

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cara memperkenalkan suatu produk kepada masyarakat adalah bagian terpenting dari suatu manajemen pemasaran, antara lain membuat video liveshoot suatu produk, membuat animasi 2 dimensi atau animasi 3 dimensi suatu produk, dan masih banyak cara lainnya. Pengenalan menggunakan teknik video mapping untuk media promosi memungkinkan masyarakat di hadapkan dengan cara promosi yang berbeda, karena menggunakan teknik video mapping membuat cara promosi yang lebih hidup.

Video mapping adalah sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optik pada obyek-obyek. Obyek – obyek tersebut secara visual akan berubah dari bentuk biasanya menjadi bentuk baru yang berbeda dan sangat fantastis. Perubahan visual tersebut terjadi dari sebuah proyeksi yang menampilkan grafis video digital kepada suatu obyek, benda, atau bidang. Video Mapping sebagai metode baru yang menarik adalah bagian dari evolusi seni visual. Sebagai manifestasi pencitraan seni visual dan teknologi. Para seniman dapat mewujudkan ide yang mereka desain kedalam materi 3D apapun di dalam bentukan arsitektur. Video Mapping menggabungkan pemetaan film dan video sebagai strategi pertunjukkan. Disatukan dengan perjalanan visual-narasi sehingga dapat mempromosikan kepekaan lokal & global dari identitas sebuah tempat, orang, dan sejarahnya. Permasalahan yang ada di PT.

Tulus Karya Estetika Solo adalah promosi yang masih menggunakan miniatur dari contoh bangunan yang akan dan sudah dibangun, dan ingin menyajikan suatu cara promosi yang berbeda dari pada yang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disajikan di atas sesuatu permasalahan yang sering dihadapi user dapat dirumuskan sebagai berikut:
Bagaimana cara membuat video mapping untuk memberi sajian promosi yang berbeda yaitu dengan membuat video mapping dari contoh maket dari bangunan yang akan atau sudah dibangun ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, adapun batasan masalah yang akan kami bahas adalah :

- a. Cara membuat video mapping untuk memberi sajian promosi yang berbeda.
- b. Software yang digunakan adalah adobe premiere, adobe after effect, paint, photoshop, dan windows media player.
- c. Pengenalan video mapping ini berbentuk maket.
- d. Menggunakan dua proyektor dengan kekuatan 3000 ANSI.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pengenalan pembuatan video mapping adalah :

1. Memberi sajian media promosi yang berbeda dan lebih hidup .
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA I pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menerapkan sekaligus mempraktekan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
4. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
5. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan di lapangan kerja.
6. Memberikan sajian media promosi yang berbeda dan lebih hidup.
7. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, dan catatan) yang berkaitan perancangan video mapping.

2. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber yang terkait.

3. Mailing list dan Forum Internet

Pemanfaatan jaringan global (*Internet*) untuk saling bertukar informasi, ide dan pengalaman serta tanya-jawab sehubungan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Menguraikan mengenai dasar teori dari video mapping dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Merupakan bagian yang menjelaskan perancangan video mapping.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang hasil dari perancangan video mapping yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari perancangan video mapping.

1.8 RENCANA KEGIATAN

Jenis-jenis kegiatan yang direncanakan beserta jadwal waktunya sebagai berikut :

