

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pelayanan objek wisata sangat dibutuhkan masyarakat hampir di semua Kecamatan di Sumatera Utara. Seiring dengan banyaknya objek wisata yang ditemukan maka semakin banyak pula keinginan dalam memikat konsumen, salah satu faktornya adalah pemilihan lokasi yang tepat dan strategis. Kadang kala lokasi kurang memperhatikan faktor-faktor penunjang tersebut sehingga beberapa cabang baru yang dibuka tidak seramai cabang yang telah berdiri sebelumnya.

Provinsi Sumatera Utara terletak antara 1° - 4° Lintang Utara dan 98° - 100° Bujur Timur, dan diapit oleh dua perairan yaitu Lautan India dan Selat Malaka. Di Lautan Hindia dijumpai beberapa pulau yaitu Pulau Nias. Luas daerah Sumatera Utara 71.680 Km^2 , 3,72 % dari daratan Sumatera Utara adalah pulau, yaitu 162 pulau, 156 pulau di bagian barat dan 6 pulau di bagian Timur pulau Nias adalah pulau terluas dengan luas 5.138 Km.

Desain grafis dan animasi selalu menarik untuk dipelajari, apalagi jika melibatkan efek khusus, animasi 3 dimensi, dan produksi video. Model 3D merupakan pilihan terbaik untuk menampilkan objek dengan gambaran yang lebih realistis. Berbeda dengan metode konvensional seperti sketsa yang pandangannya terbatas pada 2 dimensi, desain 3D memungkinkan pengguna melihat objek dari

segala sisi. Lewat pemodelan 3D, Anda dapat menambahkan tekstur dan pencahayaan sehingga model yang dibuat tampak seperti objek asli.

Informasi Elektronik (*E Information*) merupakan satu atau sekumpulan data elektronik diantaranya melalui teks, simbol, gambar, tanda-tanda, isyarat, tulisan, suara, bunyi, dan bentuk-bentuk lainnya yang telah diolah sehingga mempunyai arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mempunyai gagasan untuk merancang informasi elektronik di Sumatera Utara diatas, maka penulis memilih judul “**E Informasi Wisata di Sumatera Utara Berbasis Animasi**”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian informasi wisata berbasis animasi belum tersedia di Sumatera Utara.
2. Media pembelajaran informasi wisata berbasis animasi kurang mendukung proses belajar di Sumatera Utara.
3. Pelayanan elektronik informasi wisata berbasis animasi sangat dibutuhkan masyarakat di Sumatera Utara.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana memberikan informasi elektronik berbasis animasi wisata di Sumatera Utara?
2. Bagaimana membangun sebuah informasi elektronik yang edukatif dan interaktif di Sumatera Utara?
3. Bagaimana mengembangkan animasi yang menarik dalam penyampaian informasi tentang wisata di Sumatera Utara?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini antara lain:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *actionscript 2.0*.
2. Aplikasi yang dibangun dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6*.
3. Objek animasi dalam aplikasi ini menggunakan *3D Studio Max 2012*.
4. Objek wisata yang digunakan dalam aplikasi ini hanya 11 objek wisata.
5. Aplikasi ini hanya dijalankan secara *offline*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Membuat sebuah aplikasi animasi informasi objek wisata yang lebih menarik perhatian masyarakat.

2. Mendesain sistem yang baru dalam bentuk digital.
3. Menampilkan suatu objek animasi yang menghidupkan minat masyarakat dalam mengetahui objek wisata di Sumatera Utara.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dengan dilakukannya penelitian ini antara lain :

1. Dengan adanya aplikasi ini masyarakat atau pengguna dapat melihat informasi objek wisata di Sumatera Utara.
2. Membantu pencarian lokasi objek wisata di Sumatera Utara.
3. Mengorganisasikan dan memanfaatkan data dari peta digital yang tersimpan dalam *Library*.
4. Memanfaatkan teknologi digital untuk keperluan masyarakat.

I.4. Metodologi Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain :

I.4.1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Mempelajari pembuatan informasi elektronik objek wisata di Sumatera Utara yang ada sekarang dengan melakukan pengumpulan data dengan teknik pengumpulan data. Penulis melakukan studi kepustakaan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan animasi objek wisata melalui buku-buku, artikel-artikel ataupun penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

I.4.2. Studi Lapangan

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

- a. Pengamatan, penulis melakukan kunjungan ke lokasi objek wisata untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan ini sendiri.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan Desain tampilan animasi objek wisata, membahas tentang pengertian desain grafis dan animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan dari desain animasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta berisikan saran-saran.