

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Animasi sudah ditemukan sejak zaman pra sejarah [1]. Lukisan binatang yang ada di gua Lascaux Prancis membuktikan bahwa animasi telah ada sejak zaman nenek moyang. Pada tahun 1834, Wiliam Horner menemukan *daedalum*, yakni alat yang mampu menciptakan ilusi dari rangkaian gambar statis. Lalu pada tahun 1887, H. W. Goodwin menciptakan *celluloid film*. Dan 50 tahun kemudian, Emil Reynaud mengembangkan penemuan itu hingga menjadi *praxinoscope*, yaitu *zootrope* yang dilengkapi susunan cermin yang berguna untuk memantulkan susunan gambar.

Alat tersebut dapat memproyeksikan 80 *frame* secara berurutan tanpa harus menukar gulungan *celluloid film* dalam waktu 15 menit. Sekuel potongan gambar yang bergerak akan tampak, dengan cara memutar *drum* yang menjadi bagian *praxinoscope*. Hal itu biasanya dikenal dengan istilah *archetype* animasi.

Adalah Parallax 2.5D Effect, yaitu sebuah proses membuat satu foto menjadi memiliki dimensi yang dapat bergerak. Istilah gampangnya adalah membuat objek yang 2D, hidup menjadi 3D. Teknik ini dipopulerkan pertama kali oleh Joe Fellows dari Make Production [2]. Teknik ini diawali dengan memproses foto di Adobe Photoshop terlebih dahulu untuk membuat *layer-layer* yang digunakan sebagai dimensi dari objek yang akan di parallax. Kemudian hasil *Photoshop* ini diedit ke *software* video editing, seperti VegasPro, Premier atau After Effect dengan menggunakan *re-position* waktu dan tempat layer.

Teknik ini sangat mudah dan simpel seperti membuat *slideshow* dengan *zoom in/zoom out* sebuah foto.

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil tema tersebut dalam penyusunan skripsi ini dengan judul **“DESAIN DAN IMPLEMENTASI VIDEO PERIKLANAN PARIWISATA KABUPATEN KARANGANYAR DENGAN TEKHNIK STOP MOTION DAN MAKING PARALLAX 2.5 D EFFECT “**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang sebuah iklan pariwisata kabupaten karanganyar dengan menggunakan stop motion dan parallax 2.5D effect?

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi yaitu:

1. Perancangan video iklan pariwisata ini menggunakan teknik Stop Motion dan Parallax 2.5D Effect
2. Materi untuk iklan merupakan objek (foto) atau gambar diam tentang pariwisata Kabupaten Karanganyar.

1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah media informasi dengan memanfaatkan teknologi informasi.
2. Merancang video periklanan dengan memanfaatkan stop motion dan parallax 2.D effect.

1.4.2. Tujuan Penelitian

1.4.2.1. Bagi Penulis

Manfaat dari penyusunan skripsi ini bagi penulis adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang dipelajari dalam bidang multimedia dengan merancang video periklanan pariwisata

1.4.2.2. Bagi Pengguna

Manfaat dari penyusunan skripsi ini bagi pengguna yaitu :

1. Sebagai bahan referensi tentang video periklanan pariwisata.
2. Sebagai media periklanan untuk pariwisata kabupaten Karanganyar
3. Sebagai alternatif media informasi berbasis audio visual.

1.5. Metode Penelitian

Dalam memperoleh data-data dan keterangan yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini, penulis melakukan beberapa cara :

1. Mengidentifikasi Masalah

Langkah pertama dalam penyusunan skripsi ini adalah mengidentifikasi masalah, yaitu dengan mengurai permasalahan yang ada pada objek penelitian. Dari identifikasi masalah maka dapat diketahui solusi dan tahapan untuk penyusunan skripsi ini seperti menentukan judul, output yang akan dihasilkan, dan manfaat-manfaat dari iklan pariwisata ini.

2. Pengambilan data-data

Metode pengumpulan data yang pertama adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab dengan Dinas Pariwisata Pemerintah Kabupaten Karanganyar dan pengelola objek wisata setempat mengenai latar belakang sejarah yang dimiliki dan sebagainya.

Dalam pengumpulan data yang dibutuhkan selain melakukan tanya jawab langsung, pengamatan atau observasi juga diperlukan. Pengamatan atau *observasi* ini dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti. Proses ini bertujuan untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang objek yang akan diteliti.

Tahap pengumpulan data selanjutnya adalah dengan melakukan studi literasi atau pustaka. Merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku dan artikel-artikel yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Sumber-sumber yang didapat antara lain dari buku-buku di perpustakaan, internet, dan beberapa karya ilmiah.

3. Proses Pengolahan Data

Setelah tahap pengumpulan data selesai dan semua data-data yang dibutuhkan sudah lengkap, selanjutnya adalah proses pengolahan data. Untuk proses pengolahan data menggunakan analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Proses pengolahan data untuk aplikasi multimedia meliputi penentuan ide, konsep, grafis, naskah, dan isi informasi yang akan disajikan merupakan bagian dari produksi atau pembuatan sebuah iklan pariwisata.

4. Testing dan Implementasi

Tahap testing dibutuhkan untuk mengetahui atau mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang mungkin timbul dari proses produksi yang sudah dilakukan, seperti apakah iklan pariwisata ini dapat dijalankan dengan baik, atau isi dari informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Tahap berikutnya setelah proses testing selesai dan tidak ada perubahan baik pengurangan atau penambahan adalah implementasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori, pendapat, prinsip dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

BAB III PERANCANGAN DAN DESAIN

Bab ini berisi tentang tahapan perancangan desain iklan pariwisata berupa rancangan konsep dan tahapan realisasi perancangan dengan menerapkan langsung penggunaan desain sketsa awal.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang perancangan dan pembahasan dalam proses produksi iklan pariwisata dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS 5 , Adobe After Effect CS5 , Adobe Premiere Pro CS 5 dan pembahasan tentang desain yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penutup dari penelitian yang memuat kesimpulan uraian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

