



1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi sangat membantu kehidupan manusia dalam hal komunikasi. Di era globalisasi ini telekomunikasi dan informatika adalah dua faktor penting karena keduanya merupakan sarana komunikasi antara penyedia dan pengguna informasi (Syarah 2009). Perkembangan teknologi, informasi, serta komunikasi biasanya berkembang pesat pada kota-kota besar, seperti yang terjadi di ibu kota Indonesia yaitu Jakarta, dimana menjadi lokasi *start up* berstatus *unicorn* di Indonesia.

Jakarta sendiri merupakan salah satu destinasi terkenal di Indonesia yang banyak mendatangkan wisatawan (Lestari dan Ariwangsa 2018). Salah satu tempat wisata yang direkomendasikan untuk dikunjungi adalah Taman Impian Ancol. Annual Report Ancol Tahun 2017 menyatakan Taman Impian Ancol merupakan tempat wisata pantai yang memiliki berbagai wahana unik diantaranya Dunia Fantasi (Dufan), Sea World, Atlantis Water Adventure, dan Ocean Dream Samudra. Wahana-wahana tersebut didukung oleh adanya promosi yang berkelanjutan karena promosi berguna dalam menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk, dan mengingatkan target sasaran untuk loyal kepada produk yang ditawarkan (Mayasari 2014).

Pihak Taman Impian Ancol memiliki Departemen *Corporate Communication* yang bertanggung jawab dalam membuat konten untuk mempromosikan objek wisata Taman Impian Ancol serta penyebaran informasi yang jarang diketahui wisatawan atau pengunjung. Konten yang dibuat oleh pihak departemen berbentuk multimedia dengan tujuan memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi. Maksud memudahkan wisatawan ini adalah sebagai perantara dalam menyebarkan informasi dari banyaknya sumber yang tersedia (Parekh 2013). Informasi tersebut kemudian diringkas dan dipadu dengan media lainnya seperti musik, suara, grafis, dan sebagainya. Dengan demikian banyaknya informasi yang diperoleh dapat diringkas menjadi suatu tontonan yang bersifat edukatif.

Informasi berbentuk konten multimedia yang dipublikasikan di media sosial resmi Ancol, salah satunya yaitu akun Instagram dengan *username* @ancoltamanimpian, sudah banyak tersedia seperti desain grafis dan videografi. Namun untuk pembuatan konten yang berbentuk *motion graphic* jarang dilakukan. Maka dari itu dibuatlah konten multimedia *motion graphic* untuk memfasilitasi pihak korporat dalam memiliki konten alternatif yang lebih komunikatif untuk menyampaikan informasi seputar rekreasi Taman Impian Jaya Ancol kepada pengunjung atau wisatawan.

Ketertarikan untuk memberikan sesuatu hal yang baru kepada pihak Taman Impian Jaya Ancol menjadi satu alasan yang mendukung hal lain yang telah diuraikan di atas. Judul Tugas Akhir yang dipilih adalah “Pembuatan *Motion Graphic* sebagai Media Informasi bagi Pengunjung di PT Pembangunan Jaya Ancol”.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

