

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awalnya teknologi berkembang secara lambat. Namun seiring dengan kemajuan tingkat kebudayaan dan peradaban manusia perkembangan teknologi berkembang dengan cepat. Semakin maju kebudayaannya, semakin berkembang teknologinya karena teknologi merupakan perkembangan dari kebudayaan yang maju dengan pesat [1]. Reklame videotron adalah reklame yang berbentuk bidang datar atau lengkung, berisi gambar dan/atau tulisan bergerak/hidup/visual baik dengan atau tanpa audio, dengan konstruksi layar berupa LCD, LED dan sejenisnya yang pemasangannya berdiri sendiri, atau menempel bangunan, dengan konstruksi tetap dan bersifat permanen [2].

Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita [3]. Yang merupakan satu dari beberapa cabang di multimedia. Animasi secara umum dapat diartikan sebagai seni menghidupkan atau memberi nyawa terhadap benda sehingga seolah-olah benda tersebut memiliki nyawa. Di dalam animasi ada beberapa jenis animasi seperti animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi [3]. Sekarang ini banyak film, iklan dan videoklip yang menggunakan animasi 3d. Animasi 3d dalam pengerjaannya cenderung hanya menggunakan media komputer.

Meningkatkan daya tarik konsumen terhadap suatu produk dan brand merupakan kebutuhan sebuah perusahaan. Penulis melihat di Ari Jaya Furniture pemasarannya masih menggunakan cara tradisional , yaitu dengan cara dari testimoni langsung dari orang ke orang. Sehingga dengan menggunakan promosi yang ditampilkan di media seperti videotron diharapkan mampu menambah jangkauan konsumen dan menambahkan nilai tambah terhadap perusahaan tersebut.

Dari latar belakang masalah tersebut, penulis mengangkat sebuah judul “Pembuatan Iklan 3d pada Ari Jaya Furniture Menggunakan Blender” dengan adanya iklan tersebut diharapkan dapat memperluas jangkauan pemasaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diambil rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat iklan animasi 3D yang akan ditayangkan di videotron untuk Ari Jaya Furniture menggunakan aplikasi Blender ?
2. Bagaimana membuat animasi iklan dengan durasi 30 detik dengan ekstensi *.mp4 ?

1.3 Batasan Penelitian

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Ari Jaya Furniture.

2. Hanya menampilkan iklan, profil dan beberapa produk dari Ari Jaya Furniture.
3. Pembuatan menggunakan animasi 3D.
4. Hasil implementasi video animasi akan berbentuk video yang akan ditayangkan di videotron dan akan menjadi kewenangan perusahaan dalam hak penggunaan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Membuat iklan animasi 3D untuk Ari Jaya Furniture .
2. Untuk memperkenalkan perusahaan Ari Jaya Furniture .
3. Sebagai media untuk memperlihatkan contoh jadi dan proses pembuatan produk dalam bentuk animasi.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informatika Pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Ari Jaya Furniture :
 - a. mampu memberikan pesan yang lebih imajinatif.
 - b. Iklan bisa dipasang di *videotron* .
 - c. Menawarkan contoh produk.
 - d. Pengenalan profil perusahaan.

2. Bagi Peneliti
 - a. Penerapan ilmu yang telah didapatkan
 - b. Evaluasi ilmu
3. Bagi ilmu pengetahuan
 - a. Sebagai referensi penerapan ilmu untuk penelitian selanjutnya
 - b. Sebagai tolak ukur untuk pembuatan animasi
 - c. Sebagai media penyemangat untuk terus berkarya

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapat data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode *Observasi*

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung datang ke Ari Jaya Furniture oleh penulis untuk mengumpulkan data secara lengkap, tepat dan akurat.

2. Metode *Interview* (Wawancara)

Data yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan secara langsung dengan mewawancarai pemilik dari Ari Jaya Furniture. Cara ini adalah cara efektif untuk mengumpulkan data informasi secara akurat.

3. Metode *Kepustakaan* (*Library*)

Metode kepustakaan ini mengacu pada buku-buku atau literatur-literatur yang dibutuhkan sebagai tambahan referensi peneliti, mengenai teori cara pembuatan iklan dimana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6.2 Analisis

Setelah data terkumpul maka data kemudian dicari masalahnya kemudian dianalisis untuk dipecahkan masalahnya.

1.6.3 Perancangan

Setelah dianalisis kemudian dirancang untuk dibuat model dan rancangan tersebut dikonsultasikan dengan Ari Jaya furniture.

1.6.4 Produksi

Kemudian proses produksi dimulai sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya.

1.6.5 Testing dan Implementasi

Setelah produksi selesai maka kemudian testing dan di implementasikan dengan cara di pasang di videotron.

1.7 Sistematika Penelitian

Supaya lebih mudah dipahami sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai iklan animasi 3D dimulai dari tinjauan pustaka dan masalah mengenai iklan animasi yang mampu meningkatkan daya tarik konsumen dan pelanggan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan berisi penguraian dan penyelesaian dari suatu pembuatan media iklan 3D. Seperti perancangan konsep dan gambaran yang umum tentang objek yang diteliti. Disini juga akan dibahas tentang objek, analisis kebutuhan, storyboard, beserta lainnya yang akan ada dalam proses pembuatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan berisi tentang bagaimana produksi iklan animasi 3D, implementasinya dan pembahasan tentang pembuatan iklan animasi 3D. Pada bab ini akan terlihat apakah konsep yang telah direncanakan diterapkan atau tidak.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang digunakan untuk membangun dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.

