

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion Graphic adalah percabangan dari Seni Desain Graphic yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion Graphic terdiri dari dua kata, Motion yang berarti Gerak dan Graphic atau yang sering di kenal dengan istilah Grafis, dari dua kata tersebut bisa di katakan bahwa Motion Graphic, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak, sedangkan Live Shoot adalah teknik perekaman pada kamera movie atau menangkap realitas atau pergerakan adegan, baik fiksi maupun non fiksi, seperti adegan romantic, dramatis yang semua terjadi didepan lensa dan kemudian terekam dalam kamera film. Dengan menggabungkan 2 unsur tersebut, projek skripsi yang akan dibuat, yaitu membuat video promosi dengan memadukan Motion Graphic dan Live Shoot.

Dinas Pariwisata Sentani bertugas menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan fasilitasi penyelenggaraan pembinaan dan pengembangan produk kepariwisataan, meliputi produk pariwisata, usaha pariwisata, obyek dan daya tarik wisata serta pemberdayaan masyarakat pariwisata pada kota Jayapura. Dengan berfokus pada salah satu objek wisata kota Jayapura yaitu Pantai Tablanusu. Pantai ini terletak di distrik Depapre, Kabupaten Jayapura. Tablanusu adalah pantai yang telah dicanangkan oleh Pemerintah Kabupaten Jayapura sebagai objek pariwisata. Saat ini media

promosi yang digunakan masih sebatas menggunakan website. Media promosi tersebut sudah cukup lengkap, namun hanya terdapat 2 unsur saja didalamnya yaitu teks dan gambar. Sedangkan media informasi berbasis video Motion Graphic dan Live Shoot memiliki 5 unsur lebih banyak dibandingkan website yaitu dengan adanya tambahan video, animasi, dan suara.

Dengan demikian informasi yang didapatkan melalui video diharapkan jauh lebih lengkap dan mampu memvisualisasikan sesuatu yang tidak bisa dilakukan melalui media website. Profil wisata pantai Tablanusu merupakan salah satu pilihan tempat rekreasi yang ada di Jayapura. Saat ini, pihak Dinas Pariwisata masih menggunakan media website dalam mempromosikan tempat wisata. Akan tetapi isi dari website tersebut masih terbatas teks dan gambar. Dimana website hanya mampu memberikan informasi secara tekstual untuk kebutuhan fasilitas maupun kondisi lingkungan di Pantai Tablanusu. Oleh karena itu penulis merasa tempat wisata tersebut membutuhkan media promosi lain yang dapat lebih memvisualisasikan keindahan pantai, fasilitas yang ada maupun jarak tempuh yang di butuhkan untuk sampai pada wisata Pantai Tablanusu.

Penulis mengusulkan kepada Dinas Pariwisata Sentani adanya penggunaan video animasi motion graphic serta Live Shot dengan menggunakan metode ini diharapkan mampu mengilustrasikan apa saja fasilitas dan objek wisata yang berada di tempat wisata tersebut khususnya Pantai Tablanusu. Sebagai contoh pada teknik pengambilan live shoot, video

yang ditampilkan merupakan suasana, kondisi Pantai Tablanusu, dan keindahan pantai Tablanusu serta fasilitas apa saja yang disediakan di Pantai Tablanusu. Sedangkan penggunaan motion graphic ditujukan untuk memvisualisasikan letak Pantai Tablanusu dan jarak tempuh berdasarkan pada peta serta untuk mengilustrasikan sejarah dan mitos Pantai Tablanusu.

Berdasarkan dari rancangan media yang dihasilkan kedepan diharapkan dapat lebih memberi nilai efektifitas dalam program informasi dan promosi yang telah direncanakan. Maka dari itu, dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Perancangan Video Promosi Pariwisata Pantai Tablanusu Jayapura pada Dinas Pariwisata Sentani”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang disampaikan di atas, penulis merumuskan permasalahan yang ada adalah sebagai berikut : *“Bagaimana merancang video yang dapat dijadikan sebagai sarana promosi pada Dinas Pariwisata Sentani”*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu :

1. Video Promosi ini menggunakan teknik motion graphic dan live shot.
2. Informasi yang disampaikan mencakup objek wisata Pantai Tablanusu.
3. Penelitian yang dilakukan akan selesai sampai pada tahap penyerahan hasil jadi video promosi yang telah dibuat.
4. Uji kelayakan Video Promosi akan dilakukan langsung oleh pihak pengurus Pantai Tablanusu serta masyarakat umum.
5. Video Promosi objek wisata Pantai Tablanusu akan ditampilkan pada situs media sosial seperti Youtube .

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tujuan operasional media yang telah dihasilkan nantinya untuk mempermudah dalam penyampaian informasi tentang tempat dan objek wisata Pantai Tablanusu.
2. Tujuan fungsional dengan media berbasis video dapat dijadikan sebagai media promosi Pantai Tablanusu yang tidak hanya digunakan saat berlangsungnya suatu acara, namun juga akan dimasukkan ke situs media sosial seperti Youtube.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat bagi Pantai Tablanusu :

1. Dengan menggunakan video promosi, diharapkan masyarakat akan mendapatkan informasi lebih jelas tentang Objek Pariwisata Pantai Tablanusu dan menjadi sarana informasi yang interaktif.
2. Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan informasi bagi Dinas Pariwisata Sentani.
3. Dapat dijadikan sebagai media pemasaran dan promosi yang lebih interaktif dibandingkan media lainnya.

1.5.2 Manfaat bagi Penulis :

1. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Penulis dapat mengimplementasikan ilmu dan pengetahuan serta pengalaman dalam menentukan konsep perancangan yang berhubungan dengan pembuatan media informasi dan promosi dalam bentuk video promosi.
3. Penulis juga dapat mempelajari teknik design yang umum untuk digunakan pada dunia pemasaran dan promosi yang menggunakan media berbasis video.
4. Penulis mampu menciptakan karya-karya kreatif dan informative yang mampu bersaing sehingga penulis dapat lebih berkembang.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang di gunakan dalam pembuatan video promosi Pariwisata Pantai Tablanusu Jayapura adalah :

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung ke kantor Dinas Pariwisata Sentani dan Kampung Tablanusu oleh penulis untuk mendapatkan data secara tepat dan akurat.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan secara langsung kepada manajemen Dinas Pariwisata Sentani serta penduduk Kampung Tablanusu. Cara ini merupakan cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi secara akurat.

3. Metode Study Pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi yang akurat.

Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, ada pula buku elektronik (*e-book*) yang dapat dijadikan referensi dalam metode studi pustaka. Metode studi pustaka ini menggunakan acuan berupa buku-buku atau literatur-literatur yang relevan dengan proses penelitian sebagai tambahan referensi peneliti.

1.6.2 Metode Perancangan atau Pembuatan Video Promosi

- c. Praproduksi
- d. Produksi
- e. Pasca Produksi

1.6.3 Metode Testing dan Evaluasi

Peneliti melakukan testing dengan menampilkan video promosi ini pada situs web yang bernama Youtube.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan membagi penulisan dalam bab-bab dan akan di bahas dalam setiap bab, berikut ini adalah pembagian pada setiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab 2 Landasan Teori berisikan uraian dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian video promosi, motion graphic dan live shoot. Dalam bab ini juga akan diuraikan tinjauan singkat tentang sistem perangkat lunak yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi profil singkat Kampung Tablanusu, pembahasan mengenai ide cerita, naskah, *storyboard*, dan analisis mengenai praproduksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang proses produksi dan pascaproduksi, dimana pada tahap produksi membahas tentang pembuatan bahan-bahan animasi dan pascaproduksi membahas bagaimana mengimplementasikan bahan-bahan animasi menjadi animasi yang utuh, yaitu berupa video promosi berbasis animasi 2 Dimensi dan live shoot.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang bersifat konstruktif yang dapat digunakan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

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