

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia banyak digunakan sebagai media penyampaian informasi yang lebih efektif karena hal tersebut dilakukan dengan menggabungkan bermacam - macam elemen diantaranya seperti teks, gambar, suara, video dan animasi sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas, mudah dipahami dan lebih interaktif dengan user. Konten multimedia telah diterapkan dalam berbagai bidang misalnya pada bidang pendidikan, kesehatan, hiburan bahkan diterapkan dalam bidang bisnis sebagai media promosi.

Media promosi dalam bisnis merupakan titik sentral bagi suatu perusahaan dan menjadi salah satu strategi marketing untuk menarik perhatian para konsumen. Sehingga para pebisnis meningkatkan konsep pemasaran dengan cara yang unik salah satunya visualisasi objek.

Salah satu bisnis yang sedang berkembang saat ini adalah bisnis properti perumahan. Bisnis properti perumahan ini banyak diminati karena dapat dijadikan aset untuk beberapa tahun kedepan dan menjadi peluang yang dapat dimanfaatkan oleh para pebisnis. Dengan peluang tersebut maka para pebisnis meningkatkan konsep dari segi marketing.

Jogjes Astina Parama merupakan salah satu pelaku bisnis properti berbadan hukum Perseroan Terbatas (PT) yang terpercaya dibidang pengembangan perumahan. Perusahaan ini berdiri sejak 2013 yang dipimpin oleh Bapak Jefri Asmara dan beralamat di jalan Wirajaya 312 C No. 01, Depok, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta.

PT. Jogjes Astina Parama memberikan pelayanan terbaik untuk berinvestasi yaitu memberikan solusi untuk konsumen, memilih lokasi rumah yang strategis, design yang inovatif dan kreatif, serta memberi kemudahan dalam bertransaksi. Dalam perkembangannya PT. Jogjes Astina Parama memperluas wilayah pengembangan perumahan maupun ruko yang tersebar di wilayah D.I. Yogyakarta dan Jawa tengah serta mendapatkan respon positif dari *market* sehingga mendapat kepercayaan dari konsumen dan bank yang terjaga terus menerus. PT. Jogjes Astina Parama mengutamakan *Believe and Trust* merupakan komitmen untuk mewujudkan konsep perumahan yang berkualitas dan tepat waktu.

Saat ini PT. Jogjes Astina Parama masih menggunakan media dengan penggambaran sebuah obyek dari satu atau dua sudut pandang visual. Hal itu dapat dilihat dari media yang digunakan yaitu brosur dan pamflet. Media promosi tersebut masih kurang efektif dalam memberikan informasi kepada konsumen tentang penjelasan struktur bangunan rumah yang ditawarkan oleh PT. Jogjes Astina Parama yaitu dalam bentuk 2D (2 dimensi).

Visualisasi objek digunakan untuk memberikan pembaharuan pada media promosi bagi perusahaan serta memberikan kemudahan bagi konsumen untuk dapat melihat bangunan yang ditawarkan berupa video visualisasi 3D (3 dimensi) sehingga lebih interaktif dengan konsumen. Media promosi video visualisasi 3D kini menjadi kebutuhan sebagai sarana pemasaran bagi perusahaan.

Dengan dasar pertimbangan dan latar belakang diatas, penulis menawarkan kepada PT. Jogjes Astina Parama untuk menggunakan media promosi berupa video visualisasi objek 3D. Oleh karena itu penulis menggunakan objek tersebut sebagai penelitian dan bahan tugas akhir dengan judul **“Pembuatan Video Visualisasi 3D Perumahan Jogjes Royal Residence Condongcatur Sebagai Media Promosi”**. Penggunaan media promosi ini akan mempermudah dalam menjelaskan suatu objek bangunan dan lebih interaktif dengan konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana merancang dan membuat sebuah video visualisasi 3D (3 dimensi) sebagai sebuah media promosi pada PT. Jogjes Astina Parama dalam memperkenalkan perumahan yang mampu memberikan informasi dan gambaran rumah yang ditawarkan oleh PT. Jogjes Astina Parama untuk konsumen?”.

1.3 Batasan masalah

Agar pembahasan pada bab selanjutnya tidak keluar dari permasalahan, maka perlu dibuat sebuah batasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis dalam meneliti dan menentukan metode penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut maka penulis menentukan batasan untuk permasalahan sebagai berikut :

1. Video visualisasi ini hanya menampilkan perumahan Jogjes Royal Residence Condongcatur dari beberapa perumahan yang dibawah oleh PT Jogjes Astina Parama
2. Video visualisasi 3D Perumahan Jogjes Royal Residence yang ditampilkan hanya eksteriornya.
3. Visualisasinya berbentuk 3D sebagai model bentuk perumahannya.
4. Meliputi tiga tahap, tahap pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.
5. Video visualisasi ini dibuat dengan blender 2.78, lumion pro 6, adobe audition cc 2015, adobe premiere cc 2015.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat media promosi perumahan jogjes royal residence dari sebelumnya menggunakan brosur dan pamflet menjadi video visualisasi 3D agar lebih efektif dalam menarik minat konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Manfaat terhadap Penulis

Dari hasil penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi penulis yaitu dapat menambah pengetahuan serta mengembangkan daya pikir dalam menganalisa berbagai permasalahan serta menerapkan ilmu yang didapat selama menimba ilmu di kampus Universitas Amikom Yogyakarta dalam bentuk aplikatif dan bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya.

2. Manfaat terhadap Objek Penelitian

1. Diharapkan dapat menjadi Media konten sebagai media promosi perusahaan.
2. Media konten sebagai pengenalan produk kepada masyarakat umum.
3. Media konten dapat digunakan untuk demo produk kepada klien.

3. Manfaat terhadap kampus Universitas Amikom Yogyakarta

Sebagai bahan bacaan serta sebagai referensi dalam ngajukan kurikulum. Serta dapat bermanfaat bagi Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam pembuatan karya tulis lainnya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan penulis untuk bahan penulisan tugas akhir program Diploma Tiga (D3) ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Pengamatan Langsung (Observasi)

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi pada PT. Jogjes Astina Parama dengan cara penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang sedang dilakukan.

2. Wawancara

Penulis menggunakan metode wawancara dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan. Data diperoleh dengan cara melakukan wawancara atau tanya jawab dengan ketua dari pemilik yang bersangkutan.

3. Kepustakaan

Penulis memperoleh data-data dari hasil penelitian dengan cara mempelajari dan membaca buku yang berhubungan dengan ruang lingkup permasalahan, guna menunjang keberhasilan tugas akhir ini. Selain itu penulis juga mencari data-data dari berbagai artikel di internet seperti, google, dan lain-lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan software apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan media konten PT. Jogjes Astina Parama.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Berisi mengenai gambaran umum objek penelitian, metode yang digunakan, sumber data, data yang diperlukan, teknik pengumpulan data, teknis analisis data dan jadwal penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan dan hasil perancangan media konten PT. Jogjes Astina Parama.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.

DAFTAR PUSTAKA