

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat, hal ini juga telah berkembang menjadi teknologi informasi dan komunikasi yang canggih dan cepat. Oleh karena itu, teknologi informasi dan komunikasi banyak digunakan untuk memberikan informasi kepada khalayak umum, salah satunya ialah menyajikan dan mempromosikan pariwisata di berbagai daerah. Peran teknologi informasi dan komunikasi sebagai sektor pariwisata cukup besar dan penting karena dapat mempermudah wisatawan untuk melihat gambaran atau informasi tentang wisata yang mau dikunjungi(1).

Kalimantan Selatan diketahui banyak memiliki tempat wisata baik buatan manusia atau yang terbentuk dari alam itu sendiri. Salah satunya yaitu Goa Batu Hapu yang terletak di Kecamatan Hatungun Kabupaten Tapin Provinsi Kalimantan Selatan, Goa ini terbentuk dari pembusukan batuan kapur selama ribuan tahun, menciptakan lubang dan stalaktit yang luar biasa. Sejarah arkeologi daerah ini sangat menarik karena telah ditemukan bukti bahwa terdapat beberapa batu besar di dalam goa yang berbentuk sangat unik dengan air yang menetes dari atas goa, terdapat lubang besar di langit-langit goa yang terlihat dari dalam goa atau dari atas goa. Ada juga legenda yang terkait dengan goa ini, ceritanya mirip dengan legenda Malinkundang, masyarakat percaya bahwa Goa Batu Hapu adalah sebagian dari kapal seorang anak yang durhaka kepada ibunya

Goa Batu Hapu menjadi destinasi wisata yang memperlihatkan keindahan bebatuan dan pepohonan unik di sekitar dan di dalam goa yang diyakini sudah sangat tua Pemerintah daerah dan masyarakat setempat bekerja sama untuk melestarikan dan mempromosikan keindahan dan nilai Goa Batu Hapu melalui website dan cerita masyarakat, namun media promosi tersebut masih dianggap kurang peminatnya karena website tidak banyak menyertakan foto yang memperlihatkan bagian dalam goa. Sedangkan dibahas secara lisan ternyata tidak efektif karena orang lain hanya mendengarkan ceritanya saja tanpa mengetahui keindahan dan keunikan yang sebenarnya, dan wisatawan yang menggunakan jejaring sosial untuk mempublikasikan aktivitas mereka seperti di Facebook, Instagram, dan Tik-tok yang mungkin tidak terlihat oleh banyak orang(1). Namun promosi yang dilakukan saat ini belum ada yang menggunakan konten animasi, melainkan masih berupa gambar, teks tertulis dan lisan. Konten animasi mempunyai pengaruh yang besar karena konten multimedia berupa video banyak diminati saat ini dan dapat langsung menampilkan produk yang dipromosikan(2).

Berkaitan dengan hal tersebut, penulis bermaksud untuk membantu mempromosikan destinasi wisata tersebut dalam bentuk animasi 2D dengan Teknik *Motion Graphic*. Animasi *Motion Graphic* dapat menciptakan *visual* yang menarik perhatian secara instan, dari gerakan, perubahan warna, dan efek visual dapat membuat promosi lebih menarik dan menonjol.

Selain itu, animasi *Motion Graphic* dapat menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh audiens, melalui gerakan, grafik, dan visual *storytelling*. Diketahui 84,8% video animasi *motion graphic* mampu menarik pengunjung wisata Boyolali(3). Demikian pula animasi *motion graphic* 90% menunjukkan berhasil menjadi media promosi(4).

Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa animasi *Motion Graphic* dapat meningkatkan tingkat retensi informasi membuat pesan promosi lebih mudah diingat oleh *audiens* dikolaborasikan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) melalui beberapa fase yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Dari penjelasan di atas maka penulis mengangkat judul **“Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Wisata Goa Batu Hapu Dengan Teknik *Motion Graphic* Menggunakan Metode MDLC”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Apa tahapan yang digunakan untuk pembuatan animasi 2D?
2. Apakah penerapan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dapat menghasilkan video animasi 2D *motion graphic* yang efektif untuk promosi wisata goa batu hapu?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memusatkan penelitian lebih tepat sasaran, dan tidak memperluas ruang lingkup pembahasan, maka batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi hanya pada ruang lingkup Wisata Goa Batu Hapu.
2. Animasi menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).
3. Animasi ini memberikan informasi tentang petualangan dan pengalaman berwisata di Goa Batu Hapu
4. Pembuatan animasi hanya bertujuan untuk memberikan informasi dan dukungan promosi saja dan tidak berlaku untuk penggunaan animasi untuk tujuan apa pun selain wisata di Goa Batu Hapu.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Membuat video animasi 2D wisata Goa Batu Hapu dengan menggunakan aplikasi *After Effect*.
2. Menampilkan *visualisasi* wisata Goa Batu Hapu yang menarik, untuk meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke Goa Batu Hapu.
3. Penerapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam pembuatan video animasi 2D wisata di goa Batu Hapu.

1.5 Manfaat Penelitian

Sejumlah manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan teknologi animasi 2D dan *Motion Graphic* sebagai media promosi dapat memberikan pendekatan yang modern dan sesuai dengan tren digital saat ini sehingga dapat mencapai audiens yang lebih luas.
2. Meningkatkan kemampuan membuat animasi 2D dengan Teknik *Motion Graphic* menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).
3. Animasi 2D dengan teknik *Motion Graphic* memiliki potensi untuk memperkuat daya tarik wisata dengan presentasi visual yang menarik dan dinamis untuk mengunjungi Goa Batu Hapu
4. Menyampaikan informasi dengan cara menarik dapat meningkatkan minat dan keinginan pengunjung untuk mengunjungi wisata Goa Batu Hapu

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini memiliki sistematika penulisan yang disusun dari beberapa bab. Beberapa bab sistematika tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi Kajian Pustaka dan Dasar Teori yang menjelaskan tentang permasalahan-permasalahan yang ada dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tahapan pelaksanaan proses penelitian, bahan dan peralatan yang digunakan, model/perancangan, dan timeline penelitian. Bab ini mengurai tentang metode yang digunakan dalam melakukan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil tahapan proses penelitian, implementasi model/perancangan, pengujian. Dalam bab ini penulis akan menjelaskan tentang langkah-langkah pembuatan animasi dari tahap awal sampai berhasil dan tahapan pengujian animasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi Kesimpulan dan Saran

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Pembuatan animasi 2D menggunakan *Adobe Illustrator dan Adobe After Effects*.
2. Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) terbukti efektif dalam pembuatan video animasi 2D untuk promosi wisata di Goa Batu Hapu. Hasil kuesioner menunjukkan responden memberikan skor memuaskan sebesar 86,31%. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi dapat menarik minat masyarakat dan meningkatkan minat terhadap wisata Goa Batu Hapu.

5.2 Saran

Detail video promosi masih kurang sempurna, dan gerakan animasi kurang realistis.

DAFTAR PUSTAKA

- (13) Clarafitri Hermanudin D. *Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” Dengan Mengadaptasi Biota Laut*. 2020.
- (15) E Handayani. *Analisa Kepuasan Pasien BPJS Rawat Jalan Terhadap Pelayanan Resep Selama Priode Februari - April 2021*. 2021
- (11) Firmansyah M, Dewa I, Yudha K. *Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif*. Vol. 3. 2021.
- (6) Gede Febri Tanaya ADP. *Perancangan Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pada Jasa Pengiriman Barang Kafila Express Cargo Jogja*. 2023.
- (1) Henny Vera Ningsih. *Pembuatan Video Animasi 3d Sebagai Media Promosi Wisata Di Kabupaten Siak Sri Indrapura (Studi Kasus: Istana Asseraiyah Hasyimiah) Dengan Metode Mdlc Skripsi*. 2022.
- (8) Khulsum U, Hudiyono Y, Endang D, Sulistyowati D. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA*. Vol. 1, (Online) Diglosia. 2018.
- (9) Magister MW, Pendidikan A, Kristen U, Wacana S. *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. 2023;2896–910.
- (12) Manajemen J, Aliansi B, Slamet dan R, Wahyuningsih S. *Validitas Dan Reabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja*. 2022.

- (3) Muhammad. *Promosi Dan Edukasi Wisata Alam Geopark Tebing Keraton Melalui Animasi Motion Graphic*. 2022.
- (10) Nur Fadilah Amin. *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*. 2023 Jun;15–31.
- (7) Nur Syifa. *Pembuatan Animasi 2D Motion Graphic Profil Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan Dengan Teknik Rigging Pada Adobe After Effect*. 2023;1–64.
- (2) Putra Tanuwijaya N, Wibowo T, Ladi S, Gajah Mada J, Permai B, Sekupang K, et al. *Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony*. Vol. 01, *Journal of Information System and Technology*. 2020.
- (4) Suyadi NA, Zaki A, Sitepu A, Andrea K, Ikhwan A. *Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia*. *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT) [Internet]*. 2023;3(1):7. Available from: <http://jurnal.minartis.com/index.php/jsit>
- (5) Wahyudi AD, Surahman A, Sivi NA. *Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek*. Universitas Nahdlatul Ulama. 2021;6(1):35–40.
- (14) Yudhana A, Peningkatan A. *Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit [Internet]*. Vol. 9. 2022. Available from: <http://jurnal.mdp.ac.id>

