

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehingga sekarang ini teknologi informasi berkembang dengan pesat. Meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi mengharuskan dunia teknologi informasi juga berkembang untuk mengimbangnya, dengan seperti itu diharapkan komunikasi dan informasi dapat diperoleh dengan cepat dan hasil yang lebih akurat.

Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Komputer bidang multimedia sebagai pengolah data akan menjadikan sebuah sistem informasi dan komunikasi menjadi lebih menarik. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video, ataupun audio tentunya ditambahi dengan animasi. Animasi nantinya akan membuat informasi tersebut jadi semakin hidup dan terkesan mempunyai elemen gerak, salah satunya adalah dalam dunia periklanan televisi. Dalam dunia periklanan televisi masih banyak perusahaan periklanan menggunakan jasa artis untuk membintangi iklan tersebut atau dengan mengambil syuting ditempat jauh terpencil, atau bahkan tidak bisa dihendaki untuk mengambil tempat syuting di tempat tersebut. Dengan permasalahan di atas akan memungkinkan pengeluaran

biaya akan sangat besar. Akan tetapi permasalahan tersebut akan teratasi dengan cara pembuatan iklan televisi berbasis animasi 3D dengan memanfaatkan teknologi komputer sekarang ini. Seperti pembuatan karakter pemain iklan yang diinginkan, pembuatan tempat syuting yang lengkap dengan pencahayaan, situasi, maupun kondisi tempat iklan. Dengan solusi diatas memungkinkan pengeluaran biaya yang besar akan teratasi.

Athaya Computer merupakan sebuah perusahaan jasa di bidang perbaikan komputer yang sedang berkembang yang dimana perusahaan tersebut membutuhkan sebuah pemasaran iklan di media televisi untuk dipasarkan kepada masyarakat yang membutuhkan jasanya.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah dan judul yang diambil, bahwa permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana menganalisa dan merancang iklan televisi pada Athaya Computer dengan 3D Studio Max yang efisien dan menarik.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer khususnya teknologi multimedia sangat luas cakupannya, sesuai fungsi penerapannya masing-masing bidang terutama pada perangkat lunak. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan, dengan cara membatasi ruang lingkup yaitu bagaimana menganalisa dan merancang iklan televisi dengan 3D Studio Max dari tahap pra produksi, tahap produksi, tahap pasca produksi sampai tahap perencanaan media.

Dalam perancangannya, menggunakan software-software yaitu 3D Studio Max 7.0, Adobe After Effect 6.5, Adobe Premiere 2.0, Adobe Audition 1.0

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mampu menganalisis dan merancang iklan televisi dengan 3D Studio Max.
2. Menambah wawasan dan sebagai modal dasar dalam memasuki dunia kerja.
3. Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat penulis menggunakan metode pengumpulan data, sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan
Mencari referensi buku-buku, majalah, dan internet yang bertema periklanan, animasi 3D, dan yang berkaitan dengan judul.
2. Metode Wawancara
Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dan dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam 5 bab yang uraiannya masing-masing sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang :

1. Latar belakang masalah
2. Rumusan Masalah
3. Batasan Masalah
4. Tujuan Penelitian
5. Metode Pengumpulan Data
6. Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan teori mengenai sejarah periklanan, strategi pembuatan iklan, pengertian animasi 3D, prinsip-prinsip animasi, teknik animasi, sistem pertelevisian dunia dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum tentang Athaya Computer Yogyakarta, analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, analisis biaya manfaat.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan iklan televisi dengan 3D Studio Max mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi hingga perencanaan media.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

