

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keyna Galeri adalah sebuah lembaga seni baru yang unik dan bergerak di bidang seni dan multimedia. Keunikan yang dimiliki adalah selain bertempatkan di daerah kabupaten, Keyna Galeri bukan hanya mengoleksi karya seni rupa tetapi juga karya multimedia dan buku. Keyna Galeri bertempatkan di Jalan Joyo Lengkoro No. 30 Plosok Jombang yang sedang melakukan pencitraan. Pencitraan menurut (Wijaya, 2012) sangat penting karena menggambarkan nilai, kepercayaan dan produktivitas perusahaan sehingga menghasilkan reputasi positif di mata publik. Salah satu bentuk pencitraan pada Keyna Galeri ini dibuat dalam bentuk interaktif *company profile* yang berisikan latar belakang atau seluk beluk dari Keyna Galeri, kumpulan karya-karya yang dihasilkan, serta tempat dan info tentang Keyna Galeri. Keyna Galeri membutuhkan interaktif *Company Profile* untuk digunakan sebagai media promosi atau media komunikasi kepada masyarakat, agar masyarakat mengetahui bahwa Keyna Galeri ini merupakan sebuah wadah atau tempat untuk menyalurkan karya-karya seni dari seniman-seniman dan juga karya-karya dari masyarakat.

Dalam hal ini Keyna Galeri membutuhkan interaktif yang tidak hanya bermain-main pada grafis atau animasi tetapi juga membutuhkan inovasi yang baru. Dari kajian terdahulu, inovasi menurut (Clark and Guy, 1997: 5) adalah aplikasi komersial yang pertama kali dari suatu produk atau proses yang baru.

Dengan adanya inovasi tersebut terbentuklah sebuah konsep pembuatan interaktif *company profile* dengan menggunakan teknik *Parallax (Multi-Plane) Scrolling*. Dari pihak Keyna Galeri setuju dengan interaktif dengan teknik *Parallax Scrolling*.

Menurut James (2010) dijelaskan bahwa pengertian *Parallax Scrolling* adalah:

Parallax (or Multi-plane) scrolling simulates 3D camera moving. Object far from eye (Backgrounds like sky or mountains) appear to move slower than object close to eye (foregrounds like moving road below you when you are driving). There are two ways to create parallax scrolling. One is to have three objects. One in the foreground, middleground, and background. If the camera is moving to the left, the foreground and the middle ground moves to the right (opposite direction), while the background move to the left (same direction). All three move at different speeds with the background moving the slowest and the foreground moving the fastest. The closer an object is to the viewer the faster an object appears to move.

Terjemahan:

Parallax (atau *Multi-Plane*) *Scrolling* mensimulasikan kamera 3D yang bergerak. Objek yang jauh dari mata (Latar belakang seperti langit dan pegunungan) terlihat bergerak lebih lambat dari objek yang dekat dengan mata (melatarbelakangi seperti bergerak jalan di bawah anda seperti anda mengemudi). Ada dua cara untuk membuat *parallax scrolling*. Salah satunya adalah memiliki tiga objek. Salah satu di latar depan, latar tengah, dan latar belakang. Jika kamera bergerak ke kiri, latar depan, latar tengah jalan ke kanan (arah berlawanan), sedangkan langkah latar belakang (searah) kiri. Semua langkah tiga dengan kecepatan yang berbeda dengan latar belakang bergerak lambat dan latar depan bergerak tercepat. Semakin dekat suatu obyek penampilan lebih cepat obyek tampak bergerak.

Penggabungan interaktif dan *parallax scrolling* akan menghasilkan sesuatu yang baru. Karena merupakan sebuah inovasi yang jarang sekali para pembuat

interaktif menggunakan teknik ini, dan dapat menggambarkan situasi secara real melalui gambar atau foto.

Teknik *Parallax Scrolling* yang akan diaplikasikan ke dalam Interaktif *Company Profile* Keyna Galeri untuk memudahkan akses informasi tentang galeri, fasilitas galeri, dan mevisualisasikan hasil-hasil karya seni yang terdapat di Keyna Galeri kepada masyarakat luas dan membantu mengembangkan Keyna Galeri untuk ke depannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka perumusan masalah dalam pembuatan interaktif *company profile* ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat interaktif *Company Profile* yang mampu menggambarkan ciri khas Keyna Galeri?
2. Bagaimana membuat interaktif *Company Profile* Keyna Galeri dengan menggunakan teknik *Parallax Scrolling*?
3. Bagaimana membuat interaktif *Company Profile* Keyna Galeri yang dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang karya seni dan multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Membuat interaktif *company profile* Keyna Galeri yang dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang karya seni dan multimedia.
2. Pembuatan Interaktif *Company Profile* dengan teknik *Parallax Scrolling*.
3. Hanya dalam bentuk CD.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan interaktif *Company Profile* Keyna Galeri adalah sebagai berikut:

1. Membuat interaktif *company profile* yang mampu menggambarkan ciri khas Keyna Galeri.
2. Membuat interaktif *company profile* Keyna Galeri yang dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang karya seni dan multimedia.
3. Membuat interaktif *company profile* Keyna Galeri dengan menggunakan teknik *Parallax Scrolling*.
4. Membuat interaktif *company profile* Keyna Galeri yang ditujukan untuk semua lapisan masyarakat.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari karya Tugas Akhir ini adalah dapat menghadirkan interaktif *Company Profile* untuk Keyna Galeri yang mampu memberikan promosi luas untuk masyarakat Jawa Timur dan berharap Keyna Galeri dapat dikenal lebih luas sehingga masyarakat dapat mengetahui berbagai macam karya seni dan multimedia.