

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informatika saat ini sudah mengalami evolusi. Sehingga manusia dapat mengeksplorasi ilmu pengetahuannya untuk berkreatifitas menciptakan inovasi baru terutama dibidang multimedia. Video mapping merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi yang telah dibuat dengan perangkat lunak untuk memanipulasi bentuk yang menggabungkan pemetaan film dan video sebagai straegi pertunjukan.

Video mapping pertama kali di Indonesia berlangsung di Museum Fatahillah di kawasan Kota Tua Jakarta pada Sabtu 13 Maret 2010. Video mapping ini adalah hasil kolaborasi seniman multimedia asal Inggris D-Fuse dengan sineas muda Sakti Parantean dan Adi Panuntun, fotografer Feri Latief, dan penulis Taqarrable.

Materi grafis, video dan visual 3D yang telah dipadukan akan diproyeksikan ke salah satu bangunan Taman Sari sebagai media promositempat wisata tersebut. Memanfaatkan salah satu bangunan dari Taman Sari karena mempunyai nilai artistik tersendiri. Sehingga ketika pertunjukan berlangsung akan memberikan kesan tersendiri yang tidak terlupakan oleh penontonnya.

Video Mapping Visual 3D sebagai media promosi dapat dijadikan inovasi baru dan bisa dilakukan pada saat pameran atau workshop. Dengan Video Mapping Visual 3D sebagai salah satu media promosi yang menarik dan diharapkan dapat menambah daya tarik wisatawan untuk lebih mengenal Pariwisata Taman Sari untuk mengunjungi tempat wisata tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam hal promosi biasanya menggunakan media iklan atau brosur dan internet yang hanya menampilkan tulisan dan foto. Dengan sebuah inovasi baru, media promosi yang dilakukan pada saat pameran atau acara tertentu menggunakan Video Mapping dengan sentuhan visualisasi 3D, media promosi ini akan terlihat lebih menarik. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, serta untuk mempermudah dalam penyusunan, maka rumusan masalah yang akan diajukan yaitu:

“Bagaimana membuat project video mapping visual 3D yang lebih menarik perhatian wisatawan lokal dan mancanegara untuk lebih banyak berkunjung di Pariwisata Taman Sari?”

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar tidak menyimpang dari topik yang dibahas, maka batasan yang dibuat yaitu disajikan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diorientasikan sebagai media promosi kepada wisatawan lokal dan mancanegara.

2. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video mapping adalah Adobe Photoshop CC , Adobe Premiere Pro CC, Adobe After Effect CC, Cinema 4D, Resolume Arena, Mad Mapper, Modul8
3. Aplikasi video mapping ini berformat akhir \*.mov.
4. Produk akhir secara fisik berupa CD/DVD (Compact Disk) yang berisi materi grafis yang pengoperasiannya membutuhkan seperangkat computer dengan aplikasi Modul8 atau Resolume Arena atau Mad Mapper.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Membantu perusahaan agar dapat lebih inovatif dalam mempromosikan dan mempresentasikan Pariwisata Taman Sari kepada wisatawan.
2. Mengaplikasikan teknologi informasi berbasis multimedia di bidang pemasaran.
3. Mengenalkan seni multimedia berbasis video mapping kepada masyarakat.
4. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini yaitu :

1. Bagi penulis
  - a. Belajar membuat video mapping visual 3D Pariwisata Taman Sari sebagai media promosi.

- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi Wisatawan Lokal dan Mancanegara :
    - a. Sebagai alat pengenalan Pariwisata Taman Sari dengan media yang baru.
    - b. Meningkatkan minat pengunjung wisatawan lokal dan mancanegara.
    - c. Menghibur dengan pertunjukan video mapping Pariwisata Taman Sari.
  3. Bagi Pengelola Tempat Wisata :

Hasil dari penelitian ini dapat dipakai pengelola tempat wisata sebagai media promosi.

## **1.6 Metode Penelitian**

Sumber-sumber data untuk kelengkapan menyusun skripsi menggunakan metode-metode sebagai berikut :

### **1.6.1 Studi Literatur**

Literatur yang digunakan adalah terkait dengan Video Mapping. Pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara mencari literatur, di perpustakaan dan bertanya langsung kepada ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya, serta *browsing* di internet.

### **1.6.2 Pengumpulan Data**

Metode Observasi (pengamatan)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

## 1.7 Sistematika penulisan

Penyusunan skripsi ini penulis membagi bagiannya dalam lima bab. Pembagian bab demi babnya yaitu sebagai berikut :

### 1. Bab IPENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

### 2. Bab II LANDASAN TEORI

Pembahasan yang menguraikan tentang teori-teori yang berupa definisi-definisi atau model-model sistematis yang berkaitan dengan ilmu yang penulis teliti. Serta membahas tentang perangkat lunak yang digunakan oleh penulis dalam merancang video mapping visual 3D.

### 3. Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis permasalahan yang ada, yang kemudian diselesaikan melalui penelitian.

### 4. Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang pembuatan aplikasi atau implementasi dari perencanaan bab sebelumnya serta hasil penelitian atau hasil dari analisis data pembahansannya.

### 5. Bab V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

### 6. Daftar Pustaka

### 7. Lampiran