

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi, komunikasi, dan khususnya multimedia berkembang sangat pesat saat ini. Untuk memberikan sebuah informasi tidak hanya dapat dilakukan melalui media kertas, banyak perusahaan saat telah memanfaatkan web maupun iklan animasi sebagai media promosi dalam usaha meningkatkan penjualannya. Tidak dapat dipungkiri pula bahwa iklan adalah salah satu bentuk berkembangnya media promosi yang dapat mempengaruhi para konsumen. Oleh sebab itu banyak perusahaan yang memanfaatkan media iklan untuk promosi, baik iklan televisi, iklan yang dipasang di jalan-jalan maupun melalui web yang dilakukan oleh perusahaan Pupz Miracle.

Pembuatan iklan animasi 3D (tiga dimensi) yang akan penulis lakukan adalah salah satu media menarik perhatian dan promosi bagi perusahaan Pupz Miracle. Pupz miracle adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang konveksi. Dengan penggunaan iklan animasi 3D akan lebih menarik perhatian para calon pembeli maupun mempermudah pengenalan produk pada customer yang menjadi member. Dengan teknik dynamic effects dalam pembuatan animasi kaos diharapkan hasilnya terlihat seperti nyata dan tidak terkesan kaku, sehingga terlihat riil saat dipakai.

Selain itu penulis memilih animasi 3D sebagai media promosi agar lebih menarik. Dari judul diatas "Implementasi Animasi 3D Sebagai Iklan Televisi Pupz

Miracle Yogyakarta Studi Pergerakan Kain". Penulis ingin mengangkat suatu masalah dalam hal pergerakan kain.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat diambil titik permasalahnya sehingga diidentifikasi sebuah masalah yaitu "Bagaimana membuat sebuah animasi pergerakan sebuah kain yang dinamis sehingga kaos akan terlihat fleksibel"

1.3 Batasan masalah

Untuk memfokuskan permasalahan dan pembahasan maka penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Animasi yang dibuat dalam bentuk kartun 3D (tiga dimensi) .
2. Iklan animasi dibuat berdurasi 30 detik.
3. Software yang digunakan dalam merancang iklan kartun 3D adalah Autodesk 3D max/Autodesk Maya 2012, Adobe Soundbooth, Adobe Premiere Pro CS3 dan Adobe Photoshop CS3 sebagai penunjangnya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Bagi Penulis

1. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer " AMIKOM" Yogyakarta
2. Dapat mengetahui kesulitan-kesulitan dalam pembuatan iklan animasi 3D, terutama dalam hal pergerakan kain.

Sehingga dapat menyesuaikan dalam dunia kerja nantinya.

3. Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dan dapat diterapkan kedalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.
4. Bagi pembaca diharapkan tulisan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun penulisan yang lebih lanjut.

1.4.2 Bagi Pup Miracle Yogyakarta

1. Sebagai media Promosi bagi perusahaan sehingga dapat menjadi informasi untuk masyarakat luas.
2. Dapat menjadi media pelengkap penyampaian informasi yang berbasis periklanan yang dikemas dalam iklan animasi.
3. Dapat menarik minat masyarakat luas sehingga dapat lebih mengenal produk dari perusahaan.

1.5 Metodologi penelitian

Untuk mendapat data-data yang dibutuhkan pengumpulan data tidak hanya menggunakan satu metode. Ada beberapa metode, yaitu:

1. Metode Kepustakaan

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: Buku-buku yang relevan dan sumber-sumber internet.

2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung pada perusahaan dan produk, sehingga dapat dibuat iklan yang sesuai dengan bentuk produk perusahaan Pupz Miracle.

3. Metode Interview (wawancara)

Metode ini dilakukan dengan mewawancarai dengan pihak yang telah bergelut dalam bidang pembuatan iklan dan animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan ini dijelaskan keseluruhan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan uraian umum tentang informasi dan teori-teori yang berhubungan dengan iklan animasi, strategi iklan, strategi memproduksi iklan dan software yang digunakan sesuai dengan masalah yang diteliti

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi tentang perusahaan Pupz Miracle. Inti bab ini berisi tahapan analisis masalah pokok cerita dimana didalamnya terdapat ide, logline, karakter, naskah, story board. Pada bab ini dilaporkan secara detail tentang rancangan terhadap mekanisme yang dilakukan dan perancangannya. Bab ini juga berisi analisis kebutuhan hardware dan software.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Menjelaskan tentang pembahasan umum, penerapan teknik pembuatan karakter, produksi, post produksi, editing video dan audio serta finishing.

BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti untuk kesempatan yang akan datang.

