

## BAB I


### PENDAHULUAN

#### 1.1. LATAR BELAKANG

Saat ini penggunaan iklan sebagai media promosi sudah banyak digunakan dan semakin berkembang, terutama penggunaan iklan di televisi. Semakin berkembangnya metode yang digunakan agar menarik para konsumen. Media televisi merupakan salah satu media yang efektif untuk beriklan. Hal ini dikarenakan iklan televisi mempunyai karakteristik khusus yaitu kombinasi gambar, suara dan gerak. Selain itu saat ini banyak metode yang telah dikembangkan untuk membuat tampilan lebih menarik dan lebih efisien dari segi pembuatan. Yaitu menggunakan metode Computer Generated Imagery atau sering disingkat CGI membuat tampilan iklan menjadi berbeda dari biasanya.

Cara pembuatan iklan dengan metode CGI pun lebih memiliki banyak keuntungan karena dilakukan di studio dan biaya yang dikeluarkan lebih sedikit ketimbang shooting di luar studio dan banyak tempat yang harus didatangi.

Murakabana Furniture merupakan sebuah tempat penjualan furniture atau pembuatn bahan-bahan bangunan, alat rumah tangga seperti meja,kursi dari kayu. Selain itu juga Murakabana juga menerima pesanan pembuatan dari bahan kayu. Selama ini promosi yang dilakukan hanya lewat mulut kemulut saja.



Computer-generated imagery (juga dikenal sebagai CGI) adalah penerapan bidang komputer grafis, atau lebih khusus, grafis 3D komputer untuk efek khusus dalam film, program televisi, iklan, dan simulasi umumnya, dan media cetak. CGI digunakan untuk efek visual komputer karena efek yang dihasilkan lebih dari dikontrol lainnya lebih berdasarkan proses fisik, seperti membangun miniatur untuk efek gambar atau menyewa tambahan untuk adegan keramaian, dan karena itu memungkinkan penciptaan gambar yang tidak layak menggunakan teknologi lain. Hal ini dapat juga mengizinkan designer untuk menghasilkan konten tanpa penggunaan aktor, mahal menetapkan buah, atau props. Dengan menggunakan metode multimedia sebagai salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun.

Salah satu penerapan multimedia adalah untuk memvisualisasikan video nyata dan animasi untuk sebuah iklan. Melalui iklan penggabungan video dan animasi diharapkan mampu memberikan nuansa lain kepada para konsumen dalam menikmati iklan.

Uraian di atas mengarahkan penulis untuk memberi judul **"PEMBUTAN IKLAN DENGAN COMPUTER GENERATED IMAGERI (CGI) UNTUK MURAKABANA FURNITURE KULON PROGO"** dalam penyusunan skripsi.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan diperlukannya sebuah media untuk mengiklankan sebuah produk sehingga mampu menjual di pasaran. Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai yang penulis harapkan, maka penulis merumuskan bahwa masalah yang ingin dipecahkan sebagai berikut :

*"Bagaimana cara membuat sebuah iklan dengan metode computer generated imagery ?"*

## **1.3. BATASAN MASALAH**

- 1.3.1 Pembuatan iklan ini hanya sebagai promosi dan tidak bersifat komersial dan sebatas dokumentasi.
- 1.3.2 Software yang digunakan untuk pembuatan iklan dengan computer generated imageri (CGI) untuk murakabana furniture kulon progo menggunakan software Adobe Premiere, Photoshop, Flash CS 4, Format Factory.

## **1.4. TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan penelitian pembuatan iklan ini adalah :

- 1.4.1 Umum :

- a. Sebagai syarat kelulusan program Stratal pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- d. Untuk memperkenalkan pembuatan iklan dengan metode CGI.

#### 1.4.2 Khusus :

Memperkenalkan produk-produk dari murakabana sehingga bisa membantu dalam pemasaran.

### 1.5. METODE PENELITIAN

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

#### 1. Interview

Yaitu metode Tanya-jawab kepada pemilik dan para pembuat dari Murakabana Furniture itu sendiri, guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

#### 2. Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui membaca buku yang berhubungan dengan pembuatan Skripsi ini.

### 1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi enam bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

### **Bab I Pendahuluan**

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

### **Bab II Dasar Teori**

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, computer generated imageri(CGI), kebutuhan software, hardware, analisis.

### **Bab III Analisis dan Perancangan**

Menjelaskan tentang tahapan-tahapan pra-produksi dan analisis permasalahan dalam pembuatan iklan untuk Murakabana Furniture.

### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Implementasi dan pembahasan tentang penjabaran dari mulai produksi hingga pasca-produksi dari pembuatan iklan dengan Computer Generated Imageri untuk Murakabana Furniture.

### **Bab V Penutup**

Meiliputi tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan Skripsi ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**