

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi informasi dari waktu ke waktu semakin berkembang pesat. Teknologi informasi menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Ada berbagai macam media untuk mempromosikan dan menyampaikan informasi. Salah satu media yang paling efektif adalah melalui video.

Pariwisata di Desa Krebet sebelumnya sudah menggunakan web sebagai media promosi untuk mengenalkan beragam objek pariwisata serta kerajinan-kerajinannya namun hanya berupa teks dan gambar saja. Oleh karena itu diperlukan video untuk menyampaikan informasi secara lengkap karena di dalamnya mempunyai 5 unsur multimedia, yaitu gambar, animasi, suara, teks dan video itu sendiri. Sehingga diharapkan informasi yang diperoleh semakin lengkap.

Video ini berupa video profil pariwisata meliputi air terjun Jurang Pulosari, air terjun Banyunibo dan air terjun Kedung Pengilon serta kerajinan Sanggar Peni. Sehingga Desa Wisata Krebet dapat menjadi alternatif wisata yang menyenangkan untuk dikunjungi oleh para wisatawan.

Permasalahan di atas menjadi latar belakang penelitian yang berjudul "Pembuatan Video Profil sebagai Media Informasi Promosi Pariwisata dan Kerajinan Batik di Desa Krebet" Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Dengan

adanya video profil ini diharapkan masyarakat khususnya di desa Kreet dan masyarakat pada umumnya akan lebih mengenal potensi pariwisata serta kerajinan batik yang ada di desa Kreet ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah *“Bagaimana membuat video profil sebagai media informasi promosi pariwisata dan kerajinan batik di Desa Kreet, Kabupaten Bantul”*.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan permasalahan dalam Video Profil sebagai Media Informasi Promosi Pariwisata dan Kerajinan Batik di Desa Kreet Kabupaten Bantul yang dibuat ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup pembuatan video berada di daerah Kreet, Desa Sendangsari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta.
2. Durasi yang ditampilkan dalam video ini adalah 6 menit.
3. Dalam video profil ini penulis menampilkan tiga obyek pariwisata yaitu wisata air terjun Jurang Pulosari, air terjun Banyunibo dan air terjun Kedung Pengilon, serta menampilkan kerajinan batik kayu di Sanggar Peni.
4. Software yang digunakan adalah Corel Draw X4, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere CS6, Adobe Audition CS6.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis mengadakan penelitian ini adalah:

1. Untuk mempublikasikan video profil pariwisata dan kerajinan batik kayu ini kepada masyarakat luas sehingga menambah wawasan untuk lebih mengenal daerah tersebut.
2. Agar pembuatan video profil ini bermanfaat bagi masyarakat luas.
3. Sebagai syarat untuk wisuda dan mencapai gelar Ahli Madya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat. Adapun manfaat yang dapat di peroleh, baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait sebagai berikut:

##### **1.5.1 Manfaat bagi Penulis**

Manfaat bagi Penulis diantaranya:

1. Memperoleh gelar Diploma 3 (D3) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menambah pengetahuan dari apa yang telah diteliti di lapangan khususnya tentang teknik informatika.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat menerapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

### 1.5.2 Manfaat bagi Akademis

Manfaat bagi Akademis diantaranya:

1. Dapat dijadikan pembandingan atau literatur penyusunan Tugas Akhir di masa mendatang.
2. Menambah referensi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menambah wawasan bagi yang membaca.

### 1.5.3 Manfaat bagi Obyek Penelitian

1. Sebagai alternatif baru dalam metode penyampaian informasi berbasis multimedia khususnya dalam bentuk video profil untuk media promosi Pariwisata dan Kerajinan Batik di Desa Krebet.
2. Memperkenalkan obyek pariwisata dengan cara baik dan menarik.
3. Meningkatkan daya tarik pariwisata dan volume pengunjung yang akan datang.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini:

1. Metode Wawancara

Merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan narasumber (di tempat-tempat penelitian pariwisata dan kerajinan batik kayu di Krebet) guna memperoleh informasi secara tepat dan akurat.

## 2. Metode Observasi

Merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian Tugas Akhir ini.

## 3. Metode Kearsipan dan Pustaka

Merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan dan dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan Tugas Akhir ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Pembahasan dibagi menjadi beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu :

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Di dalam pendahuluan terdapat uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Landasan teori berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan pokok penelitian yang diambil oleh penulis. Teori-teori tersebut diambil dari literatur, informasi serta dokumen dari berbagai sumber dan pihak-pihak terkait.

### BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum sejarah, visi, misi dan fasilitas-fasilitas yang digunakan pada obyek pariwisata dan kerajinan batik kayu di Kreet, Bantul.

### BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab pembahasan ini diuraikan tentang tahap penelitian, tahap analisis dan tahap penerapan (implementasi).

### BAB V : PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan video profil ini akan diuraikan dalam bab penutup ini.

### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari buku, narasumber, maupun dari internet.

#### 1.8 Rencana Kegiatan

Table 2.1 Tabel Rencana Kegiatan

No.	Kegiatan	Februari				Maret				April			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Pengumpulan Data	■	■	■									
2.	Penulisan Laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	
3.	Asistensi Bab 1		■										
4.	Asistensi Bab 2			■	■								
5.	Asistensi Bab 3					■	■						

