

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin memasuki era zaman modernisasi dengan peralatan canggih disekitar masyarakat membuat masyarakat semakin terbiasa dengan teknologi yang semakin hari semakin berinovasi menciptakan sesuatu yang menarik dan berguna bagi masyarakat. Teknologi informasi saat ini sudah menjadi bagian utama dalam kegiatan bisnis dunia. Dengan berbasis teknologi informasi nilai bisnis diyakini akan semakin meningkat, oleh karena itu mutlak diperlukan pengembangan bisnis yang berbasis teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi khususnya multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk : media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, dan iklan atau promosi.

Salah satu yang sering kita temukan pemanfaatan multimedia dalam media promosi atau media untuk perusahaan mencari perhatian disekitarnya adalah dengan menggunakan teknologi informasi yang unik dan bisa membuat seseorang tertarik untuk terus mengikutinya promosi tersebut, saat ini penggunaan multimedia yang unik dan bisa menyampaikan tujuan perusahaan adalah dengan menggunakan Video Bumper. Bumper adalah suatu kumpulan animasi yang terdiri dari gambar, teks, suara, animasi dan video yang berisikan rangkuman dari tujuan perusahaan yang biasanya di tunjukan di awal suatu acara atau akhir sebuah acara televisi atau seminar, namun seiring berjalanya waktu yang

mendorong sebuah perusahaan untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi informasi maka penggunaan Video Bumper saat ini bisa dilakukan di halaman sebuah web dan sering di pertunjukan di sebuah seminar.

Saat ini penggunaan video bumper pada era modern sangat lah bervariasi, yang paling jarang digunakan adalah penggunaan animasi 3D . Animasi 3D adalah penggambaran karakter yang semakin sempurna dan semakin hidup.

Penggunaan animasi 3D dalam sebuah seminar sebuah presentasi bisa di manfaatkan sebagai media penghibur sebelum masuk ke dalam acara inti atau biasa disebut Media Pre-Show. Hal ini yang di anggap sebuah peluang bagi perusahaan Jasa marketing online jogja idea untuk memanfaatkan penggunaan video bumper di seminar untuk memberikan suasana berbeda kepada peserta seminar agar tidak mengalami kejenuhan dalam seminar tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis membuat Tugas Akhir yang berjudul " **Perancangan Video Animasi Bumper Di Perusahaan Jasa Online Marketing JOGJA IDEA Sebagai Media Pre-Show** "

## **1.2 Rumusan Masalah**

Memperhatikan latar belakang masalah diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah Bagaimana penerapan *Polygonal modeling* dan *Subdivision surface modeling* pada Perancangan Video Animasi Bumper Di Perusahaan Jasa Online Marketing JOGJA IDEA Sebagai Media Pre-Show?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat akan begitu luasnya ruang lingkup Kerja yang ditawarkan oleh perusahaan Jogja Idea maka ruang lingkup masalah terbatas pada :

1. Tampilan video berisi animasi 3D Text dan Ikon perusahaan berbentuk 3D
2. Hasil Akhir akan berbentuk sebuah video animasi 3d bumper
3. Konten Berisi promosi jasa dari perusahaan
4. Video bumper ini dikonsept untuk bisa digunakan pada saat seminar dan isi di konten website perusahaan
5. Software pendukung yang digunakan dalam video animasi ini adalah CorelDRAW X6, Cinema 4D R14, Adobe Audition CS5.5, dan Adobe Premiere Pro CS5.5.
6. Jogja idea sebagai object dan tema dari video

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat animasi 3D di Video Bumper untuk perusahaan Jogja idea
2. Memperkenalkan jasa yang di tawarkan oleh perusahaan jogja idea kepada masyarakat
3. Memberikan suatu yang berbeda dalam proses seminar jogja idea maupun dalam promosi perusahaan
4. Sebagai syarat kelulusan Sarjana I di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah:

### 1. Manfaat bagi Penulis

- a. Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang berkaitan dengan animasi video bumper dan animasi 3D
- b. Sebagai prasyarat kelulusan studi Sarjana 1 Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.kom)

### 2. Manfaat bagi masyarakat Umum

- a. Dapat melihat sesuatu yang berbeda dalam video bumper yang digunakan sebagai promosi perusahaan.
- b. Dapat mengetahui profil perusahaan tanpa harus membaca brosur.

### 3. Manfaat bagi masyarakat IT

- a. Dapat berguna untuk animator.
- b. Dapat dijadikan panduan untuk pembuatan animasi 3D untuk skripsi atau tugas akhir di AMIKOM dan Kampus Lain nya.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain :

1. Study pustaka

Membaca dan menganalisa teknik pembuatan 3D dari literature yang berguna untuk penulisan skripsi.

2. Metode Dokumentasi (kearsipan)

Melakukan dokumentasi rencana kerja, dokumentasi desain 3D, video editing, dan dokumentasi hasil kerja.

3. Metode Evaluasi Bumper

Melakukan evaluasi terhadap hasil kerja, apakah ada koreksi atau saran dari pihak perusahaan.

4. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak perusahaan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang di butuhkan.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini di uraikan dalam beberapa bab yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang dasar teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan film animasi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan yang meliputi gambaran umum perusahaan, profil perusahaan, produk perusahaan dan perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja animasi.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang hasil dan proses dari animasi "Jogja Idea" yang telah dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**