

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah media yang memanfaatkan lebih dari satu medium yang sering dikenal dengan istilah multimedia ini ada sebenarnya bukan berasal dari teknologi komputer, melainkan berawal dari dunia teater. Multimedia sendiri memiliki banyak arti atau definisi yang akhirnya membuat multimedia juga memiliki banyak bentuk dalam perkembangannya. Multimedia secara umum merupakan kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks.¹ Berbagai macam bentuk multimedia membuat manfaat yang besar dalam segala hal dari penyampaian informasi, berita, ataupun iklan di surat kabar yang berguna bagi kepentingan umum ataupun kepentingan perseorangan. Istilah dan manfaat multimedia yang mulanya berasal dari dunia teater kini telah berkembang dan masuk ke dalam teknologi yang merubahnya menjadi alat atau media serbaguna dalam pemanfaatannya.

Perkembangan teknologi menciptakan sebuah media canggih berupa televisi yang merupakan kombinasi dari gambar bergerak dan suara.² Sebuah teknologi yang digabungkan dengan multimedia sehingga menghasilkan media yang sangat baik untuk periklanan ataupun penyampaian informasi. Iklan televisi merupakan salah

¹ Suyanto, M. 2005. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Andi Offset Yogyakarta, Hal 20-21

² Suyanto, M. 2005. Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia. Andi Offset Yogyakarta, Hal 1

satu hasil dari teknologi multimedia yang dalam penyampaian menggunakan unsur suara, gambar, dan teks. Iklan televisi melengkapi kekurangan dari iklan cetak dan penyiaran radio yang membuat iklan yang ditampilkan menjadi lebih hidup dan menjadikan jangkauan penyiaran menjadi lebih luas.³ Tujuan dari sebuah iklan adalah sebagai alat promosi yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi produk dan meningkatkan penjualan produk tersebut.

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. Kecanggihan dan keunikan yang ada pada animasi 3D ini sering digunakan dalam pembuatan sebuah iklan ataupun film. Sebuah bentuk multimedia yang mempunyai dimensi ruang sehingga dalam bentuknya animasi 3D seringkali hampir menyerupai bentuk benda nyata yang ada di dunia. Mulai dari iklan, film, bahkan interface sebuah website, unsur animasi 3D tidak lepas dari itu semua. 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.

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta atau yang dikenal STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebuah institusi pendidikan yang sedang berkembang dan terus berkembang. Visi STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah menjadi perguruan tinggi komputer terbaik di Asia. Pembuatan iklan televisi 3D STMIK AMIKOM Yogyakarta ini bertumpu pada masalah yang

³ Suyanto, M. 2005. Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia. Andi Offset Yogyakarta, Hal 1

terjadi saat ini, yaitu persaingan antar kompetitor dalam menunjukkan keunggulan dan kemajuan trend teknologi serta belum adanya iklan televisi 3D yang dibuat oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta. Animasi 3D yang dikemas dalam bentuk iklan televisi ini diharapkan menjadi alat promosi yang luar biasa, dengan tujuan untuk mengenalkan lebih jauh STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dunia luar dan dunia internasional tentang keunggulan STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam trend teknologi multimedia. Tentunya keberhasilan dari tujuannya yang ingin dicapai tersebut tidak lepas dari kerjasama semua pihak terkait yang ingin mewujudkan visi dan misi STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk menjadi perguruan tinggi komputer terbaik di Asia. Kemajuan untuk memberikan kualitas terbaik dalam dunia pendidikan, menghasilkan lulusan yang berkualitas global dalam ilmu pengetahuan komputer dan keunggulan dalam menciptakan trend baru dalam teknologi multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat pada pembuatan iklan televisi 3D STMIK AMIKOM Yogyakarta, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana membuat iklan televisi 3D STMIK AMIKOM Yogyakarta mencapai hasil yang lebih realistik?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk membatasi masalah-masalah yang terdapat pada penelitian. Batasan masalah yang ada pada pembuatan iklan televisi 3D ini hanya berfokus pada hal-hal tertentu agar masalah yang dimaksudkan tidak melebar. Berdasarkan asumsi tersebut, maka batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan iklan televisi 3D STMIK AMIKOM Yogyakarta menggunakan lightwave 3D 9.0 ini memanfaatkan multimedia dalam bidang periklanan televisi untuk menghasilkan tampilan yang menarik pada media televisi.
2. Iklan televisi 3D STMIK AMIKOM Yogyakarta ini dibuat dengan durasi waktu 30 detik dan dalam 2 seri.
3. Pembuatan iklan televisi 3D STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam penganimasian dan penyampaian informasi ditampilkan dengan adegan teks, narasi, dan backsound yang saling mendukung dalam satu alur cerita.

Selain hal-hal diatas iklan televisi 3D ini tidak menampilkan fitur atau kelebihan yang lainnya.

Batasan masalah juga mencakup *tools/software* yang dibutuhkan dan digunakan untuk membuat iklan televisi 3D ini. *Software* yang dibutuhkan dan digunakan sebagai berikut : Ligthwave 3D 9.0, Adobe Premiere Profesional CS3, Adobe Phothosop Profesional CS3, dan Adobe After Effects Profesional CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasar obyek penelitian yang ada sebagai berikut :
"Membuat iklan televisi 3D STMIK AMIKOM Yogyakarta menggunakan lighthwave 3D 9.0."

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang ada dalam pembuatan iklan televisi 3D ini dibagi dalam 3 kategori yaitu :

1. Manfaat penelitian untuk STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pembuatan iklan televisi 3D/Animasi 3D yang dikemas dalam bentuk iklan televisi ini diharapkan menjadi alat promosi yang luar biasa, dengan tujuan untuk mengenalkan lebih jauh STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dunia luar dan dunia internasional tentang keunggulan STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam trend teknologi multimedia saat ini dan memberikan warna baru dalam media promosi yang digunakan oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tentunya keberhasilan dari tujuannya yang ingin dicapai tersebut tidak lepas dari kerjasama semua pihak terkait yang ingin mewujudkan visi dan misi STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk menjadi perguruan tinggi komputer terbaik di Asia. Kemajuan untuk memberikan kualitas terbaik dalam dunia pendidikan, menghasilkan lulusan yang berkualitas global dalam ilmu pengetahuan komputer dan keunggulan dalam menciptakan trend baru dalam teknologi multimedia.

2. Manfaat penelitian untuk mahasiswa.

Memperoleh gelar sarjana komputer (S.kom) dari STMIK AMIKOM Yogyakarta atas selesainya penelitian dan pembuatan iklan berbasis 3D. Dapat menerapkan ilmu dalam hal broadcasting tv, perancangan multimedia, multimedia dan komputer grafis yang diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Pendidikan yang diperoleh dan pengetahuan dalam hal multimedia mampu dikembangkan selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu melatih kepekaan dalam menyikapi suatu masalah untuk menjadi peluang dalam mewujudkan karya yang sesuai dengan situasi yang ada. Serta dapat memperoleh pengalaman dalam pembuatan animasi 3D yang kedepannya bagi penulis dapat menjadi nilai lebih dalam penilaian di dunia kerja khususnya bidang multimedia.

3. Manfaat penelitian untuk pembaca.

Manfaat yang dapat diambil oleh pembaca dari penelitian ini adalah sebagai referensi untuk bidang multimedia dalam dunia animasi bahwa animasi itu mudah dan banyak cara untuk membuatnya. Apa saja *tool/software* yang digunakan dan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatannya. Diharapkan dengan penelitian ini animasi multimedia bisa lebih dikembangkan oleh pembaca dengan unik dan berbeda dengan yang lainnya.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan iklan televisi 3D ini perlu data yang benar, akurat dan lengkap. Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut sebagai berikut :

- Metode Wawancara (*Interview*).

Menggunakan sumber daya yang ada yaitu karyawan dan staf pengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta, data penting yang mendukung dalam pembuatan iklan berbasis 3D ini dapat diolah dengan cara mewawancarai sebagian karyawan dan staf pengajar tentang apa itu STMIK AMIKOM Yogyakarta bagi mereka. Dengan metode ini data dapat diperoleh dengan jelas yang secara langsung dari pihak yang berkaitan dalam penelitian ini.

Dalam metode penelitian tersebut juga dilengkapi dengan metode pengumpulan data sebagai berikut :

- Metode Study Literatur.

Metode study literatur adalah metode yang digunakan dengan cara mencari, mengunjungi dan memanfaatkan fasilitas internet berupa situs-situs website yang berhubungan dengan STMIK AMIKOM Yogyakarta dan pembuatan animasi 3D untuk kepentingan penelitian.

- Metode Kepustakaan (*Library*).

Metode kepustakaan (*Library*) adalah metode yang dimaksudkan untuk memperoleh dasar-dasar teoritis dari buku dan sebagai bahan referensi untuk mendapatkan data serta informasi yang berhubungan dengan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini akan memuat uraian secara garis besar dalam penyusunan dan penulisan format penelitian yang ada.

- Bab I Pendahuluan :

Bab pendahuluan berisi tentang materi yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian dan jadwal kegiatan penelitian.

- Bab II Landasan Teori :

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

- Bab III Analisis dan Perancangan Sistem :

Bab analisis dan perancangan sistem berisi antara lain : tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabaran tugas, dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

- Bab IV Implementasi dan Pembahasan :

Bab implementasi dan pembahasan merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

- Bab V Penutup :

Bab Penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti - bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan/dipakai (diimplementasikan). Penulis tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.

- Daftar Pustaka.

- Lampiran.

1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian

Untuk pembuatan/penyusunan skripsi perlu adanya jadwal kegiatan penelitian agar skripsi yang dibuat selesai tepat pada waktunya dan sesuai dengan yang

