

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu komputer dan teknologi sekarang ini merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan yang sejahtera. Maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang begitu cepat dari pemikiran. Teknologi yang semakin canggih dapat dirasakan langsung dampak kegunaannya. Sebagian besar kegiatan manusia dikendalikan oleh peran teknologi. Dari hal yang paling sederhana dan ringan sampai hal yang sangat kompleks dan serius dimana semua tidak terlepas dari peran teknologi. Informasi tidak hanya sekedar sebagian tambahan ilmu melainkan menjadikan hal yang sangat mutlak serta primer yang selalu di butuhkan oleh semua manusia dalam masa meningkatkan kualitas hidup karena ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola fikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik.

Teknologi berkembang begitu pesat dan bermunculan animasi yang dibuat teknologi komputer. Jenis animasi komputer yang banyak dikenal adalah animasi 2D dan 3D. Perbedaan dari animasi 2D dan 3D adalah dilihat dari sudut pandangnya. Animasi 2D menggunakan koordinat x dan y, sedangkan animasi 3D menggunakan koordinat x, y, dan z yang memungkinkan untuk dapat dilihat dari sudut pandang objek secara lebih nyata dan perspektif.

Saat ini iklan berbentuk 3D masih diakui sebagai salah satu cara berpromosi yang paling efektif untuk memasarkan sebuah produk dalam meningkatkan penjualan produk tersebut. Perkembangan iklan 3D sangat pesat, terbukti hingga saat ini sudah banyak iklan yang menggunakan efek 3D dan berbentuk 3D.

Oleh karena itu, penulis dalam menyusun tugas akhir ini mengangkat tema animasi 3D dalam pembuatan iklan 3D "DAGADU". Judul tugas akhir yang disusun penulis ialah *Pembuatan Iklan 3D "DAGADU" sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang alur cerita animasi 3D dalam pembuatan iklan?
2. Bagaimana mengaplikasikan tehnik-tehnik pemanfaatan software-software multimedia dalam pembuatan iklan 3D?

1.3. Batasan Masalah

Penulisan pada Tugas Akhir ini, penulis membatasi bagaimana mengkonsep dan merancang pembuatan iklan "DAGADU" dengan menggunakan software pendukung 3D Studio Max.

1. Adobe Premiere Pro
2. Adobe Photoshop

3. 3DS MAX 2009
4. Audacity 1.3

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengkonsep dan merancang alur cerita animasi 3D dengan pembuatan iklan "DAGADU".
2. Untuk mempraktekkan pembuatan iklan "DAGADU" dengan menggunakan software-software multimedia.
3. Dapat membuat iklan 3D yang sesuai dengan permintaan yang efektif.
4. Menambah pengalaman secara langsung pelaksanaan tahap-tahap proyek multimedia, khususnya pembuatan iklan "DAGADU".
5. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses iklan 3D dibuat sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang iklan 3D.
6. Meyakinkan investor dan *production home* untuk bekerjasama dalam proyek pembuatan iklan 3D.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan tugas akhir ini, antara lain:

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah di dapat selama mengikuti perkuliahan di "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
2. Dapat mengetahui teknik yang efisien dalam pembuatan iklan.

3. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dan penelitian yang telah dilakukan dari penerapan dalam dunia, kehidupan nyata dan masyarakat.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan penulisan menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Metode keputusan, yaitu suatu metode yang berpedoman pada buku yang baik dari perpustakaan disesuaikan dengan obyek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.
2. Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.
3. Metode studi pustaka, yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.7. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan yang akan digunakan sebagai dasar dan pedoman untuk membahas perkembangan teknologi serta pengertian iklan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang sejarah "DAGADU", visi dan misi, struktur organisasi perusahaan, dan produk.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan iklan "DAGADU" mulai dari praproduksi, produksi, dan paskaproduksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran yang berguna bagi kelanjutan penelitian dengan topik yang sama.