

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Salah satu sektor pembangunan yang menarik perhatian dibanyak negara adalah bidang pariwisata. Pariwisata diharapkan dapat memacu dan memobilisasi pertumbuhan ekonomi masyarakat, devisa negara, membuka lapangan kerja dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Fenomena pariwisata pada akhirnya merupakan kebutuhan naluriah manusia untuk mengetahui, mencari, mempelajari dan menikmati sesuatu yang tidak ditemukan ditempat tinggalnya baik yang bersifat alami maupun budaya.

Sektor pariwisata saat ini telah menjadi salah satu sektor unggulan bagi pemerintah Republik Indonesia dalam mendapatkan devisa negara. Dalam rangka meningkatkan jumlah kunjungan wisata ke Indonesia, Pemerintah telah mencanangkan program *Visit Indonesia Year 2008*, kemudian dilanjutkan tahun 2009, 2010 dan 2011 di berbagai daerah tujuan wisata. Salah satu daerah di Indonesia yang menjadi tujuan wisata adalah Nias.

Nias adalah sebuah pulau yang terletak di sebelah barat pulau Sumatera, Indonesia. Pulau ini dihuni oleh mayoritas suku Nias (Ono Niha) yang masih memiliki budaya megalitik. Daerah ini merupakan objek wisata penting seperti selancar (*surfing*), rumah tradisional, *fahombo* (lompat batu).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan pada paragraf diatas, maka pada penelitian skripsi ini, penulis mengangkat judul **“Perancangan**

Animasi 3 Dimensi Pengenalan Objek Wisata Di Pulau Nias Berbasis Multimedia”. Alasan penulis mengangkat judul mengenai objek wisata di pulau Nias adalah untuk memperkenalkan berbagai objek wisata yang terdapat di pulau Nias agar para pengunjung mengetahui bahwa pulau Nias memiliki banyak tempat-tempat yang indah dan bagus untuk dikunjungi.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini di antaranya yaitu :

1. Masih banyak objek wisata di pulau Nias yang belum diketahui oleh pengunjung.
2. Sulitnya untuk mendapatkan informasi mengenai objek wisata yang ada di pulau Nias.

I.2.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata di pulau Nias berbasis multimedia?
2. Bagaimana membantu dalam memperkenalkan objek pariwisata di pulau Nias?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Data yang digunakan untuk masukan merupakan data tempat-tempat wisata yang ada di pulau Nias yaitu rumah adat, lompat batu, pantai sorake, pantai sirombu, pantai tureloto dan pantai Pulau asu.
2. *Output* yang dihasilkan adalah tampilan animasi objek-objek wisata yang ada di pulau Nias.
3. Aplikasi yang dirancang menggunakan program 3DS *Max* dan *Macromedia Flash*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Membuat perancangan animasi 3 dimensi pengenalan objek wisata.
2. Mempermudah pengunjung dalam mencari informasi tentang objek pariwisata di pulau Nias.

I.3.2. Manfaat

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Terciptanya media pengenalan dengan menggunakan animasi 3 dimensi yang memberikan pengetahuan mengenai objek wisata yang ada di pulau Nias.
2. Kemudahan yang dirasakan pengunjung dalam mengakses informasi wisata di pulau Nias.

I.4. Metodologi Penelitian

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi Objek wisata. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kegiatannya dengan melakukan pengamatan langsung ke objek wisata tersebut.

b. Sampel

Mengambil contoh-contoh data yang diperlukan seperti objek – objek wisata di pulau Nias.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti jurnal yang membahas tentang konsep yang berhubungan dengan judul penelitian.

I.5 Keaslian Penelitian

Dalam perancangan maupun penelitian yang dilakukan memiliki bukti keaslian, dimana keaslian tersebut juga dibandingkan dengan penelitian yang lainnya. Berikut ini penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dapat dilihat pada Tabel I.1.

Tabel I.1. Keaslian Penelitian

No.	Peneliti/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Dwi Irawan dan Sukadi (2015)	Pembuatan Animasi 3 Dimensi Wisata Banyu Anget Pada	Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya media informasi animasi 3D wisata Banyu

		Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan	Anget dengan konsep mudah dipahami, dan dapat memberikan informasi tentang gambaran wisata Banyu anget. Animasi 3D wisata Banyu Anget dapat digunakan sebagai media informasi.
2.	Frestika Cahyo Hakim dan Lies Yulianto (2014)	Pengenalan Wisata Pancer Door Dengan Animasi 3 Dimensi	Media pengenalan terlihat menarik jika dibuat dengan menggunakan 3 dimensi. Masyarakat luas bisa mengetahui dengan jelas hasil pembangunan Pancer Door. Agar ke depan banyak wisatawan yang datang berwisata ke Pancer Door.

I.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini mencakup uraian penyelesaian secara teoritis serta konsep baru dalam penyelesaian masalah berkenaan dengan sistem dan fokus kajian. Adapun

landasan teori yang diuraikan oleh penulis adalah: penjelasan mengenai 3 Dimensi, multimedia, macromedia flash, dan 3Ds *Max*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan, cara perancangan yang akan dilakukan, dan cara pengumpulan data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang tampilan hasil aplikasi yang dirancang, pembahasan hasil aplikasi yang dirancang, pengujian serta kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh selama penulisan, serta saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.