

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Informasi dapat dengan mudah di dapat dari berbagai media, semua itu bertujuan untuk memudahkan kegiatan manusia Yang sangat mencolok adalah di bidang penyampaian informasi dan periklanan. Baik periklanan televisi, film, video klip ataupun media digital lain saat ini banyak menampilkan unsur multimedia. Bagi sebuah perusahaan, memperkenalkan dan memasarkan sebuah produk yang ingin di tawarkan adalah hal yang sangat penting. Seorang produsen tentu selalu menginginkan produknya dapat diterima masyarakat secara luas. Agar produknya sampai ke konsumen maka diperlukan informasi yang jelas melalui media periklanan. Kejelasan informasi pada segmen pasar terhadap produk yang diiklankan akan menghasilkan tanggapan positif dari konsumen yang akan memberikan keuntungan bagi produsen.

Iklan televisi merupakan sebuah media yang sangat membantu produsen dalam memasarkan sebuah produk, dengan media ini produsen dapat memasarkan produknya dengan jangkauan yang cukup luas. Perancangan iklan televisi yang menggunakan metode motion graphic, yaitu metode yang memadukan beberapa unsur multimedia yaitu gambar, video dan audio serta dipadukan dengan 3D yang kemudian diolah menggunakan software tertentu, sehingga sebuah produk akan lebih menarik.

Flash 3M Autocare Yogyakarta adalah tempat perawatan mobil yang memberikan layanan anti karat, pelindung cat, dan peredam suara. Dalam pengerjaannya, Flash 3M Autocare menggunakan produk dan peralatan berkualitas tinggi yang diimport dari luar negeri dan dikerjakan oleh teknisi yang handal dan terlatih. Hal ini dimaksudkan, Flash 3M Autocare ingin memberikan pelayanan secara profesional dan optimal untuk memberi kepuasan yang terbaik kepada konsumen. Namun promosi yang dilakukan saat ini masih menggunakan media promosi media cetak yaitu pamflet dan brosur. Media ini dirasa masih minim dan cakupannya kurang luas. Dengan adanya media iklan berbasis pada multimedia ini diharapkan penyebaran informasi tentang Flash 3M Autocare dapat lebih efektif dan efisien.

Dari masalah tersebut maka penulis akan mengimplementasikan animasi 3 dimensi, motion graphic, dan visual efek dalam merancang iklan televisi untuk Flash 3M Autocare yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga menarik konsumen untuk melakukan perawatan mobil pada Flash 3M Autocare. Teknik motion graphic adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu Implementasi Animasi 3D, Motion Graphic, dan Visual Efek pada Iklan Televisi Flash 3M Autocare Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana

mengimplementasikan animasi 3 dimensi, motion graphic, dan visual efek dalam pembuatan iklan televisi pada Flash 3M Autocare Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam dunia periklanan sangatlah luas dan kompleks, maka dari itu agar lebih terperinci dan sesuai teknik pembuatan yang digunakan, maka penulis menetapkan batasan masalah berikut :

1. Penjabaran mengenai rancangan konsep, naskah, dan storyboard iklan.
2. Software utama yang digunakan adalah Adobe After Effect CS3 serta ditunjang dengan software tambahan Autodesk 3D Studio Max yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi berformat 3 dimensi.
3. Hasil implementasi animasi 3D, motion graphic, dan visual efek ini akan berbentuk iklan televisi berdurasi 30 detik dan akan menjadi kewenangan Flash 3M Autocare dalam penayangannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah terciptanya iklan televisi bagi Flash 3M Autocare dengan mengaplikasikan teknologi multimedia khususnya pengimplementasian animasi 3 dimensi, motion graphic, dan visual efek. Tujuan lainnya adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

2. Mengimplementasikan animasi 3 dimensi, motion graphic, dan visual efek dalam merancang iklan televisi untuk Flash 3M Autocare yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga menarik konsumen untuk melakukan perawatan mobil pada Flash 3M Autocare.
3. Didapatkannya contoh tahapan-tahapan dalam membuat sebuah iklan televisi dengan konsep animasi sebagai bekal di dunia kerja.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak-pihak berikut :

1. Bagi penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti penulis menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yaitu penerapan teknik animasi dalam suatu produk IT. Dan juga memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Adobe After Effect CS3, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Audition 3.0, Adobe Photoshop CS6 dan Autodesk 3D StudioMax.

2. Bagi kalangan pembaca

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat iklan televisi yang menggunakan teknik *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini pihak Flash 3M Autocare.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan serta pencatatan langsung terhadap obyek dengan cara melihat proses perawatan mobil yang dilakukan oleh Flash 3M Autocare.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku sebagai bahan referensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada permasalahan dan terstruktur maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori konsep dasar multimedia, pengertian animasi, pengertian 3 dimensi, teknik motion graphic, pengertian iklan televisi, dan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini berisi tentang analisis kelayakan iklan televisi yang dibuat, serta menjelaskan tentang storyboard dan analisis pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan hasil perancangan iklan televisi pada Flash 3M Autocare Yogyakarta.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengumpulan data serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA