

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ceper adalah salah satu kecamatan yang terletak di Klaten, Daerah ini telah menjadi daerah sentra pengecoran logam yang sudah mempunyai nama yang dikenal secara nasional, Terdapat banyak sentra usaha yang telah berdiri pada daerah ini, dari yang kecil, menengah, hingga yang besar, salah satunya pengecoran logam Mukti Abadi, salah satu pengecoran logam yang terdapat di ceper ini mempunyai kualitas dan bahan baik. Tetapi pemanfaatan promosi untuk Mukti Abadi sendiri masih minim sehingga pesanan yang didapat belum maksimal, data ini didapat melalui wawancara dengan pemilik.

Salah satu media informasi yang menarik dan bisa memberikan informasi yang diinginkan dengan unsur multimedia dimana multimedia adalah sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan alat-alat lain yang mendukung proses penyampaian informasi dari penggabungan teks, grafik, audio, video dan animasi. Animasi yang sedang berkembang untuk saat ini adalah animasi 3D animasi yang mempunyai bentuk dan detail yang kompleks serta tepat untuk memberikan informasi yang digunakan untuk media promosi.

Berdasarkan uraian diatas penulis akan membuat sebuah film dokumenter sebagai media informasi untuk peleburan logam yang terdapat di Ceper Klaten Jawa tengah yaitu Mukti Abadi yang akan disertakan dengan dukungan penerapan 3D, Film ini diharapkan mampu memberikan keunggulan bagi Mukti Abadi agar

dikenal oleh masyarakat luas sehingga mampu meningkatkan produksi peleburan logam tersebut. Pemanfaatan dari penerapan animasi 3D ini akan menjadi alternatif untuk lebih mendalam dan kompleks dalam memberikan informasi seputar masalah pengecoran logam yang terdapat di ceper Klaten, Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka penulisan skripsi ini mengambil judul “Penerapan 3D Pada Analisa Dan Perancangan Film Dokumenter Pengecoran Logam Di Mukti Abadi Pengecoran Logam Ceper Klaten”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi adalah “Bagaimana membuat film dokumenter tentang Mukti Abadi sebagai media informasi ke masyarakat luas dengan menggunakan kombinasi animasi 3D?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam skripsi ini ,maka penulis membatasi permasalahan pada penciptaan sebuah film untuk media informasi pengecoran logam mukti abadi, yaitu :

1. Profil Perusahaan

Pengenalan mengenai pengecoran logam Mukti Abadi.

2. Kegiatan Produksi

Gambaran mengenai kegiatan produksi dari pengambilan bahan baku sampai proses finishing.

3. Produk yang dipasarkan

Definisi mengenai produk yang dibuat oleh Mukti Abadi.

1.4 Tujuan Penelitian

- Internal :
 - Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
 - Dapat mengaplikasikan dan mengetahui tahapan proses dari pembuatan animasi 3D dan menyelaraskan dengan film.
- Eksternal :
 - Dapat menambah wawasan bagi seluruh mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA terutama dalam bidang Film dengan penerapan animasi 3D
 - Agar mendapatkan gambaran secara nyata kepada masyarakat umum, bagaimana Pengecoran logam di Ceper Klaten
 - Agar bisa menjadi media promosi yang menunjukkan proses pembuatan dan kualitas untuk investor

1.5 Metode Pengumpulan Data

- Metode Observasi

Mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek penelitian yaitu pengecoran logam mukti abadi dan animasi-animasi 3D yang sedang berkembang, untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat digunakan sebagai bahan penulisan skripsi ini.

- Metode Studi Kepustakaan

Penulis ini berpedoman pada buku yang sudah ada, baik dari literatur yang disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku lain yang mendukung

- Metode Wawancara

Penulis juga mengadakan sesi wawancara terhadap pemilik dan pekerja guna mendapatkan data dan informasi yang sesuai mengenai cara pengecoran logam yang di gunakan di Mukti Abadi Ceper Klaten.

- Metode Literatur

Metode penelitian dan pengumpulan data yang menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan media internet

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan dalam skripsi ini dapat terarah dan tersusun dengan baik, maka secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini disajikan dengan uraian sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan mengenai pengertian multimedia, sejarah multimedia, perkembangan multimedia, pentingnya multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, macam-macam animasi, prinsip animasi modeling animasi, animasi Autodesk Maya, pembuatan film, film dokumenter dan perangkat lunak pendukung lainnya yang digunakan.

Bab 3 Analisis Dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi tentang tujuan umum, profil Mukti abadi, pra produksi dan analisis biaya manfaat.

Bab 4 Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menguraikan dan menjelaskan dari rancangan yang telah dibuat, perancangan film dokumenter dengan penerapan animasi 3D (3 Dimensi) yang dibuat.

Bab 5 Penutup

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran – saran yang diperoleh dari pelaksanaan pembuatan laporan skripsi

