

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknik animasi sudah berhasil disingkap oleh akal cerdas manusia sejak ribuan tahun lalu. Berdasarkan teknik-teknik tertentu yang terus dikembangkan hingga kini, animasi telah tumbuh menjadi industri luar biasa. Dari teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini, animasi telah mempesona dan menyihir jutaan manusia dan mampu sebagai sarana iklan dan promosi dalam dunia usaha.

Sayangnya, dinegeri ini animasi boleh dikatakan masih kurang dan hanya usaha – usaha kelas atas yang masih mampu menggunakan jasa iklan animasi . Alasan kebanyakan adalah biaya yang mahal. Masih banyak unit usaha yang hanya mengandalkan iklan disurat kabar dan brosur sebagai sarana iklan & promosi. Padahal kalau dipelajari lebih dalam animasi juga dapat dijadikan sebagai sarana iklan dan promosi dalam unit usaha yang komersial mempunyai daya tarik tersendiri terutama pada konsumen dengan biaya iklan yang sangat murah dan terjangkau.

Peninjauan masalah ini adalah penelitian untuk pembuatan iklan animasi 3 Dimensi pada Agung Photo. Persaingan dalam dunia usaha saat ini yang sangat ketat membutuhkan suatu teknik dan cara yang jitu untuk mampu bersaing, bertahan dan berkembang dalam dunia usaha. Dimana Agung Photo media promosi yang digunakan masih belum dilakukan

secara maksimal hanya menggunakan media brosur dan stiker untuk promosi produk & jasa untuk mengenalkan ke konsumen, Maka dari itu, penelitian ini merupakan pembuatan analisis mengenai masih minimnya untuk mengenalkan produk dan jasanya ke masyarakat luas.

Dari itulah penulis ingin menganalisis dan membuat sebuah iklan animasi yang sebagai media promosi yang menarik, unik dan tentunya mempunyai nilai komersial dalam unit usaha yang mampu memberikan karakteristik dan daya tarik tersendiri bagi konsumennya sehingga mau membeli atau jasa yang telah diiklankan dan promosikan melalui media elektronik yaitu televisi. Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Analisis Dan Pembuatan Animasi 3D “Penggabungan Foto Dan Video Dengan Animasi 3d Menggunakan 3ds Max” pada Agung Photo.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul yang diambil penulis ambil, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana menganalisa dan pembuatan iklan animasi 3 Dimensi menarik, unik dan tentunya mempunyai nilai komersial dalam unit usaha yang mampu memberikan karakteristik dan daya tarik tersendiri bagi konsumennya.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer khususnya teknologi multimedia sangat luas cakupannya, sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang terutama pada perangkat lunak. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yaitu bagaimana menganalisa dan membuat iklan animasi 3 Dimensi dengan menggabungkan Foto dan video mulai dari tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

Dalam perancangan, pembuatan iklan Animasi 3 Dimensi ini penulis menggunakan software-software berikut ini:

1. 3D Studio Max 7
2. *Adobe* Affter Effect 7
3. Adobe Premiere 6.5
4. Cool Edit Pro

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Mampu membuat iklan animasi 3 Dimensi yang efektif
2. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan, merealisasikan dalam animasi nyata serta praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu lingkungan nyata.

4. Mengembangkan pola keilmuan dalam membuka dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasinya khususnya pembuatan Animasi 3 Dimensi.
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jejang Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
6. Menyakinkan *investor* dan *production house* untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan film iklan animasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian terutama dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

a. Metode Study Literature

Mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi 3 Dimensi.

b. Metode Wawancara (Interview)

Mengadakan wawancara dengan pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

c. Metode Kepustakaan

Dengan membaca buku-buku referensi yang ada yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian ini lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam 5 Bab yang urainnya masing-masing adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini penulis membahas tentang:

Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, prinsip-prinsip animasi, sejarah iklan televisi, kriteria iklan, pengertian animasi 3D ,langkah-langkah pembuatan iklan animasi 3 D dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum, struktur organisasi dan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponen-komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dalam kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya serta analisis dan perancangan sistem.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan iklan animasi 3 dimensi menggunakan 3 ds Max 7 dan software pendukung lainnya.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku-buku panduan dan sebagainya.

LAMPIRAN

