

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Benteng VREDERBURG menjadi salah satu bangunan bersejarah cagar budaya yang dimiliki oleh kota Yogyakarta, tiap tahunnya bangunan ini menjadi salah satu tempat wisata yang digemari oleh banyak wisatawan lokal maupun mancanegara untuk menikmati keindahan bangunan bersejarah peninggalan Belanda ini, dari catatan tiap tahunnya yang diulas oleh dinas pariwisata kota DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta) menunjukkan fakta buku Statistik Kepariwisataan DIY Tahun 2014, memuat data kepariwisataan DIY seperti jumlah kunjungan wisatawan, wisatawan yang menggunakan jasa akomodasi, asal wisatawan, pengunjung obyek wisata, sarana penunjang wisata, jumlah Pendapatan Asli Daerah (PAD) sektor pariwisata dan lain sebagainya, pengunjung obyek wisata dan museum DIY yang meliputi wisata alam, obyek wisata budaya, obyek wisata buatan, dan desa atau kampung wisata adalah sebanyak 132 obyek wisata. Keseluruhan kunjungan wisatawan mancanegara ke obyek – obyek wisata tersebut sebanyak 572.617 orang, sedangkan wisatawan lokal mencapai 16.774.235 orang, sehingga totalnya menjadi 16.774.235 orang per tahun.

Wisatawan lokal maupun mancanegara dapat menikmati bangunan ini bukan hanya sebagai bangunan tua yang memiliki nilai sejarah, tetapi bagaimana bangunan ini bisa menjadikan para wisatawan yang datang maupun yang tidak sempat mengunjungi langsung agar bisa mengetahui tentang arsitektur dan gambaran luar dalam bangunan secara *visual digital*, dengan

peran yang dijadikan media publikasi dan dokumentasi sehingga para wisatawan bisa mendapatkan gambaran sebagai acuan agar wisatawan datang dan mengunjungi situs sejarah di Yogyakarta. [10]

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka pokok permasalahan yang akan dirumuskan dalam penelitian ini adalah : "bagaimana cara membuat video *Timelapse*, *Hyperlapse*, 2D dan 3D untuk media publikasi dan dokumentasi arsitektur bangunan cagar budaya Benteng VREDERBURG ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus pada pokok permasalahannya, maka penulis berinisiatif untuk membatasi permasalahan hanya pada :

1. Penerapan media digital menggunakan metode *Timelapse*, *Hyperlapse*, 2D dan 3D.
2. Informasi yang ditampilkan berupa Video publikasi dan dokumentasi bangunan cagar budaya Benteng VREDERBURG, berupa animasi arsitektur secara garis besar atau bentuk luar bangunan.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menerapkan teknik Multimedia interaktif Dengan menggunakan metode *Timelapse*, *Hyperlapse*, 2D dan 3D untuk penerapan informasi untuk diaplikasikan kedalam bentuk *visual digital*.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metodologi pelaksanaan yang dilakukan selama pembuatan skripsi ini, meliputi :

### **1.5.1 Pengumpulan Data**

#### **1.5.1.1 Observasi**

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode observasi, yaitu mengumpulkan referensi baik dari buku, internet, maupun sumber-sumber lainnya mengenai Penerapan *Timelapse*, *Hyperlapse*, 2D dan 3D untuk digital video.

#### **1.5.1.2 Wawancara**

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode wawancara dan pengumpulan arsip yang berkaitan dengan pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan objek.

### **1.5.2 Tahapan Analisa**

#### **1.5.2.1 Analisis Sistem**

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana sistem bisa dijalankan dengan mudah dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat.

#### **1.5.2.2 Perancangan**

Video akan dibuat setelah proses perancangan selesai. Video ini akan dibuat pada *platform* komputer dengan spesifikasi yang diperlukan.

### **1.5.2.3 Uji coba**

Video yang akan dirancang sebelumnya akan diuji. Apakah video ini mampu menyediakan informasi yang tepat bagi pengguna. Jika belum maka akan dilakukan perbaikan setelah presentasi dilakukan.

### **1.5.2.4 Implementasi**

Video yang telah menjalani proses uji coba dan berhasil, maka kemudian video ini akan diimplementasikan.

### **1.5.2.5 Dokumentasi**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan sistem.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan skripsi yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori

dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools* atau *software*.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Berisi Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Bab ini point utamanya adalah analisis masalah, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

## **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan. Penulis tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.

