

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan dan kemajuan teknologi komputer sudah sangat pesat, kegunaan teknologi komputer sudah sangat dibutuhkan untuk membantu kegiatan manusia, dari hal yang ringan dan sederhana sampai hal yang berat dan kompleks semua tidak terlepas dari peranan teknologi komputer. Perkembangan teknologi komputer juga mendorong berkembangnya sebuah informasi, khususnya informasi yang berupa iklan. Dari tahun ketahun perkembangan industri periklanan semakin meningkat, menghasilkan inovasi – inovasi baru yang terus memeriahkan dunia periklanan yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik.

Berkembangnya industri periklanan memunculkan sebuah inovasi iklan dalam bentuk animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Saai ini jenis animasi yang banyak digunakan adalah animasi 3D. Animasi 3D memiliki tiga buah koordinat yang dapat menghasilkan sudut pandang objek terlihat lebih nyata, sehingga iklan jenis ini sangat efektif untuk memasarkan sebuah produk.

Oleh karena itu, penulis dalam membuat skripsi ini mengangkat tema animasi 3D dalam pembuatan iklan Cafe Tiga Tjeret. Dengan mengambil judul **“Pembuatan Iklan Animasi 3D Dengan Teknik Box Modeling Sebagai Media Promosi Cafe Tiga Tjeret”**.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin dipecahkan dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah iklan animasi 3D untuk mempromosikan Cafe Tiga Tjeret dengan menggunakan teknik box modeling pada software 3D Studio Max 2012 agar iklan ini dapat menarik konsumen secara efektif?

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada, penulis batasi pada :

1. Pra Produksi, meliputi ide awal yang digunakan dalam pembuatan iklan. Dalam tahap ini dilakukan pembuatan storyboard.
2. Produksi, meliputi :
 - a. Pembuatan 3D karakter.
 - b. Pembuatan background dan *environment*.
 - c. Memberikan material pada karakter, background dan *environment*.
 - d. Perancangan tata letak gambar.
 - e. Pembuatan animasi.
 - f. Pembuatan logo dan text.
3. Pasca Produksi, meliputi :
 - a. Compositing, menggabungkan elemen – elemen dalam satu media.
 - b. *Recording* dan *mixing sound*.
 - c. Editing, menyunting materi sesuai dengan storyboard.
 - d. Final Rendering.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Mempromosikan Cafe Tiga Tjeret agar lebih banyak dikenal oleh masyarakat, sehingga diharapkan Cafe Tiga Tjeret memiliki banyak konsumen.
2. Pembuatan iklan animasi 3D untuk mempromosikan Cafe Tiga Tjeret dengan menggunakan teknik box modeling pada software 3D Studio Max 2012.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapat data yang relevan, maka diperlukan metode yang efektif dalam pembuatan iklan ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Wawancara
Metode ini dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pemilik Cafe Tiga Tjeret.
2. Metode Kepustakaan
Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur – literatur yang diperlukan sebagai referensi dalam penulisan skripsi ini.
3. Metode Analisis Kasus

Metode ini dilakukan setelah penulis memperoleh data – data dari survey dan berdasarkan referensi yang diperoleh setelah mempelajari literatur – literatur untuk dikaji dan diimplementasikan pada permasalahan yang ada.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1.6.1 Bagi Penulis

1. Memperoleh gelar **Strata 1 (S1)** di bidang **Teknik Informatika**.
2. Dapat menerapkan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.
3. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Dapat membuat iklan untuk media televisi lokal dan nasional.

1.6.2 Bagi Food Station

1. Sebagai media promosi “Cafe Tiga Tjeret” kepada masyarakat luas agar mudah tersampaikan.
2. Menambah nilai jual bagi “Cafe Tiga Tjeret”.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum periklanan, unsur – unsur yang terkandung dalam iklan, tujuan dan manfaat periklanan, pengertian iklan televisi, jenis – jenis iklan televisi, konsep dasar animasi, teknik box modeling dan software yang digunakan dalam pembuatan Iklan Animasi 3D Dengan Teknik Box Modeling Sebagai Media Promosi Cafe Tiga Tjeret .

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum tentang cafe tiga tjeret dan kebutuhan – kebutuhan dasar dalam pembuatan Iklan Animasi 3D Dengan Teknik Box Modeling Sebagai Media Promosi Cafe Tiga Tjeret.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang rancangan dan implementasi pembuatan Iklan Animasi 3D Dengan Teknik Box Modeling Sebagai Media Promosi Cafe Tiga Tjeret, langkah – langkah pembuatan, screenshot saat proses, dan hasil akhir.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam pembuatan Iklan Animasi 3D Dengan Teknik Box Modeling Sebagai Media Promosi Cafe Tiga Tjeret.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.



