

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Motion Graphics adalah percabangan dari Seni Desain Graphics yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. *Motion Graphics* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphics* atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *Motion Graphics*, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak. *Live shoot* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung dan juga dapat dikatakan sebagai video shooting di mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil shooting.

Bolaang Mongondow merupakan salah satu kabupaten di Sulawesi Utara yang ibu kotanya berada di Lolak. Bolaang Mongondow memiliki beberapa wisata pantai diantaranya Pantai Babo, Pulau Tiga, Pantai Bungin, dan Pantai Molosing. Salah satu yang jadi objek penelitian adalah pulau tiga yang ada di pantai pasir putih yang menawarkan keindahan pulau dan terumbu karang yang ada di sana yang belum terlalu di kenal oleh sebagian warga Bolaang Mongondow karena minimnya informasi dan promosi wisata tersebut.

Kurangnya informasi akses menuju lokasi serta kurangnya media informasi untuk mempromosikan tempat ini merupakan hal yang membuat pariwisata pulau tiga pantai pasir putih di Bolaang Mongondow menjadi kurang bisa diminati oleh

masyarakat pada umumnya. Penggunaan dengan media sebelumnya yang hanya menggunakan brosur dan kabar dari orang ke-orang menyebabkan informasi yang di dapatkan kurang maksimal dan penyebaranya tidak merata. Penggunaan brosur yang hanya menampilkan 1 frame/gambar maka keindahan dari pariwisata tersebut tidak terilustrasikan dengan sempurna. Oleh karena itu dibutuhkan media promosi yang tepat seperti periklanan dalam bentuk video. Adapun beberapa informasi yang di butuhkan adanya visualisasi tersebut adalah kondisi fisik bibir pantai dan terumbu karang yang ada di pantai pasir putih dan pulau tiga.

Berdasarkan hal tersebut maka, penulis mengusulkan penggunaan teknik Live Shoot dan penggabungan animasi 2D berupa Motion Grafis. Dengan menggunakan animasi motion grafis maka informasi-informasi yang bersifat ilustratif dapat tersampaikan dengan cara menggambarkan dan meng-animasikan seperti lokasi dan jarak dari Kota Lolak ke lokasi wisata dan informasi luas pantai dan kedalaman air. Live shoot sendiri digunakan untuk menampilkan kondisi fisik pantai dan terumbu karang beserta keindahanya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan penulis, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu, “bagaimana menerapkannya pada “Pembuatan Video Promosi Pariwisata Pulau Tiga Pantai Pasir Putih Bolaang Mongondow Dengan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic?”.

1.3. Batasan Masalah

Agar media promosi tepat sasaran dan sesuai yang direncanakan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Video profil ini hanya membahas tentang pariwisata Pantai Pasir Putih dan Pulau Tiga.
2. Target Durasi video ini \pm 2 menit 30 detik.
3. Target tryang di sosial media seperti Youtube dan Facebook Page Official Bolaang Mongondow.
4. Tahap penelitian ini sampai produk di serahkan kepada pihak Dinas Pariwisata Bolaang Mongondow.
5. Video ini diuji oleh Kasi Sarana Pengembangan Destinasi Pariwisata apakah sudah sesuai atau belum.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Menganalisa dan Merancang media promosi untuk daerah pariwisata pantai di bolaang mongondow agar dapat menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara.
2. Membantu melestarikan dan memajukan pariwisata bolaang mongondow agar mampu bersaing dengan kabupaten lain.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 jurusan teknik informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan *editing* dengan berbagai teknik yang telah diajarkan khususnya teknik *motion graphic* dan editing video.
2. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Broadcast dan Perancangan Film Kartun.
3. Melatih kemampuan dalam menyusun penelitian.
4. Melatih dan menambah karya dalam bidang multimedia untuk digunakan sebagai Portofolio.
5. Melatih kemampuan dalam Editing video, visual effect dan Animasi.

1.5.2. Bagi Objek Penelitian

1. Video iklan ini diharapkan dapat membantu dalam proses promosi pariwisata pantai kabupaten Bolaang Mongondow Induk.
2. Meningkatkan jumlah wisatawan domestik.

1.5.3. Bagi Pengguna

1. Penelitian ini dapat memberikan referensi dalam pembuatan karya video dan animasi 2D sebagai media promosi.
2. Mendapatkan pengetahuan dan informasi secara efisien dan menarik dari video pengenalan pariwisata dengan 2 metode yaitu motion grafis dan live shoot.

1.6. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan media promosi ini diperlukan data yang benar dan akurat. Maka dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data dan peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian sebagai berikut.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data terhadap objek yang bersangkutan.

1. Observasi

Digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap video-video Iklan Pariwisata yang menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shoot*, untuk melihat kekurangan media promosi yang dilakukan sebelumnya.

2. Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan pihak pimpinan dinas atau instansi, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

3. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data maupun informasi melalui buku, internet maupun literatur lainya untuk mendapatkan pedoman.

1.6.2. Tahapan Analisis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT. SWOT itu sendiri merupakan singkatan dari *Strenght* (S), *Weakness* (W), *Opportunities* (O), dan *Threats* (T) yang artinya kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, dimana yang secara sistematis dapat membantu

dalam mengidentifikasi faktor-faktor luar (O dan T) dan faktor didalam perusahaan (S dan W).

1.6.3. Tahapan Produksi

Metode perancangan menggunakan model Pra-Produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi. Tahapan proses Pra-Produksi adalah identifikasi masalah, *screen writing* atau pencarian ide/gagasan, penentuan tema, dan membuat *Storyboard*.

1.6.4. Metode Testing

Peneliti melakukan penayangan video iklan pariwisata pada objek penelitian dan media lainya seperti Youtube dan Facebook Page Official Bolaang Mongondow.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penyusunan laporan harus terstruktur dan mudah dimengerti, oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab dan masing- masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan teori dasar multimedia, konsep dasar pembuatan video menggunakan teknik *motion graphic* dan *life shoot*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian tinjauan pustaka umum dari daerah kabupaten Bolaang Mongondow, analisis video yang akan dibuat, serta perancangan video dan motion grafis sebagai media promosi menggunakan analisis SWOT.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian Video Promosi Pariwisata Pulau Tiga Pantai Pasir Putih Bolaang Mongondow dengan teknik *motion graphic* dan *live shoot* serta pembahasannya

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi/acuan dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisi tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.