

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia yang membawa kita ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai pemuda generasi penerus bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam segala proses pengembangan teknologi untuk dapat terus bersaing dalam era globalisasi sekarang ini dengan mengajak masyarakat agar mereka lebih mengenal teknologi masa depan.

Beralihnya dunia analog menuju digital menambah variasi dalam visualisasi sebuah karya. Pengembangan multimedia di era ini juga semakin beragam. Multimedia memberikan peranan penting dalam memberikan informasi dan promosi untuk menyampaikan isi dari sebuah kualitas instansi atau perusahaan yang berupa gambar dan suara, sehingga jika digabungkan akan menjadi sebuah video. Penerapan teknik *stop motion* menjadi gaya tersendiri dalam pembuatan sebuah karya khususnya dalam membuat video promosi. Pembuatan video promosi dengan teknik *stop motion* akan menjadi perhatian jika nantinya akan dikombinasikan dengan *ART* yang telah direncanakan sebelumnya.

ART (Augmented Reality Technology) merupakan teknologi yang dapat menggabungkan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata dan terdapat integrasi antar benda sehingga teknologi tersebut dapat digunakan sebagai media informasi dan media promosi yang efektif dan efisien.

Museum Sangiran merupakan sebuah situs purbakala yang berada di Kabupaten Sragen yang dimana adalah sebuah situs mempunyai banyak sejarah kehidupan dan merupakan situs manusia purba yang terlengkap di Asia. Selain itu, Sangiran merupakan situs terpenting untuk penelitian dan perkembangan berbagai macam bidang ilmu pengetahuan terutama untuk penelitian dan perkembangan pengetahuan di bidang antropologi, arkeologi, biologi, paleoantropologi, geologi, dan tentu saja untuk bidang kepariwisataan. Keberadaan Situs Sangiran sangat bermanfaat untuk mempelajari kehidupan manusia prasejarah karena situs ini dilengkapi dengan fosil manusia purba, hasil-hasil budaya manusia purba, fosil flora dan fauna purba beserta gambaran stratigrafinya.

Informasi yang sudah ada mengenai Museum Purbakala Sangiran yang berada di Kabupaten Sragen di rasa masih kurang interaktif untuk meningkatkan minat pengunjung datang ke Museum Purbakala Sangiran. Selain itu, penjualan cinderamata atau oleh-oleh khas Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sagen yang masih biasa saja seperti tempat wisata yang lain perlu adanya sebuah inovasi teknologi terkini untuk lebih menarik minat wisatawan agar dapat menjadi salah satu pilihan dalam berbelanja cinderamata atau oleh-oleh khas Museum Sangiran Sragen.

Dalam rangka untuk memberikan informasi mengenai keberadaan, keunggulan, keindahan dan kebermanfaatannya penemuan serta ilmu sejarah perkembangan manusia purba bagi dunia yang dimiliki Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen kepada masyarakat luas, serta meningkatkan kemampuan dalam berwirausaha dan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen melalui penjualan berbagai jenis oleh-oleh atau cinderamata berteknologi terkini maka, akan di buat sebuah video promosi tentang Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen, dimana video promosi yang dibuat tersebut akan diimplementasikan dengan *ART* yang akan memanfaatkan *merchandise* dan perangkat *smartphone* dengan sistem operasi *android* sebagai mediana.

Merchandise adalah segala macam produk yang digunakan sebagai hadiah, oleh-oleh, souvenir atau cinderamata. Dengan memanfaatkan *merchandise* sebagai media promosi dan informasi yang diimplementasikan dengan *ART* akan membuat promosi dan pemberian informasi bisa di dapat oleh wisatawan dan masyarakat luas secara mudah, interaktif dan lebih efisien dengan menggunakan *android*.

Dari penjelasan diatas maka penulis mempunyai ide untuk merancang sebuah video promosi yang dipadukan dengan *ART* dan memanfaatkan *merchandise* dan *android* sebagai media promosi untuk Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen dengan judul **"Implementasi Augmented Reality Technology (ART) Sebagai Media Promosi Tentang Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen Berbasis Android."**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka perumusan masalah yang dibahas adalah bagaimana membuat media promosi dalam bentuk video mengenai Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen menggunakan *Augmented Reality Technology* dengan memanfaatkan media *merchandise* dan berbasis aplikasi *android*?

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Ruang lingkup video promosi sangatlah luas, oleh karena itu agar pembahasan tidak melebar maka Penulis menentukan batasan-batasan masalah yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik *stop motion* hanya pada bagian awal pembukaan dalam pembuatan video promosi.
2. Objek penerapan dan implementasi pembuatan video promosi adalah tentang Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen.
3. Video promosi ini dibuat dengan durasi ± 90 detik.
4. Video promosi yang sudah jadi diimplementasikan dengan *Augmented Reality Technology* yang dijalankan menggunakan *android* dengan media *merchandise*.
5. Aplikasi *android* hanya akan menampilkan video promosi saja dengan bantuan media *merchandise* sebagai *marker*.
6. Media *merchandise* yang digunakan adalah buku panduan tentang Museum Purbakala Sangiran, *totebag*, *t-shirt* dan gantungan kunci.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh Penulis dalam penyusunan Skripsi ini adalah membuat video promosi tentang Museum Sangiran Kabupaten Sragen agar dapat lebih dikenal oleh wisatawan dan masyarakat luas. Tujuan selain dari itu adalah sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan kemampuan dalam berwirausaha dan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen melalui penjualan berbagai jenis oleh-oleh atau cinderamata berteknologi terkini.
2. Menerapkan teknik *stop motion* dalam pembuatan video promosi Museum Sangiran yang di implementasikan dengan *Augmented Reality Technology* dengan menggunakan media *merchandise* dan *android*.
3. Untuk mengaplikasikan dari ilmu-ilmu yang telah Penulis dapatkan selama menempuh belajar di Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dan menyelesaikan pendidikan jenjang Strata 1 pada jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan Skripsi ini diharapkan oleh Penulis dapat memberikan manfaat yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Diharapkan Penulis bisa menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya ilmu di bidang multimedia serta menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi ke dalam dunia pariwisata dan dunia kewirausahaan.

2. Bagi Museum Sangiran

Diharapkan dapat menjadi salah satu fasilitas media promosi yang efektif dan efisien bagi Museum Sangiran untuk memperkenalkan Museum Purbakala Sangiran kepada masyarakat luas.

3. Bagi Masyarakat Sekitar Sangiran

Diharapkan dapat menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan kemampuan kewirausahaan dan perekonomian masyarakat sekitar agar dapat menjual berbagai macam *merchandise* yang telah dibuat khusus yang dapat menampilkan video promosi.

4. Bagi Pembaca

Berdasarkan penyusunan Skripsi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana cara untuk membuat sebuah video promosi dengan menerapkan teknik *stop motion* yang diimplementasikan dengan *Augmented Reality Technology (ART)* serta memanfaatkan *merchandise* dan *android* sebagai mediana.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan video promosi Museum Purbakala Sangiran ini akan diuraikan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara Penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak Pengelola Museum Purbakala Sangiran melalui Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran untuk mendapatkan informasi dan bahan yang diperlukan dalam penyusunan Skripsi dan pembuatan video promosi Museum Sangiran.

2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara Penulis melakukan pengamatan atau observasi terhadap objek yang diteliti yaitu Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen untuk mendapatkan informasi lain yang belum didapat melalui metode wawancara.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara mempelajari teori-teori yang diperoleh dari buku, laporan maupun modul kuliah serta makalah yang telah ada sebagai referensi dan bahan perbandingan yang dijadikan sebagai landasan teori dalam penyusunan Skripsi, pembuatan video promosi Museum Purbakala Sangiran, pembuatan aplikasi *android* serta pembuatan dan produksi media *merchandise* yang digunakan sebagai media bantu aplikasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan yang menggunakan metode perancangan terstruktur melalui tahapan pembuatan perencanaan, pembuatan konsep dan pembuatan program yang telah disesuaikan berdasarkan analisis kebutuhan produk.

1.6.4 Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses eksekusi data yang akan diolah menjadi sebuah produk dimana disini adalah pembuatan video promosi Museum Purbakala Sangiran, pembuatan aplikasi dan pembuatan *merchandise*. Pada proses-porses tersebut tentunya pengolahan data telah didasarkan pada hasil analisa data yang telah dilakukan sebelumnya.

1.6.5 Implementasi

Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan baru, cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di lapangan secara nyata berdasarkan perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya.

1.6.6 Evaluasi

Mengkaji suatu penelitian dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudahnya serta membandingkan dengan kondisi yang ada dengan ketetapan perencanaan yang ada. Evaluasi merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memeriksa proses perjalanan program.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada permasalahan dan struktur serta tujuan maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang pembuatan video promosi Museum Purbakala Sangiran, perumusan masalah yang akan dibuat, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penelitian dalam penyusunan Skripsi, dan sistematika penulisan Skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan landasan teori pada perancangan dan pembuatan video promosi Museum Sangiran yang akan Penulis buat dimulai dari konsep dasar multimedia, konsep dasar pembuatan video, konsep dasar teknik *stop motion*, konsep dasar dalam pembuatan *Augmented Reality Technology (ART)* sampai tentang kebutuhan *hardware* dan *software* yang akan digunakan didalam pembuatan video promosi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan secara umum tentang objek yang akan digunakan yaitu tentang Museum Purbakala Sangiran di Kabupaten Sragen. Dimulai dari sejarah, analisis kebutuhan produksi dan menjelaskan tahapan praproduksi dalam pembuatan video promosi hingga pembuatan aplikasi dan *merchandise*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan mulai membahas tahapan-tahapan perancangan video promosi Museum Sangiran dimulai dari tahap produksi hingga pasca produksi serta menampilkan cuplikan-cuplikan gambar dari video tersebut, tahapan perancangan aplikasi dan pembuatan *merchandise*, hingga pembahasan dalam penggunaan aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini dikemukakan secara singkat kesimpulan, mencakup jawaban yang diperoleh dari interpretasi data yang merupakan jawaban terhadap permasalahan penelitian, nilai lebih dan kelemahan dari penelitian yang telah dilakukan. Berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis, pengumpulan data dan hasil dari pembuatan sistem informasi yang dikerjakan, serta bagian penutup.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat tentang kajian pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian yaitu semua sumber yang dikutip baik dari buku-buku, modul-modul, makalah-makalah, jurnal serta internet dan berfungsi sebagai langkah referensi maupun panduan dalam pembuatan dan penyusunan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Lampiran digunakan untuk memberikan keterangan lain yang berisi data atau informasi untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan dalam penyusunan skripsi.