

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia animasi saat ini sudah tidak asing lagi bagi industri pertelevisian. Penggunaan animasi dalam berbagai siaran, terutama iklan dan film sangat menarik bagi pemirsa yang menikmati acara tersebut. Dalam penerapan iklan animasi sangat berperan penting dalam menghidupkan suatu produk yang di promosikan. Jenis Animasi yang banyak di jumpai seperti stop motion, animasi 2D, animasi 3D.

Animasi 3D saat ini lebih banyak di minati oleh berbagai kalangan. Pada proses pembuatan animasi 3D, ada banyak teknik yang di gunakan salah satu nya ialah teknik mapping. Teknik ini memungkinkan dalam pemberian warna, tekstur, kedalaman tekstur.

PT. Anugerah Putera Jaya yang bergerak di bidang property dalam memasarkan produk perumahan nya masih menggunakan brosur dan pamflet serta sosial media seperti website sebagai pendukung. Untuk mengatasi masalah tersebut dengan pembuatan iklan televisi berbasis animasi 3D yang memanfaatkan teknik mapping dalam proses pembuatan iklan tersebut.

Diharapkan setelah adanya iklan televisi ini dapat membantu memberikan kemudahan konsumen untuk melihat produk yang di tawarkan oleh PT. Anugerah Putera Jaya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas dapat di uraikan rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan penelitian yaitu :

Bagaimana merancang iklan televisi dengan implementasi mapping animasi 3D pada PT. Anugerah Putera Jaya Yogyakarta?

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Iklan property ini berupa animasi 3 dimensi yang dibuat menggunakan software Autodesk 3Ds Max 2010, Google Sketchup Pro 8, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5 dan CoreDRAW X4.
2. Informasi yang di tampilkan dalam iklan tersebut mencakup model rumah, lokasi sisa kavling serta kontak yang bisa di hubungi.
3. Iklan televisi ini berdurasi 30 detik.
4. Menampilkan desain exterior rumah.
5. Teknik yang di bahas dalam Iklan televisi ini yaitu penerapan teknik UVW mapping.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini telah dijabarkan menjadi 2 yaitu tujuan bagi perusahaan dan tujuan bagi penulis sebagai berikut :

A. Bagi Perusahaan

1. Membantu PT. Anugerah Putera Jaya dalam mengenalkan produk propertikepada masyarakat.
2. Dengan di buatnya iklan televisi ini, di harapkan dapat membantu meningkatkan penjualan properti PT. Anugerah Putera Jaya.

B. Bagi Penulis

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi Pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan salah satu teknik yang ada pada animasi 3D yaitu teknik mapping dalam merancang iklan televisi untuk PT. Anugerah Putera Jaya yang di harapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga menarik konsumen untuk membeli perumahan.
3. Penyusun dapat mengaplikasikan tahap-tahap pembuatan iklan televisi yang di tuangkan pada ide,konsep, naskah dan storyboard.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dalam penyusunan skripsi ini untuk pihak-pihak berikut :

1. Bagi penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti penulis menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimediatan juga memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Audition 1.5, Autodesk 3D StudioMax, CorelDRAW X4, dan Google SketchUp Pro 8.

2. Bagi kalangan pembaca

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat iklan televisi yang menggunakan teknik *Mapping* Animasi 3D.

3. Bagi Perusahaan

Manfaat dari iklan ini yaitu meminimalisasikan biaya promosi, menghemat waktu dan tenaga, lebih praktis dalam penyampaian informasi tentang produk properti.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian adalah :

1. Metode Pengumpulan data:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara langsung datang kepada obyek yaitu ke PT. Anugerah Putera Jaya Yogyakarta untuk mendapatkan data secara tepat dan akurat.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan langsung ke PT. Anugerah Putera Jaya Yogyakarta dengan mewawancarai Direktur dan karyawan.

c. Studi Literatur

Mengumpulkan data yang dengan cara mempelajari buku-buku literatur yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

2. Metode Perancangan Iklan

a. Brainstorming

Suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan dan pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide yang kreatif.

b. Storyline

Jalan cerita rencana iklan televisi dalam bentuk tulisan

c. Storyboard

Jalan rencana iklan media televisi dalam bentuk gambar.

d. Modeling

Tahap ini adalah pembuatan object-object yang dibutuhkan pada tahap animasi. Object ini bisa berbentuk primitif object seperti sphere (bola), cube (kubus) sampai complicated object seperti sebuah karakter dan sebagainya.

e. Editing

Proses pemilihan gambar yang paling sesuai dengan storyboard dan penambahan efek cahaya.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, pengertian material/maps 3ds max, animasi 3D, konsep dasar iklan, pengertian iklan televisi, perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum, analisis yang digunakan, perancangan iklan, media penyampaian iklan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Iklan Televisi Perumahan 3 Dimensi PT. Anugerah Putera Jaya.

BAB V PENUTUP

bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

