

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi saat ini menimbulkan dampak yang luar biasa bagi masyarakat. Kemajuan teknologi yang memiliki banyak manfaat ini belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses penyampaian suatu informasi. Saat ini teknologi desain grafis dan multimedia telah mencapai beragam bentuk cara penyajian maupun penyampaian informasi kepada masyarakat secara dinamis dan menarik dalam bentuk multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi. Sekarang ini multimedia khususnya multimedia interaktif banyak dikembangkan dan mempunyai tujuan tertentu yang dapat digunakan untuk presentasi, praktikum pada pembelajaran, *quiz* interaktif, *game* edukasi, profil daerah atau perusahaan dan lainnya.

Media informasi yang digunakan dalam proses penunjang penyebaran informasi pariwisata secara global adalah media promosi dan media cetak, sementara itu media promosi yang selama ini diterapkan oleh pihak Nagari Pandai Sikek sebenarnya sudah mendekati sempurna, dikarenakan sudah menggunakan brosur, *social media*, *video profile* dan sosialisasi serta kegiatan-kegiatan kebudayaan di Nagari Pandai Sikek. Namun guna menyempurnakan informasi dan promosi yang lebih menarik lagi, maka dibutuhkan media yang mampu memberikan informasi yang secara cepat dan akurat, misalnya, kita lihat pada media promosi pemerintahan Tanah Datar

dan situs *blog non* resmi sebenarnya sudah memberikan informasi seputar *profile* Nagari Pandai Sikek, agar masyarakat bisa mengetahui gambaran umum Nagari Pandai Sikek, hanya saja pada situs pemerintahan Tanah Datar dan *blog* Nagari Pandai Sikek tersebut, informasi yang disajikan masih dalam bentuk sederetan teks bacaan, namun tidak bisa dilihat atau ditampilkan beberapa visual yang harusnya kita ketahui bentuk dan gambarannya sebagai penegasan umum, seperti fasilitas yang ada di Nagari Pandai Sikek dan bentuk-bentuk bangunan yang ada di Nagari Pandai Sikek, oleh karena itu menjadi suatu peluang bagi mahasiswa untuk dapat berfikir kreatif serta mengembangkan media-media promosi tersebut dalam bentuk yang lebih menarik sehingga dapat memberikan informasi yang lebih cepat.

Berdasarkan hasil observasi, dampak kurangnya informasi yang diperoleh oleh masyarakat pada profil Nagari Pandai Sikek, turis maupun masyarakat yang berkunjung atau ingin mendapatkan informasi daerah, tidak mengetahui lokasi maupun peta wilayah yang jelas untuk memperoleh informasi Nagari Pandai Sikek, maka setelah melakukan wawancara dengan beberapa orang pimpinan Desa, pengrajin, bidan desa, dan warga sipil lainnya di Nagari Pandai Sikek, 77,95% diantaranya menyatakan bahwa dengan membaca informasi di internet tentang Nagari Pandai Sikek mereka belum mendapatkan gambaran umum mengenai identitas Nagari Pandai Sikek, dimulai dari sejarah berdirinya hingga sekarang, kemudian juga belum mengetahui apa saja infrastruktur atau bangunan serta fasilitas fasilitas di setiap Jorong yang ada Nagari Pandai Sikek, disamping itu mereka juga

memberikan pendapat bahwa perlunya ditampilkan dokumentasi kegiatan yang telah diadakan oleh Nagari Pandai Sikek sebagai sarana promosi dan pengenalan Nagari Pandai Sikek kepada masyarakat menjadi lebih menarik dan dengan menyertakan denah dan lokasi Nagari Pandai Sikek agar masyarakat umum lebih mengetahui dan mengenal Nagari Pandai Sikek lebih dekat lagi dan lebih bisa memahami gambaran Nagari Pandai Sikek sehingga secara global Nagari Pandai Sikek bisa lebih dikenal lebih banyak orang.

Dengan kemajuan multimedia juga memberikan peluang bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mengembangkan media penyampaian informasi sehingga menghasilkan suatu bentuk desain antarmuka pengguna (*user interface*) yang lebih maksimal dan interaktifitas dalam bentuk aplikasi *android* yang bisa digunakan secara *offline* di *smartphone* agar pengguna tidak memiliki keterbatasan dalam memperoleh informasi walaupun koneksi internet sedang tidak terhubung. Serta pihak pengelola media promosi Nagari Pandai Sikek juga bisa memberikan pelatihan kepada warga tentang penggunaan media promosi tersebut, demikian juga bagi penerima informasi, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana cara menyerap informasi dengan cepat. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks saja tetapi dalam bentuk kombinasi beberapa media. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan pengetahuan tentang apa saja gambaran umum Nagari Pandai Sikek yang akan lebih di promosikan kepada seluruh lapisan masyarakat.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis berupaya menciptakan sebuah media promosi berbasis *android* dalam bentuk Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity*, dengan adanya Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek yang berbasiskan *Android*, maka beberapa masalah tentang informasi gambaran umum Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek dalam mempromosikan Nagari Pandai Sikek ini dapat diatasi karena pengembang bisa langsung menampilkan Desain Multimedia Interaktif Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini dengan sejumlah informasi akurat berupa teks, gambar, *video*, animasi, dan dukungan interaktif multimedia lainnya yang mampu memikat perhatian *audiens/* masyarakat untuk mengetahui informasi keadaan dan terutama fasilitas yang ada di Nagari Pandai Sikek, dan salah satu yang menjadi keunggulan aplikasi ini, Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini dilengkapi *video*, penjelasan dalam bentuk narasi dan setelan *volume*, sehingga pencapaian tujuan penyaji untuk menampilkan informasi visual seputar Nagari Pandai Sikek pun tersalurkan dengan baik dan interaktif.

Teknologi Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini bisa menampilkan informasi, mulai dari sejarah Nagari Pandai Sikek, *profile* pimpinan Desa, visi dan misi Nagari pandai sikek, fasilitas yang ada di Nagari pandai sikek, sumber daya alam dan sumber daya manusia, serta denah lokasi Nagari Pandai Sikek dalam bentuk sajian multimedia interaktif.

Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini diharapkan nantinya dapat diakses dan digunakan oleh seluruh masyarakat Nagari Pandai Sikek sebagai sarana mempromosikan Nagari Pandai Sikek kepada masyarakat luar maupun turis yang berkunjung ketika berada dimana saja dan kapan saja bisa menampilkan Media Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini dihadapan mereka. Tambahan dari hasil wawancara dengan pimpinan Desa, pengrajin, bidan desa, dan warga sipil lainnya di Nagari Pandai Sikek, telah diterima masukan bahwa dengan adanya Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android* yang menampilkan *profile* Nagari dalam bentuk teks, visual dan interaktif tersebut nanti bisa mempermudah upaya memperkenalkan Nagari Pandai Sikek kepada masyarakat umum dan tentunya informasi yang ada didalamnya diperbaharui dalam jangka waktu atau periode tertentu dan langsung oleh *developer*. Dari gambaran diatas menjadi suatu pertimbangan untuk melakukan “**Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka diidentifikasi masalah-masalah yang akan dibahas. Adapun identifikasi masalah yang akan dibahas dari berbagai sudut pandang adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya media informasi yang mampu menampung informasi mengenai Nagari Pandai Sikek.

2. Belum adanya media promosi yang bersifat global yang dapat memperkenalkan Nagari Pandai Sikek.
3. Belum tergambarkan secara menyeluruh pesona daerah dan kebudayaan Nagari Pandai Sikek kepada turis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif *Corporate Identity* yang akan dikembangkan adalah Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android*.
2. Layanan pada Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini terkait dalam hal menangani proses pencarian informasi yang dibutuhkan menggunakan tombol navigasi, pembatasan topik dan menampilkan sejarah Nagari Pandai Sikek, serta hal penting lainnya mengenai profil Nagari Pandai Sikek.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah di uraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek interaktif yang mampu menampung informasi mengenai Nagari Pandai Sikek ?

2. Bagaimana menciptakan sumber daya manusia atau tenaga kerja yang dapat mengelola langsung media promosi Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek?
3. Bagaimana mengelola media promosi yang bersifat global yang dapat memperkenalkan Nagari Pandai Sikek yang mampu menjangkau seluruh *stakeholder*, agar semakin banyak orang yang mendapatkan informasi Nagari Pandai Sikek secara umum ?
4. Bagaimana membuat sebuah media interaktif berbasis *android* yang mampu memperkenalkan Nagari Pandai Sikek secara visual dan interaktif.

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan yang ingin dicapai dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah media informasi yang mampu menampung gambaran umum daerah Nagari Pandai Sikek.
2. Menghasilkan media informasi yang bersifat global yang dapat memperkenalkan Nagari Pandai Sikek.
3. Menggambarkan pesona daerah dan kebudayaan Nagari Pandai Sikek kepada turis.

F. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini adalah :

- 1. Pimpinan Nagari dan Pemuka Adat**, sebagai alternatif lain yang dapat digunakan dalam mempromosikan identitas Nagari Pandai Sikek kepada masyarakat umum, terutama ketika berkunjung atau menyampaikan materi ke suatu daerah yang mungkin bisa memanfaatkan Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek ini untuk menginformasikan serta mempromosikan sejumlah informasi seputar Nagari Pandai Sikek.
- 2. Masyarakat umum**, untuk menambah informasi dan pengetahuan bagi masyarakat tentang gambaran umum Nagari Pandai Sikek, khususnya turis dan masyarakat luar yang akan mengunjungi dan ingin tahun tentang alam dan kebudayaan Nagari Pandai Sikek.
- 3. Penduduk Nagari Pandai Sikek**, sebagai media yang mampu memberikan informasi mengenai profil Nagari Pandai Sikek, serta media yang digunakan sebagai pengenalan Nagari Pandai Sikek kepada turis dan masyarakat luar.
- 4. Penulis**, sebagai sarana pengembangan diri dan panduan dalam memberikan inovasi baru dalam perancangan Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek atau daerah lainnya.