

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun semakin berkembang, baik kecanggihannya teknologi atau pun software yang digunakan dengan keunggulan yang ada. Termasuk perkembangan video saat ini, pembuatan video sangat diperlukan teknik tersendiri dalam penyajiannya salah satunya menerapkan teknik paralaks dan Stopmotion. Gerakan – gerakan dari objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri, setiap pergerakan dari objek tersebut di foto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan. Jenis animasi guntingan (Cutout) teknik yang dibentuk dengan menggerakkan potongan lembaran 2 dimensi, animasi ini dibuat dengan menggunakan karakter datar, alat peraga dan latar belakang dari bahan seperti kertas, kartu, benda – benda mati, kain atau bahkan foto. Hal ini sangat mirip dengan papan datar, sebuah lembaran yang terbuat dari papan dengan satu set dipotong dalam berbagai bentuk secara bertahap dan digeser di sekitar lokasi untuk membuat pertunjukan kecil.

Tempat wisata Tlaga Kusuma berada di Padukuhan Karang Bajang, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta, Tlaga Kusuma merupakan sebuah tempat wisata yang di tujukan untuk masyarakat umum dimana dalam tempat wisata ini berisi berbagai macam sayur – sayuran dan tanaman hias, tidak hanya sayur – sayuran dan tanaman

hias saja,tapi di tempat ini juga menjual pupuk tanaman,yang fungsinya untuk menyuburkan tanaman.pengembangan Tlaga Kusuma sendiri berawal dari KWT yang berada di padukuhan ini, Tlaga Kusuma juga menjual berbagai macam sayuran diantaranya: terong yupita,tomat chery,cabai rawit,bawang merah. Untuk tanaman hias sendiri juga dijual,adapun tanaman hias diantaranya:bunga kenikir,celosia (merah,kuning),bunga kertas zinia. Tanaman yang berada di tempat wisata ini pembenihan sendiri dan sebagian ada yang beli di Trubus,Seyegan,disana ada berbagai bibit sayuran dan tanaman hias,untuk pupuk kompos sendiri memanfaatkan sisa – sisa limbah yang tidak terpakai,serta dari kelompok hewan ternak domba karisma yang berada di padukuhan ini.

Tempat wisata ini tergolong baru,namun belum memiliki video profil sebagai media promosinya,sehingga belum diketahui masyarakat secara luas.Melakukan promosi melalui Instagram,dan whatsApp,bahkan melalui mulut ke mulut dimana sangat rentang sekali akan kelupaan. Namun saat ini informasi tentang tempat wisata ini sebatas media cetak yaitu brosur.

Untuk mengatasi hal tersebut Video Profil Tempat Wisata Tlaga Kusuma Menggunakan Teknik Paralak Dan Stop Motion dapat menjadi alternatif untuk mengenalkan tempat wisata ini agar bisa diketahui oleh banyak masyarakat umum. Memaksimalkan informasi apa saja yang ada di tempat wisata ini dengan menggabungkan animasi untuk memperoleh informasi mengenai sayuran, tanaman, atau pupuk. Video profil ini diharapkan agar bisa membantu pengelola tempat wisata ini bisa memasarkan atau mempromosikan berbagai macam tanaman, sayur-sayuran,

serta pupuk kompos yang berada di tempat wisata ini. Selain itu diharapkan bisa meningkatkan jumlah pengunjung di tempat wisata ini, dan juga bisa menambah pendapatan untuk tempat wisata ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu: “Bagaimana membangun video profil untuk Tempat Wisata Tlaga Kusuma?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan video profil ini untuk masyarakat agar tertarik untuk mengetahui tanaman/sayuran yang ada di Tempat Wisata Tlaga Kusuma.
2. Video profil ini hanya bertujuan sebagai sarana informasi bagi masyarakat tentang Tempat Wisata Tlaga Kusuma.
3. Software yang digunakan dalam proses pembuatan media ini adalah
  - a. Adobe Premiere
  - b. Adobe After Effect CS6
  - c. Adobe Photosop CS6

## **1.4 Maksud & Tujuan Penelitian**

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul “*Video Profil Tempat Wisata Tlaga Kusuma Menggunakan Teknik Paralak Dan Stop Motion*” bertujuan untuk:

1. Sebagai syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Mengenalkan menginformasikan kepada masyarakat tentang Tempat Wisata Tlaga Kusuma yang berada di Padukuhan Karang Bajang, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan hasil penelitian yang berbasis multimedia dengan menggunakan video sebagai media informasi ini diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk membantu masyarakat agar bisa mengetahui Profil Tempat Wisata Tlaga Kusuma.

### **1.6 Metodologi Penelitian**

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode pendekatan yang di gunakan adalah:

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

##### **a. Pengamatan (*Observasi*)**

Merupakan metode pengumpulan data dan informasi dengan cara mengunjungi langsung sasaran lokasi.

##### **b. Kepustakaan (*Library Research*)**

Merupakan metode pengumpulan data dan informasi dengan cara mengunjungi langsung sasaran lokasi.

##### **c. Wawancara (*Interview*)**

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mewancarai langsung narasumber baik dengan cara tatap muka maupun via telepon.

### **1.6.2 Analisis**

Menguraikan video company profile untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan,kesempatan,hambatan,dan kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan dengan menggunakan metode kebutuhan system dan analisis kelayakan.

### **1.6.3 Perancangan**

Menentukan ide cerita, pembuatan sinopsis, skenario, dan storyboard.

### **1.6.4 Pengembangan**

Menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasi gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi review hasil editing, pembuatan sound effect hingga tahap finishing berupa rendering dan distributing.

### **1.6.5 Implementasi**

Tahap produksi dan pasca produksi dalam pembuatan video profil.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memperjelas penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, Metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas dasar teori secara umum yang di gunakan penulis sebagai penyusunan skripsi.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan video profil secara umum.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang hasil penelitian yang telah dicapai dalam bagian sebelumnya proses pengoprasian video profil dan implementasi dari video yang telah di buat.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis dari aplikasi yang telah dibuat.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berikut tentang referensi – referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoritis.