

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Teknologi Informasi memegang peranan yang sangat penting untuk kemajuan Pariwisata. Multimedia adalah salah satu bentuk Teknologi Informasi yang menggabungkan (integrasi) gambar ,tulisan, suara, video, animasi dan data base menjadi system informasi yang interaktif yang berguna untuk pengambilan suatu keputusan.

Perkembangan teknologi multimedia yang semakin maju , menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan professional. Sejalan dengan itu mata penulis sebagai mahasiswa yang menggeluti dunia teknologi informasi ingin memberikan kontribusi dibidang multimedia . Tim penulis memiliki sumber daya manusia yang mampu dan tanggap terhadap setiap perkembangan teknologi multimedia serta mempunyai kemampuan berorganisasi yang baik.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik. Dalam hal ini kemampuan dari multimedia komputer adalah untuk menyajikan suatu data dalam bentuk audio visual diharapkan dapat merancang suatu iklan berbasis CGI, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam bentuk media cetak tapi dalam bentuk video. Sehingga masyarakat dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

CGI merupakan tehnik penerapan teknologi komputer grafik untuk pembuatan efek kusus (special effect) dalam film. Computer-Generated Imagery (CGI; bahasa Indonesia: "pencitraan yang dihasilkan komputer") adalah penggunaan grafik komputer (atau lebih tepatnya, grafik komputer 3D) dalam efek spesial. CGI digunakan dalam film, acara televisi dan iklan, dan juga media cetak.

1.2 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah bidang teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam bentuk iklan video yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Kemampuan multimedia, komputer dapat menyajikan informasi dalam bentuk animasi, suara atau video sehingga akan terlihat lebih menarik.

Pada pariwisata Rejang Lebong kurangnya media promosi kepada masyarakat umum di Bengkulu. Oleh karena itu tempat pariwisata Rejang Lebong Sepi oleh pengunjung dan banyak yang belum mengetahui informasi tempat wisata tersebut

Untuk itu diperlukan sebuah media informasi yang dapat mengatasi masalah tersebut. Sejalan dengan teknologi yang semakin pesat maka membuat iklan berbasis CGI, sebagai media untuk mengatasinya.

1.3 Rumusan Masalah

Di dalam dunia informasi dukungan teknologi multimedia merupakan suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya periklanan televisi. Teknologi ini diterapkan khususnya untuk membuat iklan dalam bentuk video multimedia yang diharapkan dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam permasalahan ini akan dibahas hal-hal dibawah ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka merumuskan masalah seperti berikut :

- a. Bagaimana membuat Iklan berbasis CGI
- b. Bagaimana mempromosikan objek pariwisata Kabupaten Rejang Lebong dengan pembuatan iklan berbasis CGI yang dapat dijadikan sebagai media untuk memberikan informasi kepada calon pengunjung dan masyarakat luas.

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk pembuatan iklan berbasis CGI khususnya dalam bidang iklan Video. Dengan menggunakan software Adobe After Effects CS 6 dan software pendukung seperti Adobe Photoshop CS 6, Adobe premier pro CS 6.

Khusus nya pembuatan Iklan Objek Pariwisata Kabupaten Rejang Lebong berbasis CGI Pada..

1.5 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan Iklan Berbasis CGI adalah sebagai berikut:

a. Internal

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan, ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
2. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia. Sehingga dapat mengetahui apakah ilmu yang diterapkan mampu mengatasi permasalahan yang sedang terjadi.
3. Sebagai persyaratan kelulusan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

b. Eksternal

1. Memberikan suatu solusi penyajian informasi kepada Masyarakat dan wisatawan domestic dan manca negara. Untuk mengetahui tempat wisata Kabupaten Rejang Lebong.

1.6 Manfaat Penelitian

Berorientasi keluar dan mengembangkan unsur-unsur teknologi dalam dunia periklanan bagi masyarakat. Pada umumnya tentang dibuatnya topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Sebagai alternatif metode baru bagi masyarakat dalam melihat dan mendapatkan informasi yang di inginkan secara ringkas , tepat, cepat dan akurat.
- b. Sebagai alternatif baru kepada pihak pariwisata Kabupaten Rejang Lebong, bahwa dengan Iklan multimedia berbasis CGI merupakan salah satu cara untuk memberi informasi kepada masyarakat pada umumnya.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan juga agar mampu menyajikan informasi tentang tempat wisata kabupaten Rejang Lebong maka menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Metode wawancara (Interview)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada bagian yang terkait dengan penelitian tugas akhir yang dapat memberikan gambaran tentang obyek wisata tersebut.

b. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

c. Metode Studi Pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembanding.

1.8 Sistem Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang pengertian multimedia, pengertian Iklan berbasis CGI dan konsep dasar atau landasan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir dan pembuatan video iklan berbasis CGI.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Penjelasan tentang data-data yang terkumpul pada tempat penelitian berupa Sekilas tentang Kabupaten Rejang Lebong, Objek Wisata Kecamatan Curup dan Rute jalan, Media promosi iklan serta informasi lain mengenai tempat penelitian.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang sistem yang diusulkan. Pembuatan Iklan berbasis CGI.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

1.9 Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan dimulai pada tanggal : 16 agustus 2012 untuk pengambilan data.

Kegiatan	April 2012				July 2012				Agustus 2012			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan	■											
Survei		■	■	■								
Pengambilan Data			■	■								
Perencanaan				■	■	■	■					
Pembuatan Program							■	■	■	■		
Uji Coba Program									■	■	■	■
Penyusunan Laporan								■	■	■	■	■

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan