

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah / Judul.

Iklan adalah setiap bentuk komunikasi yang dimaksudkan untuk memotivasi seorang pembeli potensial dan mempromosikan penjual suatu produk atau jasa. Untuk mempengaruhi pendapat *public*, memenangkan dukungan *public* untuk berpikir atau bertindak sesuai dengan keinginan si pemasang iklan. Sedangkan menurut Paul Copley,

Advertising in by and large seen as an art – the art of persuasion and can be defined as any paid for communication designed to inform and or persuade (Digital imaging untuk iklan , 2009).

Iklan merupakan sebuah seni dari persuasi didefinisikan sebagai desain komunikasi yang dibiayai untuk menginformasikan dan atau membujuk. Pada dasarnya iklan merupakan sarana komunikasi yang digunakan komunikator dalam hal ini perusahaan atau produsen untuk menyampaikan informasi tentang barang atau jasa kepada publik, khususnya pelanggan melalui media massa. Selain itu, semua iklan dimuat dengan tujuan yang sama yaitu untuk memberi informasi dan membujuk para konsumen untuk mencoba/mengikuti apa yang ada di iklan tersebut, dapat berupa aktivitas mengonsumsi produk dan barang atau jasa yang ditawarkan. Dalam dunia periklanan, animasi sudah mulai menjadi salah satu bidang yang digunakan selama

beberapa tahun terakhir. Iklan animasi bisa menimbulkan banyak efek. Berbeda bila menggunakan iklan dengan media manusia. Contohnya iklan animasi dengan situasi dan kondisi orang yang ramai bisa dilakukan salinan data untuk objek yang banyak namun, bila menggunakan media orang harus dengan jumlah manusia yang banyak.

Berpegang dari konsep diatas, maka penulis membuat tugas akhir dengan judul **”Pembuatan Iklan Produk Spring bed Comforta Pada PT. Massindo karya Prima”** dengan tampilan grafis dan animasi yang menarik.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Lingkup Permasalahan di bahas terdiri dari :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Masih sedikitnya iklan yang menggunakan animasi 3D karena keterbatasan kemampuan.
2. Penggunaan Iklan dalam bentuk animasi 3D jauh lebih murah dari pada *shoting* langsung dengan artis, Oleh karena itu iklan animasi 3D akan terus dikembangkan
3. Meningkatkan permintaan pembuatan iklan dengan menggunakan animasi 3D, karena objek yang di buat dapat menyerupai bentuk aslinya

I.2.2. Rumusan Masalah

Meninjau dari pokok permasalahan yang telah penulis uraikan pada latar belakang diatas maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah layanan iklan yang menarik dengan teknik 3Dimensi.
2. Bagaimana menyediakan layanan iklan yang memiliki informasi iklan yang bermanfaat.
3. Bagaimana menciptakan sebuah layanan iklan yang dapat menampilkan informasi tentang misi iklan yang disampaikan.

I.2.3. Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan, maka masalah yang dibahas dibatasi pada masalah :

1. Iklan hanya berupa simulasi dengan contoh produk Spring Bed Comforta.
2. Simulasi iklan dibuat dengan gambar 3Dimensi.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi iklan dengan menggunakan 3DS & Adobe Premiere.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan dari penyusun Tugas Akhir ini adalah :

1. Membuat perancangan yang menarik sehingga pesan yang disampaikan diterima oleh masyarakat.

2. Mengenalkan pembuatan iklan animasi dengan contoh produk Spring Bed Comforta pada mahasiswa/i.
3. Mengembangkan pola keilmuan dalam membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologiinformasinya khususnya dalam pembuatan Animasi 3 Dimensi.
4. Memberikan pengetahuan mengenai seluk-beluk dunia animasi serta unsur-unsur yang ada di dalamnya.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang dilakukan oleh penulis antara lain adalah agar :

1. Mengerti tentang tata cara pembuata iklan produk Spring Bed Comforta berbentuk animasi
2. Aplikasi iklan animasi yang dibuat jika berhasil dengan baik, tentunya dapat digunakan oleh Instansi atau perusahaan sebagai refensi dalam pembuatan aplikasi iklan produk animasi.
3. Bermanfaat bagi masyarakat agar dapat mengerti makna dari iklan yang disampaikan.
4. Bagi produsen iklan animasi dapat membantu mempromosikan produk yang dibuat agar lebih dikenal masyarakat.

I.4. Metode Penelitian

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, ada beberapa metode penelitian yang penulis lakukan adalah mengambil teori - teori dari buku yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi iklan animasi menggunakan 3Ds Max dan Adobe Premiere.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, ada beberapa metode penelitian yang penulis lakukan. Metode – metode tersebut adalah :

1. Metode Lapangan (*Field Research*)

Dalam bentuk penelitian lapangan ini, penulis menggunakan teknik untuk mengumpulkan data, antara lain :

a. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data atau informasi pada metode ini dapat dilakukan dengan wawancara atau pertanyaan-pertanyaan langsung kepada Bapak Hendri. L yang bertugas di bagian IT pada PT. Massindo Karya Prima adapun data yang di dapat berupa contoh produk – produk yang di pasarkan saat ini.

b. Metode Pustaka (*Library research*)

Suatu cara kepustakaan untuk mengumpulkan data berdasarkan buku-buku, katalog Spring Bed Comforta, Mengenai produk-produk Spring Bed Comforta, dalam hal ini penulis memperoleh data secara teoritis yang akan menguatkan dan berbagai acuan penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

I.5 Lokasi Penelitian

Lokasi untuk penulisan tugas akhir ini dilakukan pada PT. Massindo Karya Prima beralamat di Jl. Pulau Menjangan Komp. Meil Nusantara Lot 5-6 Medan.

I.6 Sitematika Penulisan

Adapun Sistematika Puenulisan Tugas Akhir sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai Latar belakang ruang lingkup permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metode – metode penelitian dan Sistematika

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan mengenai landasan teori yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan dan alat yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam simulasi iklan animasi

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran penulisan dari Tugas Akhir tentang pembahasan aplikasi animasi.