

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kabupaten Pacitan merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang ada di pesisir selatan pulau Jawa tepatnya di Jawa Timur yang memiliki potensi wisata alam dan bahari yang sangat potensinya sangat luar biasa untuk dikembangkan. Potensi yang sudah dikenal di Indonesia dan di mancanegara yakni, wisata Goa Gong, Goa Tabuhan, Pantai Klayar, Pantai Watu Karung, Pantai Srau, Pantai Teleng Ria dan Pantai Pancer Door.

Pariwisata di Kabupaten Pacitan beberapa tahun terakhir mengalami peningkatan jumlah wisatawan lokal dan mancanegara yang cukup signifikan. Dari hasil laporan data Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan tahun 2011 hingga 2016 tercatat jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Pacitan 1.599.212 wisatawan lokal dan 1.526 wisatawan mancanegara, dan pada tahun 2017, dari bulan Januari hingga September jumlah wisatawan lokal mengalami peningkatan jumlah kunjungan wisatawan yakni, sebesar 1.492.966 dan wisatawan mancanegara sebesar 1.117. Hal tersebut membuktikan betapa seriusnya pemerintah daerah (PEMDA) Kabupaten Pacitan untuk memajukan dan mengembangkan sektor pariwisata seperti, perbaikan fasilitas umum di area sekitar tempat wisata (toilet, tempat parkir, mushola, penjaja *souvenir*, dan pedagang), perbaikan akses jalan menuju tempat wisata, membuat promosi di media cetak dan media visual. Beberapa objek wisata baru juga mulai dikembangkan di Kabupaten Pacitan untuk menambah ragam variasi pilihan objek wisata bagi wisatawan yang

ingin berwisata di Kabupaten Pacitan, seperti Wisata alam “ Pacitan Indah ”, Wisata Hutan “Pinus Kita” Gemaharjo, , Monumen Jendral Soedirman, Pantai Pangasan, Pantai Kasap, Wisata Sungai Cokel, dan Pantai Buyutan.

Oleh karena itu, dengan adanya potensi wisata baru di Kabupaten Pacitan dibuatlah media promosi pengenalan objek atau destinasi pariwisata yang ada di Kabupaten Pacitan seperti, Wisata alam “ Pacitan Indah ”, Wisata Hutan “Pinus Kita” Gemaharjo, Monumen Jendral Soedirman, Pantai Pangasan, Pantai Kasap, Wisata Sungai Cokel, dan Pantai Buyutan. Untuk memaksimalkan kegiatan pengembangan di sektor pariwisata dengan merancang sebuah video promosi dengan menggabungkan teknik *video compositing* dan animasi 2D menjadi sebuah video promosi yang dapat menarik minat kunjungan wisatawan lokal dan mancanegara untuk berkunjung objek pariwisata yang baru di Kabupaten Pacitan makin dikenal di Indonesia dan di mancanegara

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada perancangan skripsi ini, yakni, bagaimana merancang *video compositing* animasi 2D sebagai media promosi pengenalan potensi wisata Kabupaten Pacitan ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang terdapat pada perancangan *video compositing* animasi 2D sebagai media promosi pengenalan potensi wisata Kabupaten Pacitan ini di batasi pada tiap prosesnya, yaitu:

1. Pengadaan seperangkat alat video (kamera DSLR, action cam, dan *mirrorless*).
2. Perizinan dan persetujuan dengan pihak objek (skripsi) dalam penanyangan media informasi “Perancangan *Video Compositing* Animasi 2D Sebagai Media Promosi Pengenalan Potensi Wisata Kabupaten Pacitan” yang telah dirancang di platform media sosial (Facebook, Twitter, Youtube, dan Instagram).
3. Jarak tempuh menuju objek wisata yang masih baru di Kabupaten Pacitan yang lumayan jauh dari satu objek ke objek lain.
4. Jumlah objek yang akan diambil gambar sebanyak 7 objek wisata. yakni, Wisata alam “ Pacitan Indah ”, Wisata Hutan “Pinus Kita” Gemaharjo, Monumen Jendral Soedirman, Pantai Pangasan, Pantai Kasap, Wisata Sungai Cokel, dan Pantai Buyutan.
5. Durasi video promosi lebih kurang 5 menit dengan format video 720 HD (*High Definition*) atau kualitas gambar yang baik.

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

Maksud penelitian ini adalah :

- 1) Untuk merancang *video compositing* animasi 2D sebagai media informasi pengenalan potensi wisata Kabupaten Pacitan.
- 2) Untuk mengenalkan dan menambah minat untuk berkunjung ke objek wisata di Kabupaten Pacitan kepada wisatawan lokal dan mancanegara

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk memberikan sarana media informasi wisata yang dapat menambah wawasan pengetahuan tentang objek wisata di Kabupaten Pacitan.
- 2) Sebagai syarat kelulusan mata kuliah skripsi program sarjana Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dewasa ini, media informasi yang dapat berpengaruh terhadap bagi objek pariwisata yang dipromosikan, jumlah wisatawan, perekonomian masyarakat sekitar objek pariwisata dan pendapatan pemerintah daerah.

Berikut beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain :

1. Menambah pengetahuan tentang objek pariwisata yang ada di Kabupaten Pacitan, dapat menambah minat untuk berkunjung ke ke objek wisata yang bagi wisatawan lokal dan mancanegara dan mengenalkan sebuah rancangan media informasi berupa teknik perancangan *video compositing* yang menggabungkan antara *live shoot video* dengan karakter animasi 2D.
2. Dapat menambah semangat dalam berkarya dan mengembangkan lebih baik dari segi kualitas *Video, Audio, Graphic* dan *Story* yang dapat menunjukkan ciri khas dari kreator video dan animasi tersebut maupun identitas Universitas AMIKOM Yogyakarta, sehingga mampu menghasilkan karya multimedia dan animasi yang baik dan beda dari yang lain dan menghibur serta membanggakan.

3. Membantu memajukan sektor pariwisata di Kabupaten Pacitan dan perekonomian masyarakat disekitar objek wisata.
4. Dapat menumbuhkan rasa menghargai dan mencintai produk multimedia bagi konsumen/penikmat karya multimedia dan animasi 2D dan menghargai karya animasi 2D dari kreator multimedia dan animator dalam negeri.

## **1.6 Metode Penelitian**

Pada metode penelitian ini penyusun melakukan berbagai macam metode penelitian, yaitu :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data yakni, riset disegala aspek seperti melihat referensi video promosi di internet, meminta data kunjungan wisata ke Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan, wawancara dengan pihak yang mengelola objek pariwisata dan melakukan studi pustaka sebagai acuan dalam mengumpulkan data dan informasi dari sumber literatur yang ada agar dapat membantu dan mempermudah dalam proses penyusunan skripsi ini.

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Melakukan pengamatan dan dan pengambilan data secara langsung berupa video atau data *visual* pada objek wisata di Kabupaten Pacitan

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Pada metode ini, melakukan kegiatan wawancara dengan mendatangi kantor Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan kemudian bertemu dan dan mewawancarai Kepala Bidang (Kabid) bidang pemasaran

pariwisata Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan Bapak Budi Hartoko, S.Pd., M.Si dan selanjutnya melakukan sesi tanya jawab dan menggali informasi yang ingin diperoleh untuk proses penyelesaian penyusunan skripsi ini.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

- 1) Analisis *SWOT Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), *Threat* (ancaman).
- 2) Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan sebagai bahan acuan dalam merancang skripsi ini.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Berikut beberapa tahapan model perancangan yang akan diterapkan pada perancangan video promosi sebagai berikut :

- 1). Tahapan Pra Produksi.

Meliputi Rancangan Konsep Video Promosi, Rancangan Desain, Rancangan Naskah Video Promosi, dan Rancangan Storyboard.

- 2). Tahapan Produksi.

Meliputi Pengambilan Gambar (Take Video), Pembuatan Karakter Animasi 2D, Ilustrasi Musik (Backsound), dan Dubbing (Narasi).

- 3). Tahapan Pasca Produksi.

Meliputi Compositing, Proses Menganimasikan Karakter 2D, Editing, dan Rendering.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dipahami sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab. Yakni, sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bagian ini menguraikan tinjauan pustaka dan dasar teori tentang *video compositing* animasi 2D sebagai media promosi pengenalan potensi wisata Kabupaten Pacitan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang analisis *SWOT*, analisis kelayakan, analisis kebutuhan, bahasan tentang ide cerita, naskah, *storyboard*, tahap pra produksi, dan bentuk rancangan *video compositing* animasi 2D sebagai media promosi pengenalan potensi wisata Kabupaten Pacitan.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian bab ini membahas tentang proses dan hasil perancangan *video compositing* animasi 2D sebagai media promosi pengenalan potensi wisata Kabupaten Pacitan dari hasil analisis yang telah dibahas, yaitu tahap produksi dan pasca produksi.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bagian bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun untuk bahan peninjauan selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber-sumber ataupun buku dan literatur yang menjadi referensi atau acuan dalam proses penyusunan skripsi ini.

