

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang 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 ke tahun perkembangan industri periklanan semakin meningkat, menghasilkan inovasi – inovasi baru yang terus meramaikan dunia periklanan yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik.

Banyak *homestay* yang masih melakukan periklanan secara manual seperti lewat brosur, koran, membuat penulis tertantang membuat iklan *homestay* dalam bentuk visual. Karena menurut *Computer Technology Reseach*, menyatakan bahwa orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan di dengar .

Oleh karena itu, penulis tuangkan dalam skripsi ini dengan mengangkat tema dengan judul **“Pembuatan Iklan Linkarmas Guesthouse Dengan Menggunakan Teknik Live Shooting Dan 3D Animasi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat diambil pokok permasalahan sebagai berikut “Bagaimana membuat iklan Linkarmas Guesthouse yang menarik dan dapat menyampaikan informasi ke pelanggan secara visual ? “

1.3 Batasan Masalah

Ruang Lingkup masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, antara lain

- a. Atribut-atribut penelitian yang meliputi *homestay* beserta fasilitas pendukung lainnya
- b. Penggunaan Adobe After Effect untuk 3D dan memberikan efek video.
- c. Penggunaan 3ds Max untuk membuat flipbook dan beberapa elemen
- d. Software lain yang digunakan untuk editing iklan tersebut adalah Adobe Premiere Pro dan Adobe Soundbooth
- e. Iklan Linkarmas Guesthouse berdurasi 30 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

- a) Mempromosikan Linkarmas Guesthouse agar lebih banyak dikenal oleh masyarakat, sehingga diharapkan Linkarmas Guesthouse memiliki banyak konsumen.
- b) Bagi Linkarmas Guesthouse dapat digunakan sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan Linkarmas Guesthouse kepada konsumen.

- c) Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi 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. Observari

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap objek Linkarmas Guesthouse yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi

2. Metode Kepustakaan

Metode mengumpulkan data dan referensi dengan mengacu pada buku-buku pedoman literature atau informasi di internet yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis dalam pembuatan iklan yang menarik.

3. Metode Wawancara

Yaitu dengan cara berkomunikasi dan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pemilik Linkarmas Guesthouse.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin diberikan dari pembuatan iklan Linkarmas Gueshouse ini antara lain :



1. Bagi penulis

Memperdalam dan menambah ilmu yang telah dipelajari pada saat kuliah dan sebagai syarat kelulusan program S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Menambah karya ilmiah yang ada di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan bisa dijadikan referensi oleh mahasiswa dalam mempelajari bagaimana membuat iklan.

3. Bagi Linkarmas Guesthouse

Sebagai media promosi bagi Linkarmas Guesthouse dan untuk menarik lebih banyak lagi konsumen untuk menginap, Serta meningkatkan nilai jual bagi Linkarmas Guesthouse.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Landasan Teori ini adalah kumpulan dari studi pustaka penulis yang didalamnya membahas seputar teori-teori yang mendukung dalam pembuatan penelitian ini.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum tentang Linkarmas Guesthouse dan kebutuhan – kebutuhan dasar dalam pembuatan Iklan dengan teknik live shooting dan 3d animasi Sebagai Media Promosi Linkarmas Gueshouse.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan di akan mengimplemantasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah di buat.

BAB VI : Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap perancangan guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

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