

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini semakin berkembang pesat, sehingga banyak membantu manusia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah di hasilkan oleh teknologi tersebut. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Multimedia dapat dipakai dalam berbagai bentuk kehidupan di antaranya untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar dan lain sebagainya.

Kabupaten Kulon Progo merupakan salah satu kabupaten di Provinsi DIY yang memiliki beragam potensi pariwisata seperti wisata alam, desa wisata, wisata kuliner, wisata kerajinan serta wisata seni dan budaya. Pada umumnya, baik perusahaan ataupun organisasi sangat membutuhkan suatu media promosi untuk kepentingan tertentu. Promosi yang baik adalah promosi yang bisa mempengaruhi sasaran tertentu sehingga memberikan dampak positif untuk perusahaan atau organisasi tersebut. Promosi bisa menggunakan berbagai cara, diantaranya menggunakan poster, web, video, dan lain sebagainya. Khususnya dalam penelitian ini ditujukan untuk Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Kulon Progo.

Dalam penelitian unsur multimedia memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai sarana untuk menyampaikan informasi agar lebih menarik secara audio visual dan dikemas dalam bentuk animasi motion graphic, maka dari itu

peneliti memilih judul **“Perancangan Profil Pariwisata Kabupaten Kulon Progo Menggunakan After Effect dengan Menerapkan Teknik Motion Graphic”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : ” Bagaimana membuat suatu media promosi menggunakan video yang berupa animasi pada Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Kulon Progo? ”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan dari penelitian ini, maka agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Teknik yang digunakan adalah teknik animasi motion graphic.
2. Pembuatan ilustrasi animasi potensi wisata di Kabupaten Kulon Progo (wisata alam, desa wisata, wisata kuliner, wisata kerajinan serta wisata seni dan budaya).
3. Output yang dihasilkan yaitu berupa animasi.
4. Menggunakan format HDTV 1080 (High Definition Television) ukuran yang digunakan 1920px x 1080px dengan format hasil rendering \*.mp4.
5. Software utama yang digunakan adalah Adobe After Effect CS6, juga menggunakan beberapa software multimedia lain seperti Adobe

Premier CS6, Adobe ilustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6 dan software pendukung lainnya.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Membuat dan merancang video profil pariwisata Kabupaten Kulon Progo menggunakan Adobe After Effect CS6.
2. Mengenalkan potensi pariwisata di Kabupaten Kulon Progo.
3. Untuk menghasilkan suatu media promosi yang dikemas dalam bentuk animasi *motion graphic*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin diperoleh dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bagi Penulis :

1. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang multimedia, dengan membuat Profil Pariwisata yang berupa animasi *motion graphic* .
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan bisa bermanfaat di dunia nyata dan kerja.

Bagi Perusahaan :

1. Sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi khususnya dalam bidang kepariwisataan, maupun memberikan citra baik bagi Kabupaten Kulon Progo.

## 1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang penulis digunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

### 1. Metode Studi Pustaka (*Library*)

Penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dan pengetahuan dari buku-buku yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan animasi motion graphic serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan tutorial yang terdapat di internet.

### 2. Metode Observasi (*Observation*)

Melakukan observasi kepada animasi motion graphic sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membuat media promosi menjadi lebih menarik

### 3. Metode perancangan

Penulis merancang Profil Pariwisata Kabupaten Kulon Progo agar tujuan media promosi ini dapat tersampaikan sesuai yang diharapkan. Selain itu perancangan media promosi ini juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan media promosi.

#### 4. Metode Analisis

Untuk mengetahui apakah media promosi yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan Analisis terhadap rancangan dan video animasi. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap media promosi ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh, agar jelas dan mudah dipahami mengenai isi dari Laporan Tugas Akhir ini maka penulis akan menguraikan secara singkat tentang isi dari tiap-tiap bab. Berikut sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir, yaitu :

##### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penelitian Laporan Tugas Akhir.

##### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, elemen multimedia, motion graphic, dan pengertian lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

##### **BAB III. ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum dan pembahasan analisis yang digunakan dalam penelitian ini.



**BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi pembahasan dan implementasi mengenai Profil Pariwisata yang penulis buat pada Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Kulon Progo.

**BAB V. PENUTUP**

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.

