

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi dan tingkat persaingan bisnis yang tinggi saat ini, kehadiran komputer sudah dirasakan sebagai kebutuhan yang krusial untuk kemajuan dan keberhasilan, sehingga bukan lagi sebagai kebutuhan pendukung. Kehadiran komputer yang disertai dengan kemajuan teknologi semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satunya teknologi 3D sebagai salah satu teknologi yang paling menarik perhatian khalayak umum. Dalam kehidupan manusia, informasi mewarnai dan memegang peranan penting bagi kebutuhan sehari-hari khususnya dalam industri teknologi informatika. Informasi tersebut diharapkan dapat memberikan hasil yang tepat, cepat, dan akurat. Dengan demikian diharapkan perkembangan teknologi berjalan lebih dinamis dan efisien.

Berbeda dengan dengan ruang disain 2D yang hanya mengenal dua parameter dimensi yaitu panjang dan lebar, dalam konsep ruang 3D terdapat dimensi ketebalan. Dalam ruang disain 3D ada tiga sumbu koordinat yaitu sumbu X, seumbu Y, dan sumbu Z (Ramadhan dkk, 2006, h.3).

Dunia diasain 3D berkembang kian pesat, disamping semakin terjangkaunya peralatan yang dibutuhkan untuk menciptakan suatu disain 3D, juga adanya kondisi pasar yang membutuhkan. Hal ini didukung kenyataan bahwa orang lebih cenderung termotivasi dalam membuat sesuatu yang menyenangkan dan mengagumkan daripada

membuat sesuatu yang memusingkan dan belum tentu banyak orang berminat (Ramadhan dkk, 2006, h.11).

Teknologi multimedia saat ini telah banyak digunakan dalam bidang publikasi, pemasaran, pendidikan, dan lain sebagainya. Komputer multimedia yang mengolah data menjadi suatu informasi dan komunikasi jadi lebih mudah dipahami. Informasi bidang multimedia ini dapat disajikan berupa gambar, video, teks, audio serta kartun animasi.

Bakpia Pathok 25 adalah salah satu perusahaan yang berjualan kue oleh-oleh khas Yogyakarta. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1980-an oleh Ny. Tan Aris Nio dan sekarang dilanjutkan oleh anaknya Bapak Arlen Sanjaya. Pada Bakpia Pathok 25, media promosi yang dilakukan saat ini meliputi website, acara sponsorship dan media koran bila ada salah satu relasi yang membuka usaha. Untuk melengkapi media yang telah ada, maka dibuatlah promosi melalui iklan televisi dan disertai dengan menggunakan teknologi 3D, diharapkan konsumen lebih bertambah banyak dan berminat untuk membeli produk yang di iklankan.

Melihat hal tersebut, guna mendukung skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran mengenai perancangan iklan televisi menggunakan teknologi animasi 3D dalam penyampaian informasi/promosi, maka judul skripsi ini adalah ***“Media Promosi Iklan Televisi Bakpia Pathok 25 Yogyakarta Menggunakan Teknologi 3D”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis merumuskan masalah”Bagaimana merancang suatu strategi dan pembuatan iklan televisi tentang bakpia pathok 25 dengan teknologi3D?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang ditulis dalam tugas akhir ini tidak terlalu luas dan menyimpang dari topik yang ada maka penulis perlu membatasi permasalahan sebaga berikut :

- 1 Perancangan naskah dan storyboard

Membahas mengenai naskah dan storyboard iklan televisi Bakpia Pathok 25 Yogyakarta.

- 2 Iklan Televisi

Iklan Televisi ini sebagai media penyampaian informasi pada Bakpia Pathok 25 Yogyakarta.

- 3 Sistem operasi

Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7 Ultimate

- 4 3 Dimensi

Membahas pembuatan model/objek daripada produk perusahaan yang akan dipromosikan, pembuatannya menggunakan software Autodesk Maya 2009. Pembuatannya hanya meliputi objek Bakpia, kacang hijau,kacang merah,

keju, nanas dan coklat. Dan tidak membahas mengenai kode script program software yang digunakan.

5 Iklan Animasi

Iklan animasi yang berdurasi 30 detik, dengan menggunakan Adobe Premier Pro CS3, After Effects CS3, dan Adobe Soundbooth CS3, Adobe Photoshop CS 3 dan Autodesk Maya 2009 yang mana hanya menggunakan teknik animasi sederhana dan tidak menjelaskan mengenai kode program animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan didapatkannya pembahasan judul "*Media Promosi Iklan Televisi Bakpia Pathok 25 Yogyakarta Menggunakan Teknologi 3D*" terdapat beberapa tujuan yaitu:

1. Membuat iklan televisi animasi berbasis 3D sebagai media promosi pada Bakpia Pathok 25 Yogyakarta.
2. Membantu Perusahaan untuk dapat memberikan pelayanan promosi produk dan diharapkan dapat bertambahnya jumlah konsumen.
3. Meningkatkan pengetahuan dan pola pikir penulis akan pentingnya promosi yang baik dalam dunia bisnis.
4. Agar dapat menerapkan ilmu yang didapat dan diperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara membuat iklan animasi 3D secara maksimal.
5. Untuk memenuhi syarat kelulusan dalam meraih gelar sarjana Strata-I jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian dapat melengkapi dan mendukung informasi tentang produk perusahaan yang akan dijual.
2. Memanfaatkan teknologi 3D dalam membuat iklan televisi sebagai media promosi produk perusahaan.
3. Sebagai pelengkap media promosi yang telah ada.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Study kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca catatan kuliah yang berkaitan dengan tugas akhir ini dari buku-buku referensi, artikel-artikel, internet, serta mempelajari beberapa literature untuk mendapatkan dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan Skripsi.

2. Metode observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung di tempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan.

3. Konsultasi

Melakukan diskusi topik tugas akhir ini dengan dosen pembimbing dan teman-teman mahasiswa yang dapat membantu.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan diungkapkan gambaran keseluruhan berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi yang berkaitan secara langsung dengan masalah yang diteliti dan *software* yang digunakan.

BAB III. Analisis dan Perancangan

Bab ini diuraikan dan dijelaskan gambaran secara umum tentang Bakpia Pathok 25 Yogyakarta serta menguraikan analisis dan perancangan dengan menggunakan metode analisis kelemahan sistem, menganalisis kebutuhan sistem, melakukan studi kelayakan dan analisis biaya-manfaat mulai dari praproduksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB IV. Pembahasan

Pada bab ini dipaparkan tahap memproduksi sistem dan menjelaskan tampilan iklan agar mudah dimengerti.

BAB V. Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dikemukakan kembali tentang masalah penelitian dan apakah iklan yang telah dibuat layak untuk digunakan.

