

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi memegang peranan yang sangat penting untuk kemajuan dalam bidang publikasi pada pariwisata. Multimedia adalah salah satu bentuk Teknologi Informasi yang menggabungkan (integrasi) antara gambar, tulisan suara, video dan animasi menjadi sistem informasi yang interaktif yang berguna untuk pengambilan suatu keputusan.

Perkembangan teknologi multimedia yang semakin maju, menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional. Sejalan dengan itu maka penulis sebagai mahasiswa yang menggeluti dunia teknologi informasi ingin memberikan kontribusi di bidang multimedia. Tim penulis memiliki sumber daya manusia yang mampu dan tanggap terhadap setiap perkembangan teknologi multimedia serta mempunyai kemampuan berorganisasi yang baik.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik. Dalam hal ini kemampuan dari multimedia komputer adalah untuk menyajikan suatu data dalam bentuk video dan audio visual diharapkan dapat merancang suatu media publikasi ,sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam bentuk media cetak seperti *brosure* dan *pamflet* tapi dalam bentuk video. Sehingga masyarakat dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Jemur Adventure Park merupakan wisata *adventure* sekaligus untuk pendidikan karakter yang berlokasi di desa Jemur kota Kebumen yang merupakan satu hasil kegiatan pembangunan PNPB perkotaan yang dibiayai Program Penataan Lingkungan Permukiman Berbasis Komunitas (PLPBK). Pada era yang modern ini Jemur Adventure Park dalam menyampaikan informasi kurang lengkap dan efektif karena publikasi yang dilakukan hanya mengandalkan informasi langsung mulut ke mulut, *brosure*, *pamflet* serta media sosial dalam bentuk text, gambar dan belum mempunyai video publikasi untuk media promosi.

Dalam hal ini penulis ingin memberikan bantuan dalam memperkaya dan melengkapi penyampaian informasi kepada masyarakat Kebumen bahkan masyarakat luas dengan membuat media publikasi video informasi dengan media sosial dan internet. Video informasi ini memerlukan perencanaan yang tepat artinya hasil yang didapat harus berdaya guna, sehingga tujuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing dan mudah di terima oleh masyarakat. Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat ditarik suatu pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul “ Analisis dan Perancangan Informasi Berbasis Multimedia sebagai media publikasi pada Jemur Adventure Park di Kebumen”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian sebelumnya, maka diambil permasalahan yaitu bagaimana merancang media publikasi video pada Jemur Adventure Park di Kebumen yang menarik sebagai media untuk memberikan informasi kepada para pengunjung dan masyarakat luas?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada maka perlu ada batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media video publikasi yang dibuat akan menampilkan bahasan tentang profil Jemur Adventure Park.
2. Proses pembuatan video Jemur Adventure Park mengikuti alur pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
3. Dalam pembuatan video ini akan menggunakan software adobe after effect CS 5, dan software pendukung lain yaitu adobe photoshop CS5, adobe premier pro CS5 dan adobe audition CS5, Corel X5.
4. Hasil implementasi video publikasi menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar *live shoot*, *motion grafis*, dan *time lapse*.
5. Hasil ini akan berbentuk video publikasi berdurasi 3 menit dan akan menjadi kewenangan pengelola Jemur dalam kebijakannya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Maksud :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan teknologi informasi berupa perancangan informasi publikasi Jemur Adventure Park Kebumen sebagai media publikasi pariwisata yang efektif.

Tujuan :

1. Untuk memperkenalkan kepada para wisatawan informasi tentang obyek wisata Jemur Adventure Park dalam tujuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing dalam bidang multimedia.
2. Memberikan iklan promosi informatif pada perusahaan agar diharapkan dapat bertambah jumlah wisatawan yang berkunjung.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membantu dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi, maka di butuhkan beberapa metode yang dapat menyelesaikan masalah tersebut diantaranya :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

1.5.1.1 Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan meminta penjelasan langsung dari pihak pengelola Jemur Adventure Park, ketua pengelola, karyawan , serta pengunjung yang berwisata di Jemur Adventure Park.

1.5.1.2 Observasi

Dengan adanya surat pengantar dari kampus, maka langsung dilakukan pengamatan ke objek yang dituju yaitu Jemur Adventure Park mengenai proses aktivitas pengunjung dan tampilan yang sesuai untuk ditampilkan di video publikasi Jemur Adventure Park.

1.5.1.3 Survei

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung terhadap objek penelitian yaitu Jemur Adventure Park Kebumen.

1.5.1.4 Uji Coba

Tahap ujicoba penting dalam proses pelaksanaan sebuah penelitian penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen. Dengan uji coba instrumen akan di peroleh hasil berupa tingkat *validitas* dan *realibilitas* kuesioner.

1.5.1.5 Studi Pustaka

Metode studi pustaka (literatur) di perlukan untuk mendapatkan dasar-dasar referensi yang kuat bagi peneliti, yaitu dengan mengumpulkan dan membaca buku maupun browsing di internet yang berhubungan dengan pemberian judul berdasarkan permasalahan yang ada.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, threats*) yaitu dengan menganalisis apakah video publikasi layak atau tidak yang digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan video publikasi Jemur Adventure Park.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan digunakan untuk membuat video publikasi ini adalah perancangan pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

1.5.4 Metode pengembangan aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang dimaksud yaitu dengan pengembangan metode atau tata cara yang menentukan proses apa yang akan digunakan yaitu secara pra produksi ,produksi, dan pasca produksi.

1.5.5 Metode testing

Metode testing yang digunakan yaitu dengan melakukan uji coba standarisasi Video Publikasi Jemur Adventure Park sesuai yang di inginkan.

1.5.6 Metode Implementasi

Moetode Implementasi yang digunakan dalam video publikasi ini adalah metode implementasi pengunggahan data pada situs internet *streaming* video diantaranya *youtube* dan *share media social*.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian , dan terakhir sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan metode analisis yang digunakan serta langkah-langkah pengembangan produksi yang digunakan untuk

perancangan dan pembuatan media publikasi berbasis multimedia di Obyek wisata Jemur Adventure Park.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan analisis kebutuhan produksi , proses praproduksi yang akan diimplementasikan pada bab selanjutnya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, di paparkan hasil-hasil dari desain produk, alur produksi, pembuatan produk, hasil akhir produk dan hasil pengujian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

