

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Promosi merupakan hal yang mutlak dilakukan oleh sebuah perusahaan diberbagai sektor, hal itu disebabkan karena promosi dapat membentuk pencitraan di masyarakat. Penggunaan media promosi yang tepat mempengaruhi keberhasilan promosi yang direncanakan. Sehingga, banyak perusahaan menggunakan berbagai bentuk media untuk dapat mencapai tujuan dari promosi tersebut secara efektif.

Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya adalah sebuah instisusi yang bergerak di bidang pendidikan tinggi yang secara berkala melakukan promosi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan berbagai media. Promosi ini dimaksudkan untuk memperkenalkan program studi dan kegiatan lainnya kepada masyarakat lokal, nasional, dan internasional. Media yang digunakan terbagi dalam beberapa bentuk yang disesuaikan dengan target promosi.

Untuk promosi internasional, media brosur dan buku profil banyak digunakan untuk memberikan informasi program studi, fasiltias, dan program unggulan. Media ini tepat jika promosi dilakukan dalam bentuk tatap muka. Untuk media promosi dalam bentuk video telah dimiliki dengan menekankan pada program studi, unit kerja, mitra kerjasama, dan program internasional. Media ini mudah untuk didistribusikan, tetapi dalam video tersebut belum memberikan gambaran bagaimana fasilitas fisik yang dimiliki IIB Darmajaya. Penyampaian fasilitas dalam bentuk video sangat penting untuk memberian gambaran tentang IIB Darmajaya secara utuh. Fasilitas dapat ditampilkan dalam bentuk 3 dimensi (3D) sehingga dapat memberikan detail informasi fisik lebih baik dari video 2 dimensi (2D).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti merancang dan membuat video visualisasi sebagai media promosi internasional dalam bentuk 3 dimensi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, penulis membangun sebuah penelitian ilmiah tentang pembuatan visualisasi profil 3D IIB Darmajaya, yaitu bagaimana merancang dan membangun visualisasi model 3D bangunan kampus IIB Darmajaya.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di kantor urusan hubungan internasional IIB Darmajaya, yang beralamatkan di Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93, Gedong Meneng, Rajabasa Kota Bandar Lampung selama 4 (empat) bulan, terhitung sejak Mei 2017 s/d Oktober 2017.
2. Objek dalam penelitian ini adalah asset bangunan kampus dan buku *university profile* IIB darmajaya milik kantor urusan hubungan internasional IIB Darmajaya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa kebutuhan media promosi berbentuk 3D.
2. Membangun visualisasi video 3D profile IIB Darmajaya berbasis multimedia animasi yang mampu menampilkan objek secara 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Adanya hasil analisa tentang kebutuhan media promosi berbentuk 3D
2. Adanya media promosi dalam bentuk video visualisasi 3D yang berbasis *Multimedia* sebagai media pengenalan dan promosi IIB Darmajaya kepada masyarakat/ mahasiswa/ umum Internasional.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori media promosi, visualisasi, perangkat lunak yang digunakan, dan metode pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode pendekatan penyelesaian permasalahan dinyatakan dalam bentuk analisa konsep, kebutuhan, dan *storyboard*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan objek 3D di *software Blender*, pembuatan file Audio di *Software Adobe Audition*, serta proses *Smooth Effect* dan pembuatan *title text* yang dilakukan di *software Adobe After Effect*. Pada tahapan akhir dilakukan proses pembuatan *title text* dan penggabungan seluruh file yang dilakukan di *Software Adobe Premier* dalam membangun sebuah video promosi IIB Darmajaya. Tahapan pengujian juga dipaparkan pada bab ini.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan visualisasi 3D profile IIB Darmajaya selanjutnya.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA