

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesatnya, termasuk dengan perkembangan di dunia animasi. Animasi merupakan salah satu teknik yang dipakai dalam dunia iklan. Saat ini banyak yang bermunculan berbagai macam iklan animasi 3D dengan beraneka ragam konsep dan pesan yang disampaikan, dari iklan yang simple sampai yang kompleks. Proses pembuatan iklan animasi 3D tidak lepas dari pemilihan teknik modeling yang tepat sesuai konsep karakter serta iklan yang baik membutuhkan persiapan yang matang serta konsep yang benar-benar kuat. Karena iklan harus dikemas secara singkat tetapi harus bisa menyampaikan pesan dari barang ataupun jasa yang di iklankan kepada konsumen, dengan demikian konsumen yang melihat iklan tersebut menjadi mengerti akan pesan yang disampaikan dan akhirnya tertarik untuk menggunakan barang atau jasa yang di iklankan. Untuk menjadikan sebuah iklan animasi 3D dibutuhkan beberapa tahapan, dari mulai tahap sebelum produksi, proses produksi itu sendiri, hingga proses sesudah produksi.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, maka akan dibuat sebuah iklan animasi 3D untuk INULDELI JOGJA, dengan skenario sebuah komputer PC yang murung, lusuh, kotor, dan rusak akan memasuki sebuah toko, dan ketika keluar menjadi bersih, segar, dan kembali bisa tersenyum.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengimplementasikan teknik primitive modeling dalam pembuatan karakter animasi 3D pada iklan INULDELI JOGJA.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada studi ini hanya mencakup proses pembuatan karakter menggunakan teknik Primitive Modeling dan menganimasikan sesuai skenario pada iklan INULDELI JOGJA.

Dalam pembuatan Animasi 3D pada iklan INULDELI JOGJA, software yang akan digunakan adalah Autodesk Maya 2012, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Photoshop CS6, dan Corel Draw X6.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Implementasi Teknik Primitive Modeling pada perancangan karakter di iklan INULDELI JOGJA.
2. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai sarana pemasaran dan membuka wacana bagi perusahaan yang ingin membuat iklan.

4. Sebagai syarat meraih gelar Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai bekal untuk siap terjun ke dalam dunia kerja.
2. Mengetahui proses produksi iklan animasi 3D dan kelak dapat diterapkan dalam dunia kerja.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku dan internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.6.2 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti, metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan iklan animasi 3D sebagai referensi untuk mengumpulkan data.

1.6.3 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Dalam penelitian

ini wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi dari wawancara bebas dan tepimpin dalam melakukan wawancara. Pewawancara membawa pedoman yang merupakan garis besar hal-hal yang akan ditanyakan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar multimedia, objek-objek multimedia, jenis animasi, teknik modeling, konsep dasar iklan, strategi merancang iklan, dan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS & PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan, perancangan iklan, konsep dasar iklan, skenario dan storyboard iklan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tahap-tahap bagaimana cara pembuatan iklan animasi 3D serta langkah-langkah pembuatannya.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran pada pembuatan animasi 3D pada iklan INULDELI JOGJA akan di jelaskan pada bab ini.

DAFTAR PUSTAKA



