

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“DeWiKu” berdiri pada tahun 2023 dan merupakan aplikasi layanan travel yang berada di wilayah Kabupaten Bantul. “DeWiKu” melayani jasa travel untuk penggunanya, dari dalam maupun luar negeri. Untuk layanan travel, “DeWiKu” berfokus pada suatu lokasi, yaitu di daerah Bali, seperti Kuta, Ubud, Denpasar, Nusa Penida, Lovina, dan lain - lain. “DeWiKu” sendiri merupakan singkatan dari Desa Wisata Hijauku. Pengguna dari “DeWiKu” akan direkomendasikan tempat yang cocok, bahkan bisa mencari lokasi tempat yang akan digunakan untuk berlibur melalui fitur *Search*, akan tetapi “DeWiKu” membutuhkan video promosi yang menarik untuk menarik lebih banyak pengguna.

Dengan keadaan yang ada, membuat aplikasi layanan travel “DeWiKu” membutuhkan sebuah video promosi yang dapat menarik lebih banyak calon pengguna, salah satu cara untuk membuat video promosi yang menarik yaitu dengan menggabungkan animasi 3 dimensi dan *motion graphic*, dengan cara tersebut membuat video menjadi menarik, membuat video tersebut menjadi lebih hidup, unik, dan juga mampu menyampaikan pesan yang singkat agar lebih mudah di ingat para calon pengguna.

Menggabungkan animasi 3 dimensi dan *motion graphic* dinilai merupakan solusi yang baik untuk permasalahan yang ada, selain unik dan menarik, dengan menggabungkan animasi 3 dimensi dan *motion graphic* membuat video terlihat realistis, nyaman untuk ditonton anak - anak hingga sampai orang dewasa. Video promosi akan dibuat menggunakan *software Blender* untuk animasi 3 dimensi dan *Adobe After Effect* untuk *motion graphic* serta *editing*. Kedua *software* tersebut dinilai mempunyai fitur - fitur yang lengkap serta simple untuk digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang didapat yaitu "Bagaimana cara efektif untuk menarik lebih banyak pengguna aplikasi "DeWiKu"?".

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat video promosi dengan menggunakan animasi 3 dimensi dan *motion graphic* agar lebih unik dan menarik. Dengan ini diharapkan aplikasi layanan travel "DeWiKu" mampu meningkatkan lebih banyak lagi pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Dari uraian rumusan masalah yang ada, maka pada penelitian ini dibatasi pada :

1. Video akan berisi gabungan dari animasi 3 dimensi dan *motion graphic* yang meliputi wisata yang berada di Bali, penginapan, dan juga halaman utama aplikasi layanan travel "DeWiKu".
2. Video berdurasi 0 - 60 detik.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Memperluas jangkauan dan menarik lebih banyak pengguna aplikasi layanan travel "DeWiKu".
2. Mempermudah calon pengguna untuk memahami isi dari aplikasi layanan travel "DeWiKu" melalui video promosi.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, di antara lain:

1. BAB I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan manfaat penelitian mengenai penerapan *motion graphic* dan animasi 3 dimensi pada video promosi aplikasi "DewiKu".

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Menjelaskan tentang penelitian terkait, referensi, *multimedia*, video promosi, animasi, *motion graphic* dalam pembuatan laporan.

3. BAB III Metodologi Penelitian

Menjelaskan tentang pendefinisian masalah, tinjauan umum, deskripsi masalah, solusi yang diusulkan, analisis kebutuhan, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, dan perancangan yang digunakan dalam penelitian.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Mempresentasikan implementasi hasil penelitian dan pengujian pada video *motion graphic* dan animasi 3 dimensi pada aplikasi "DewiKu".

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan, dan saran.