

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi menciptakan sebuah media canggih berupa televisi yang merupakan kombinasi dari gambar bergerak dan suara. Sebuah teknologi yang digabungkan dengan multimedia sehingga menghasilkan media yang sangat baik untuk periklanan ataupun penyampaian informasi. Iklan televisi merupakan salah satu hasil dari teknologi multimedia yang dalam penyampaianannya menggunakan unsur suara, gambar, dan teks. Tujuan dari sebuah iklan adalah sebagai alat promosi yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi produk dan memberikan informasi dari lembaga kepada masyarakat.

Animasi 3D merupakan hasil gabungan dari pesatnya perkembangan teknologi dan multimedia saat ini, dan dengan animasi 3D bentuk pencitraan multimedia menjadi lebih hidup, berkembang dan maju. Animasi 3D yang disajikan dalam bentuk iklan televisi dalam penyampaian dan penjelasan yang dilakukan dengan tepat dan unik, akan membuat sebuah promosi berjalan baik sesuai tujuan yang diharapkan. Dengan adanya animasi 3D diharapkan membantu dalam menyajikan tampilan gambar yang menarik dan mendapatkan hasil realistis dalam pembuatan iklan lingkungan untuk masa

depan. Pencapaian hasil dalam pembuatan iklan di dukung dengan bagaimana membuat hutan 3D sesuai dengan keadaan hutan yg sebenarnya dari bentuk bentuk obyek obyek dalam hutan itu sendiri.

Balai Taman Naional Gunung Merapi adalah Taman Nasional adalah kawasan pelestarian alam yang mempunyai ekosistem asli, dikelola dengan sistem zonasi yang dimanfaatkan untuk tujuan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, penunjang budidaya, pariwisata, rekreasi, konservasi sumberdaya alam hayati dan ekosistemnya.

Pembuatan iklan televisi 3D Balai Taman Naional Gunung Merapi ini digunakan untuk mengantisipasi masalah yang akan dihadapi pada masa mendatang, yaitu kerusakan populasi dan ekosistem hutan yang disebabkan oleh kelalaian manusia seperti penebangan liar, pembakaran hutan, dialih fungsikannya lahan hutan dan lain-lain. Sebelum ancaman dan beberapa hal yang dapat merusak ekosistem hutan itu terjadi, maka Balain Tamana Nasional Gunung Merapi mengingatkan dan mengajak masyarakat untuk bekerja sama dalam menjaga, melestarikan dan mencegah kerusakan hutan sebelum terjadi bencana yang tidak diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, Maka masalah pokok yang hendak dideskripsikan adalah :

Bagaimana pembuatan iklan Animasi 3D untuk televisi pada Balai Taman Nasional Gunung Merapi dengan durasi 30 detik dapat meningkatkan kesadaran dan menarik simpati masyarakat umum akan dampak dari kerusakan hutan yang disebabkan oleh kelalaian manusia.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat kemampuan penulis yang masih terbatas dan untuk menghindari penyimpangan dari tujuan utama, maka peneliti membatasi masalah dalam ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Penelitian difokuskan pada pembahasan permasalahan perancangan dan manfaat iklan animasi 3D pada Balai Taman Nasional Gunung Merapi.
- b. Iklan didukung tampilan 3D untuk menarik masyarakat menyaksikan iklan dan dapat memberikan informasi tentang dampak dari kerusakan hutan.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah menyusun hasil penelitian dalam bentuk Skripsi sebagai syarat kelulusan jenjang Strata-I (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta serta menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah membangun iklan animasi 3D untuk televisi yang mudah dipahami dan dimengerti dengan fitur-fitur yang meliputi, menampilkan dampak dari kerusakan hutan yang berakibat pada kelangsungan hidup mahluk hidup.

1.5 Metode Pencarian Data

Untuk mendapatkan data yang tepat dan relevan dalam penelitian ini, tahapan mencari data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode ini secara langsung melihat, mengamati dan mencermati proses maupun keadaan yang berlangsung pada objek penelitian.

2. Metode Interview

Metode ini penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang bersangkutan, untuk memperoleh data yang diperlukan.

3. Metode Literatur

Metode ini untuk mendapatkan informasi secara tidak langsung yang mengacu pada buku-buku pedoman yang ada, baik dari perpustakaan,

pada objek penelitian maupun dari buku-buku dan website yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan mempermudah penyusunan skripsi ini maka penulis mencantumkan sistematika penulisannya yang sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang dasar-dasar teori dan perangkat lunak / software yang digunakan dalam penelitian.

BAB III Analisis dan perancangan

Bab ini berisikan tentang analisis dan perancangan iklan animasi 3D pada Balai Taman Nasional Yogyakarta.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini berisi perancangan iklan animasi 3D dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan diuraikan mengenai kesimpulan dari pembuatan iklan, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi pembaca.