

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar belakang

Sarana multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah dalam penyampaian pesan informasi dalam bentuk audio maupun visual. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu yang sebelumnya biasa saja menjadi lebih hidup dan menarik menggunakan teknik teknik multimedia yang ada.

Penggunaan video diperuntukkan banyak hal, salah satunya adalah video iklan profil. Video iklan merupakan media promosi bagi sebuah organisasi, instansi atau perusahaan, yang efektif dengan visual yang menarik, karna video sangat mudah dicerna dan diterima oleh siapapun, dibandingkan dengan media cetak seperti koran, majalah, atau brosur.

SMA Muhammadiyah 1 Klaten adalah sekolah terbaik yang memiliki keunggulan dibidang akademik maupun non akademik, yang berada di ranking 5 se-Jawa Tengah dengan nilai rata-rata 97 dan terakreditasi A dengan berbagai macam prestasi yang sudah diraih oleh siswa. Akan tetapi sekolah ini tidak memiliki media iklan dalam penyampaian informasi tersebut kepada masyarakat atau sekolah lainnya. Bahkan siswa sendiri tidak banyak yang mengetahui keunggulan sekolahnya sendiri.

Untuk meningkatkan semangat belajar dan berprestasi siswa serta meningkatkan rasa percaya diri siswa maka akan dibuatkan iklan profil dalam bentuk video iklan dengan menggabungkan teknik 3D agar lebih menarik dan berbeda dari iklan lainnya.

Dengan video iklan ini diharapkan SMA Muhammadiyah 1 Klaten dapat memperlihatkan semua keunggulan sekolah tersebut kepada masyarakat dan sekolah lain sehingga masyarakat dapat melihat bagaimana sekolah tersebut, apa yang telah sekolah capai, bagaimana fasilitas di sekolah tersebut, menambah rasa percaya diri dan daya saing siswa untuk berprestasi atau untuk masuk ke perguruan tinggi terbaik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut "Bagaimana membangun video iklan menggunakan teknik animasi 3D yang dapat menyampaikan informasi secara menarik, padat dan jelas."

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah berfungsi untuk menganalisa penelitian agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Adapun batasan masalah tersebut di antaranya:

1. Iklan ini berdurasi 60 detik.
2. Iklan ini direkam dengan kamera Nikon D5100.
3. Iklan berisi Keunggulan yang dimiliki SMA Muhammadiyah 1 Klaten.

4. Teknik yang digunakan 3D *camera tracking*, *3D character modelling*, dan 3D efek
5. Untuk software editing dan compositing menggunakan Adobe After Effect CS6 dan Autodesk Maya 2016.
6. Menggunakan format file video .mp4 dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920x1080p.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan video iklan pada SMA Muhammadiyah 1 Klaten adalah untuk mempromosikan SMA Muhammadiyah 1 Klaten kepada masyarakat dan sekolah lainnya dengan menunjukkan segala kelebihan yang sekolah miliki, dan meningkatkan daya saing sekolah agar siswa dapat masuk ke perguruan tinggi terbaik serta menjadi kebanggaan SMA Muhammadiyah 1 Klaten.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Pencarian fakta dan pengumpulan data dapat menggunakan metode pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan sebagai berikut:

##### **1. Wawancara ( Interview )**

Wawancara dengan mengajukan melakukan sesi tanya jawab kepada pihak sekolah SMA Muhammadiyah 1 Klaten untuk memperoleh data-data yang lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

## 2. Pengamatan langsung ( Observasi )

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap SMA Muhammadiyah 1 Klaten, salah satunya dengan cara mengambil gambar atau video.

### 1.6 Metode Perancangan

Pada metode perancangan menggunakan model pra produksi yaitu identifikasi beberapa masalah dan kebutuhan diantaranya kamera, lensa, tripod, slider, dan lighting. Untuk pengambilan gambar pada sekolah SMA Muhammadiyah 1 Klaten penulis menggunakan kamera Nikon D5100 dan wide angel lens macro 0.5 x 52MM , tripod, dan slider.

Pada screen writing penulis menentukan beberapa ide gagasan yaitu pada iklan akan menggabungkan live shoot, efek-efek dan objek 3D. Setelah semua gambar dan video live shoot diambil pada lokasi objek, selanjutnya penulis membuat 3D karakter yaitu sebuah karakter maskot 3D yang akan menjadi *guide tour* sekaligus narator pada video. karakter tersebut akan berbicara dan menjelaskan video iklan. Lalu ditambah dengan penggunaan teknik 3D camera tracking, *special effect* untuk *opening* dan *bumper text*.

### 1.7 Metode Testing

Pada metode testing menggunakan survey atau quisioner dengan memilih beberapa target penonton, dan melihat apakah pesan-pesan didalam video mampu tersampaikan kepada penonton.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

### **Bab I Pendahuluan**

Merupakan pengantar pokok permasalahan yang akan dibahas. Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode perancangan dan sistematika penulisan.

### **Bab II Landasan teori**

Bab ini membahas tentang landasan teori, berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan video.

### **Bab III Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek, analisis masalah dan rancangan skema tentang produk yang akan dibuat.

### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam perancangan video iklan, yang berupa penjelasan pada tahap produksi dan pasca produksi.

### **Bab V Penutup**

Berisi tentang Kesimpulan dari pokok permasalahan yang dibahas dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**