

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini sudah banyak penggunaan element 3D dalam beragam media visual, khususnya di Indonesia. Dimulai dari pengvisualisasikan projek-projek Arsitektural diawal era 3D computer animation di Indonesia, dan terus beranjak pada media televisi dengan bermunculannya stasiun-stasiun TV, yang diantaranya dimulai pada pembuatan bumper sebuah acara atau yang biasa kita sebut flyng logo serta berkembang sampai sekarang. Pada dasarnya dimana bermunculannya suatu media visual baru disitulah bidang usaha ini bisa berkembang.

Langkah kongkret dari perum Pegadaian kantor wilayah Yogyakarta agar mampu bersaing di dunia bisnis adalah melalui teknologi informasi seperti membuat iklan melalui media televisi yang nantinya dapat mempermudah audien dalam menerima produknya.

Namun, fakta yang terjadi pada Pegadaian kantor wilayah Yogyakarta belum mengoptimalkan teknologi informasi terutama pada media televisi berupa iklan. Melalui media periklanan Pegadaian dapat menonjolkan dari produknya, sasaran dari Pegadaian adalah konsumen menengah kebawah. Pelayanan dapat menambah nilai dan meningkatkan kualitasnya dalam hal ini Pegadaian juga menonjolkan pelayanannya dalam iklan.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu dengan melalui media gambar, teks, audio(suara), animasi dan video saling yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain, dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi menarik dan lebih hidup. Sebagai contohnya komputer multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi/seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi.

Penerapan multimedia dalam memvisualisasikan periklanan khususnya dalam hal ini adalah Pegadaian diharapkan akan mampu memberikan nuansa yang lain didalam menikmati sebuah iklan pegadaian dengan berbasis multimedia yang lebih menarik untuk dinikmati.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk menegenahkan judul/topik *"PERANCANGAN PERIKLANAN TELEVISI PADA PEGADAIAN KANTOR WILAYAH YOGYAKARTA DENGAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN 3D STUDIO MAX"* dalam penyusunan skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana cara melakukan analisis dan perancangan sebuah iklan perusahaan berbasis multimedia sebagai informasi pada Pegadaian kantor wilayah Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah.

Untuk menghindari semakin melebarnya masalah yang akan diuraikan, maka penyusun perlu membatasi masalah yang akan dibahas; yaitu pada penjabaran teknologi multimedia yang terdapat pada 3D Studio Max serta perancangan aplikasi yang berupa pembuatan visualisasi periklanan berbasis multimedia, untuk hal ini adalah periklanan pada Pegadaian kantor wilayah yogyakarta.

1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian dan penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Memaparkan teknologi komputer multimedia dalam memvisualisasikan periklanan.
3. Membuat aplikasi multimedia untuk iklan, khususnya adalah Pegadaian.
4. Menambah wawasan dan sebagai modal dasar dalam memasuki dunia kerja.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari Skripsi dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Bagi Penulis.*

Menerapkan ilmu serta teori – teori yang telah diperoleh oleh penulis selama berada di bangku kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.

2. *Bagi Perusahaan.*

Dapat digunakan sebagai alternatif lain dalam menikmati periklanan yang divisualisasikan dengan berbasis multimedia.

1.5 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data-data yang biasanya dibutuhkan dalam suatu penelitian. Dalam pembuatan skripsi ini digunakan metode pengumpulan data yaitu:

1. *Metode Wawancara*

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan pimpinan dan karyawan pada perusahaan tersebut.

2. *Metode Kepustakaan*

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengambil materi dari buku-buku kepustakaan yang berhubungan dengan teknologi multimedia.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 6 Bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

1. **BAB I Pendahuluan.**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang akan diteliti, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan Metode Pengumpulan Data untuk pengembangan aplikasi ini akan diberikan pada bab ini.

2. **BAB II Dasar Teori.**

Bab ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, komponen-komponen multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, Software yang diperlukan.

3. **BAB III Tinjauan Umum.**

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum Pegadaian yang didalamnya memuat sejarah singkat, visi dan misi pelayanan, dan juga bagan dari struktur organisasi didalamnya .

4. BAB IV Analisis Sistem Multimedia

Membahas tentang perancangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

5. BAB V Desain Dan Implementasi Sistem Multimedia

Menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan animasi.. Merancang isi, merancang grafik dan implementasi sistem terdiri dari menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

6. BAB VI Penutup

Kesimpulan dan saran dari hasil pengembangan aplikasi ini akan dijelaskan disini.