

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi penyajian informasi saat ini semakin pesat dengan adanya berbagai macam media penyajian yang dimiliki, salah satunya penyajian informasi *Motion Graphic*, pemanfaatan *Motion Graphic* memberikan daya tarik tersendiri sebagai media promosi kepada audiens. Melalui sarana media promosi, masyarakat dapat menerima informasi yang jelas mengenai produk yang ditawarkan oleh suatu perusahaan atau organisasi.

Adanya media promosi *Motion Graphic* tersebut sangat bermanfaat bagi tempat-tempat wisata saat ini yang semakin tahun semakin banyak tempat wisata yang bermunculan, dengan media tersebut memiliki daya tarik sendiri yaitu dengan menggabungkan beberapa elemen *Motion Graphic* seperti Gambar, Text, Suara, Video, Foto, Animasi dan lain sebagainya.

Di Kabupaten Bandung tepatnya di daerah Soreang, terdapat tempat wisata edukasi yang bernama Gedung Science Center Sabilulungan yang berlokasi di Kawasan Sabilulungan Kabupaten Bandung. Dengan adanya tempat wisata edukasi tersebut sangat bermanfaat bagi wisatawan yang ingin bermain dan belajar serta menambah pengetahuan lainnya, di Jawa Barat sudah banyak akan wisata yang mengedukasi para wisatanya dari pengetahuan Ilmu Sains, Ilmu Fisika, Sejarah Kebudayaan, Sejarah Hewan dan masing banyak lagi. Tetapi tidak semua wisata edukasi di Jawa Barat dikenal oleh masyarakat khususnya pihak sekolahan yang akan melaksanakan *studytour* salah satunya Gedung Science Center.

Daya saing yang sangat tinggi membuat pengelola Gedung Science Center harus mampu memperkenalkan tempat wisata tersebut. Sebagai contoh, pengelola tempat wisata Gedung Science Center harus memperhatikan media promosi yang cocok untuk memperkenalkan wisata Gedung Science Center lebih luas lagi sebagai tempat wisata edukasi di daerah kabupaten bandung tepatnya di daerah soreang.

Pengelola Gedung Science Center memiliki program paket trip untuk sekolah dari taman kanak-kanak hingga sekolah dasar yaitu Paket Trip *One Day Field Trip In Science Center*, media promosi yang dimiliki pengelola untuk memperkenalkan paket tersebut masih kurang cenderung menggunakan metode “*Mouth To Mouth*” dan rata-rata pengunjung Gedung Science Center merupakan instansi sekolah yang di beri referensi oleh Dinas Pendidikan.

Tempat wisata edukasi di setiap daerah mempunyai daya tarik tersendiri salah satunya fasilitas, fasilitas yang menarik dan belum pernah ada sebelumnya di daerah tersebut menjadi nilai tarik wisatawan. Fasilitas yang menarik di Gedung Science Senter yaitu Bioskop *4D Cinema*, *Augmented Reality*, dan *3D Art Gallery* pertaman di kabupaten bandung, maka dibutuhkan media promosi untuk memperkenalkan fasilitas-fasilitas yang ada di Gedung Science Center kepada wisatawan khususnya pihak sekolah yang ingin melakukan *studytour*. Tidak hanya fasilitas sebagai daya tarik tetapi dari segi paket yang di tawarkan pun sangat penting untuk menarik minat pengunjung melakukan *studytour* ke tempat tersebut, Paket Trip *One Day Field Trip In Science Center* memiliki 5 paket terdiri dari *Science Reguler*, *Fresh Trip*, *Be Productive*, *Back Yard Games*, dan *Be Creative*, yang dimana disetiap paket tersebut memiliki daya tarik tersendiri serta tiap paket tersebut sudah termasuk gratis foto peserta trip. Maka dari itu media promosi paket *One Day Field Trip In Science Center* sangat penting untuk meningkatkan jumlah pengunjung *studytour* khususnya sekolah dari taman kanak-kanak hingga sekolah dasar sebagai target audiens.

Menurut hasil wawancara penulis terhadap pengelola gedung science center dan pihak sekolah tentang gedung science center belum memiliki media promosi yang memperkenalkan Paket Trip *One Day Field Trip In Science Center* dan beberapa pihak sekolah ada yang sudah mengetahui dan ada juga yang belum mengetahui Gedung Science Center.

Tujuan promosi agar target konsumen mengenali produk apa yang di tawarkan. Melakukan promosi akan menciptakan brand awareness sehingga targer konsumen mengetahui mengenai produk tersebut. Selain itu dengan melakukan

promosi, loyalitas konsumen akan semakin meningkat. Melalui promosi pun dapat menyampaikan informasi atau pesan pada target serta mengedukasi konsumen.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka diperlukan media promosi berupa *motion graphic* yang menarik, informatif, dan komunikatif, karena media promosi *motion graphic* adalah media yang mudah diterima dan tidak membosankan bagi konsumen. Dalam perancangan media promosi penulis memilih program paket yang ada di gedung science center yaitu Paket Trip *One Day Field Trip In Science Center* kepada pihak sekolahan taman kanak-kanak hingga sekolah dasar sebagai target perancangan untuk meningkatkan jumlah pengunjung serta dapat dikenal oleh masyarakat khususnya di Jawa Barat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perancang memberikan identifikasi masalah yang dijadikan sebagai bahan perancangan lanjutan yaitu :

Kurangnya media promosi yang dimiliki oleh pengelola Gedung Science Center dalam memperkenalkan Paket Trip *One Day Field Trip In Science Center* kepada pihak sekolahan taman kanak-kanak hingga sekolah dasar

1.3 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang dijadikan bahan dalam perancangan :

Bagaimana merancang media promosi *Motion Graphic One Day Field Trip In Science Center* Objek Wisata Gedung Science Center di Kawasan Sabilulungan agar dapat dikemas dengan efektif, informatif, dan komunikatif ?

1.4 Batasan Masalah

Perancangan ini dibuat di Gedung Science Center Sabilulungan danditujukan untuk para pihak sekolahan taman kanak-kanak dan sekolah dasar.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berikut ini adalah tujuan dan manfaat yang dapat diperoleh dalam perancangan *Motion Graphic One Day Field Trip In Science Center* Objek Wisata Edukasi Gedung Science Center di Kawasan Sabilulungan :

1.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini untuk membuat media promosi Paket Trip *One Day Field Trip In Science Center* yang efektif dan dikemas dalam bentuk *Motion Graphic*

1.5.2 Manfaat Perancangan

1.5.2.1 Aspek Teoritis

Mengaplikasikan keilmuan dari bidang Desain Komunikasi Visual dalam Perancangan *Motion Graphic One Day Field Trip In Science Center* Objek Wisata Edukasi Gedung Science Center.

1.5.2.2 Aspek Praktis

1) Bagi Perancang

Dapat menambah referensi mengenai bagaimana merancang sebuah *Motion Graphic* sebagai media promosi untuk memperkenalkan Paket Trip *One Day Field Trip In Science Center* dengan menggunakan keilmuan Desain Komunikasi Visual.

2) Bagi Akademisi

Menjadi pengembangan ilmu dan menambah pengetahuan dan pengalaman dalam ilmu Desain Komunikasi Visual, khususnya lingkup perancangan *Motion Graphic*.

3) Bagi Audiens

Memberikan kemudahan dalam mencari informasi dan menambah pengetahuan mengenai Paket Trip *One Day Field Trip In Science Center* Objek Wisata Edukasi Gedung Science Center.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak bisa dijelaskan. Metode ini digunakan agar dapat mengetahui dengan deskriptif bagaimana cara merancang *Motion Graphic* sebagai media promosi *One Day Field Trip In*

Science Center Objek Wisata Edukasi Gedung Science Center dapat efektif (Saryono 2010).

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Metode wawancara kepada pengelola gedung science center dan wawancara kepada pihak sekolahan taman kanak-kanak dan sekolah dasar.

1.6.3 Jenis Data

1.6.3.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian, dalam hal ini peneliti memperoleh data atau informasi langsung dengan instrumen yang telah ditetapkan. Data primer dianggap lebih akurat, karena data ini disajikan secara terperinci (Purhantara, Wahyu. 2002:79). Berikut adalah hasil data primer yang diperoleh untuk Perancangan *Motion Graphic One Day Field Trip In Science Center* Objek Wisata Edukasi Gedung Science Center di Kawasan Sabilulungan Kabupaten Bandung Untuk TK dan SD yaitu :

- 1) Observasi, mendatangi dan mengamati tempat Gedung Science Center Sabilulungan
- 2) Wawancara, melakukan wawancara kepada pihak pengelola dan audiens Gedung Science Center. Pertanyaan wawancara didapat dari hasil observasi dan membuat pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan perancang.
- 3) Data yang diperoleh kemudian di analisis sesuai dengan analisis data

1.6.3.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang sudah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpulan data primer atau oleh pihak lain misalnya dalam bentuk table-tabel atau diagram-diagram (Husein Umar, 2013). Data sekunder yang perancang dapatkan dari berbagai sumber yaitu :

- 1) Studi Pustaka (buku literature dan dokumen resmi)
Mengumpulkan dana membaca berbagai bahan referensi seperti jurnal penelitian, buku-buku literatur dan dokumen resmi yang menunjang bagi perancangan tersebut.
- 2) Media Cetak (cetak dan elektronik)
Mengumpulkan data yang sesuai dengan kebutuhan perancang melalui media cetak dan media elektronik seperti buku, internet dan buku elektronik.
- 3) Dokumentasi (foto, gambar, dan hasil rekaman)
Perancang mengumpulkan berupa foto dan gambar yang diperoleh dari tempat Gedung Science Center di Kawasan Gedung Budaya Sabilulungan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan perancangan ini terdiri dari lima BAB susunan penulisan, yang terdiri dari :

- 1) BAB I PENDAHULUAN
Terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Perancangan Metodologi Penelitian, Sistematis Penulisan dan Kerangka Pemikiran.
- 2) BAB II LANDASAN TEORI
Landasan teori menjelaskan teori yang digunakan perancang.
- 3) BAB III DATA DAN FAKTA
Data dan Fakta diperoleh dari berbagai data yang ditemukan seperti data primer dan data sekunder.
- 4) BAB IV KONSEP PERANCANGAN & STRATEGI PERANCANGAN
Menjelaskan konsep rancangan media pengenalan tentang Perancangan *Motion Graphic One Day Field Trip In Science Center* Objek Wisata Edukasi Gedung Science Center Di kawasan Sabilulungan Kabupaten Bandung Untuk TK Dan SD dan hasil rancangan yang dibuat berdasarkan data yang diperoleh.

5) BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan berdasarkan bahasan dan memberikan saran terhadap topik yang telah dibahas.

1.8 Kerangka Pemikiran

LATAR BELAKANG

Gedung *Science Center* merupakan sarana wisata edukasi yang berada di kawasan Sabilulungan Soreang Kabupaten Bandung tepatnya depan gedung pemerintah daerah kabupaten bandung. Dibangunnya gedung tersebut untuk meningkatkan kualitas pendidikan warga mengetahui akan sejarah dan ilmu lainnya dengan konsep belajar dan bermain, Gedung *Science Center* memiliki program Paket Trip yaitu *One Day Field Trip In Science Center*, paket tersebut merupakan paket tour yang ditawarkan oleh pengelola kepada pihak sekolahan taman kanak-kanak hingga sekolah dasar, tetapi pengelola masih kurang memiliki media promosi paket tersebut maka dalam perancangan penulis membuat media promosi paket *One Day Field Trip In Science Center*.

FENOMENA

Perancangan Media Promosi Paket Trip *One Day Field Trip In Science Center* dibuat berdasarkan informasi mengenai paket yang belum tersebar secara efektif dan cenderung menggunakan metode "Mouth To Mouth", serta pengunjung dari Gedung *Science Center* rata-rata hanya merupakan instansi sekolahan yang diberi referensi oleh Dinas Pendidikan.

OPINI

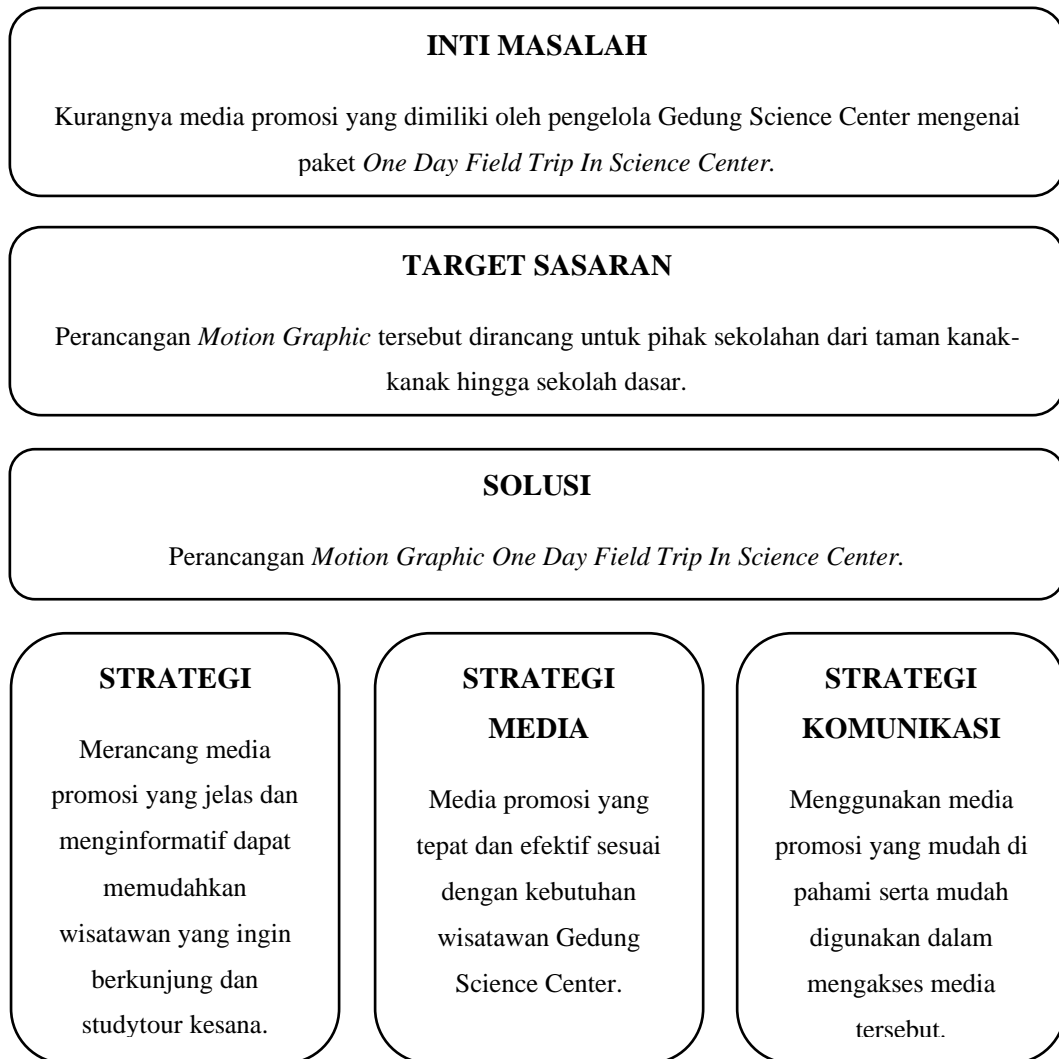
Kurangnya pengunjung yang belum mengetahui paket *One Day Field Trip In Science Center* di Gedung *Science Center*

FAKTA

Hasil observasi kepada narasumber pengelola Gedung *Science Center* masih dikunjungi oleh sekolah terdekat dan masih belum banyak yang mengetahui paket tersebut

ISU

Masyarakat lebih tertarik dengan lingkungan diluar Gedung *Science Center* dan Tempat Wisata Lainnya.



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber : Olah Data Perancang, 2021)