

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia di era sekarang ini, kebutuhan akan teknologi komputer bahkan sudah menjadi kebutuhan primer bagi manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari baik dari hal yang ringan, sederhana sampai hal yang berat dan kompleks semua itu tidak terlepas dari peranan teknologi komputer. Berkembangnya teknologi komputer juga sangat berpengaruh pada penyampaian sebuah informasi khususnya informasi yang disampaikan melalui media elektronik yang biasa disebut dengan istilah iklan.

Industri periklanan adalah salah satu industri yang merasakan dampak positif dari perkembangan teknologi yang begitu pesat, semua itu dibuktikan dari banyaknya inovasi-inovasi baru yang bermunculan dan terus meramaikan dunia periklanan yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Berkembangnya industri periklanan menciptakan sebuah inovasi iklan dalam bentuk animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Animasi yang banyak digunakan saat ini adalah animasi 3D dimana animasi 3D tersebut memiliki tiga buah koordinat yang dapat menghasilkan sudut pandang objek terlihat lebih nyata, sehingga iklan jenis ini dirasa sangat efektif untuk memasarkan sebuah produk.

Oleh karena itu, penulis dalam membuat skripsi ini mengangkat tema animasi 3D dalam pembuatan iklan perusahaan *furniture CITRANDO Interior*

dengan mengambil judul skripsi **“Pembuatan Iklan Komerstal TV Berbasts Animasi 3D sebagai Media Promosi pada Perusahaan Furniture CITRANDO Interior”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat diambil pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana memproduksi iklan sebagai media promosi untuk CITRANDO *Interior* dengan menggunakan sumber daya seminim mungkin?
2. Bagaimana membuat iklan CITRANDO *Interior* yang menarik dan dapat menyampaikan informasi ke masyarakat secara *visual*?
3. Tahap apa saja yang dilakukan dalam pembuatan iklan CITRANDO *Interior*?

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Iklan CITRANDO *Interior* berdurasi 30 detik.
2. Iklan CITRANDO *Interior* dibuat dengan animasi 3D.
3. Iklan CITRANDO *Interior* akan ditayangkan pada siaran TV lokal.
4. Penggunaan *software* 3D Studio Max untuk *modeling* animasi.
5. Penggunaan *software* Adobe After Effect untuk memberikan efek *video* dan *final rendering*.
6. Adapun *software* lain yang digunakan untuk *editing* iklan tersebut adalah Lumion Pro 2.5, Adobe Photoshop dan Adobe Soundbooth.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini secara garis besar adalah:

1. Mempromosikan *CITRANDO Interior* agar lebih banyak dikenal oleh masyarakat luas, sehingga diharapkan *CITRANDO Interior* memiliki banyak konsumen.
2. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Teknik Informatika di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi penulis  
Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan serta untuk memperoleh gelar Strata I (S1) Teknik Informatika di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**.
2. Bagi **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**  
Menambah karya ilmiah yang ada di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA** dan bisa dijadikan referensi oleh mahasiswa dalam mempelajari pembuatan iklan animasi 3D.

### 3. Bagi CITRANDO Interior

Sebagai media promosi CITRANDO Interior untuk menarik lebih banyak lagi minat konsumen, serta untuk meningkatkan nilai jual bagi perusahaan tersebut.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan, maka diperlukan metode yang efektif dalam pembuatan iklan ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Metode Kepustakaan

Metode mengumpulkan data dan referensi dengan mengacu pada buku-buku pedoman *literature* atau informasi di internet yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis pembuatan iklan yang efektif.

### 2. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung di tempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi.

### 3. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pemilik perusahaan *furniture* CITRANDO Interior yang terkait dengan permasalahan dari objek penelitian untuk mendapatkan informasi yang akurat.

#### 4. Metode Analisa Data

Metode ini dilakukan setelah penulis memperoleh data-data dari *survey* dan berdasarkan referensi yang diperoleh setelah mempelajari literatur-literatur untuk dikaji dan diimplementasikan pada permasalahan yang ada.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini penulis menyusun dan membagi ke dalam 5 bab, masing-masing bab akan dirincikan sebagai berikut:

#### BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

#### BAB II. LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti.

#### BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap mekanisme dan perancangan yang dilakukan.



#### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian dimulai dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan secara kuantitatif, kualitatif maupun statistik.

#### BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dikemukakan kembali tentang masalah penelitian dan hasil dari penyelesaian masalah apakah hasil yang didapat layak untuk diimplementasikan/digunakan.

