

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informatika memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri media televisi. Dengan ditandainya banyaknya kehadiran stasiun televisi komersial baru, baik nasional maupun lokal (local channel), termasuk stasiun TV berlangganan yang jumlahnya fantastis.¹

Pada akhirnya stasiun televisi dengan iklan televisinya berhasil menggeser posisi iklan media cetak dan radio. Setiap tayangan hiburan, informasi, film, kuis, dan lain-lain itu tidak bisa dipisahkan dari iklan. Melalui iklan televisi ini, para produsen dan kreator iklan berharap hasil karyanya dapat diterima oleh pemirsa. Untuk itu kreator iklan harus dapat memberikan persepsi yang jelas tentang iklan yang dibuatnya.

SMK Wahid Hasyim merupakan sekolah kejurusan mesin yang terdiri dari mesin mobil dan motor. Sekarang, banyak sekali sekolah jurusan yang menawarkan jurusan yang sama untuk mereka yang menyukai dan siap untuk bekerja atau melanjutkan jenjang pendidikan di universitas. Pada akhirnya sekolah-sekolah berlomba untuk menarik calon-calon siswa yang sudah siap untuk melanjutkan pendidikan disekolah kejurusan. Pada SMK Wahid Hasyim, media informasi yang digunakan untuk memberikan informasi pada siswa-siswa

¹ Sidarta G M, Berita Untuk Mata & Telinga, Mara, hal xi

atau masyarakat masih menggunakan media cetak dan website. Untuk memberikan informasi kepada siswa-siswa yang akan melanjutkan pendidikan, sekolah-sekolah lain sudah menunjukkan kemajuan dari media cetak ke informasi lewat radio, dengan radio jaringan informasi bisa tersebar dari kota sampai pelosok desa.

Sekolah-sekolah lain yang sudah menerapkan informasi lewat radio telah mengalami peningkatan penerimaan siswa. Pada tahun ini SMK Wahid Hasyim mengalami penurunan penerimaan siswa baru, karena metode informasi yang disampaikan kepada masyarakat masih menggunakan media cetak.

Maka dari itu penulis ingin membuat iklan televisi pada SMK Wahid Hasyim yang sesuai dengan permasalahan tersebut dalam skripsi ini dengan judul "Perancangan animasi 3D sebagai iklan televisi pada studi kasus SMK Wahid Hasyim".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penyusun ingin merumuskan masalah "Bagaimana merancang dan membuat iklan televisi untuk SMK Wahid Hasyim dengan animasi".

1.3 Batasan Masalah

Dalam lingkup pemanfaatan teknologi periklanan saat ini sangat luas. Untuk memfokuskan pembahasan hal ini, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

- 1.3.1 Sebagai media promosi penyampaian informasi dengan iklan televisi pada SMK Wahid Hasyim.
- 1.3.2 Software yang digunakan menggunakan Blender 2.66a, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe After Effects CS3.
- 1.3.3 Iklan animasi yang berdurasi 20 detik sampai maksimal 30 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Sebagai penerapan dan pengembangan ilmu yang sudah didapat diperkuliahan selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 1.4.2 Agar dapat pengetahuan dalam cara memproduksi dan membuat sebuah iklan televisi.
- 1.4.3 Memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi kepada pemirsa yang melihatnya.
- 1.4.4 Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha untuk mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai masalah yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat dan benar untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam skripsi, yaitu :

1.5.1 Metode Observasi yaitu metode pengumpulan data berupa brosur dari SMK Wahid Hasyim.

1.5.2 Dengan pengamatan secara langsung pada iklan animasi di televisi.

1.5.3 Metode wawancara (interview) terhadap orang yang berpengalaman dalam bidang 3D atau pembuat iklan.

1.5.4 Kepustakaan (library) metode dengan perolehan data dari buku-buku, literatur-literatur yang terdapat di buku yang merupakan sumber pengetahuan teori mengenai animasi dan periklanan dengan permasalahan yang dibahas.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Ada pun bagian-bagian yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Mengenai konsep yang berisiteori-teori melandasi pengertian animasi dan iklan televisi serta menguraikan masalah pengamatan secara global.

BAB III PERANCANGAN

Merancang iklan, menggambarkan objek yang akan dibuat dengan memahami naskah dan storyboard iklan televisi sampai pembuatan iklan televisi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Memaparkan implementasi, hasil uji coba dan pembahasan tahap editing iklan dan finishing.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan skripsi, kritik dan saran terhadap penelitian guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA