

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang kian pesat sangat berdampak pada teknologi yang digunakan masyarakat sebagai alat bantu salah satunya adalah dalam pembuatan profil pengenalan sebuah tempat wisata atau sebagai sebuah media iklan dan sebagai alat peringatan bagi pemerintah setempat dalam format video.

Klaten merupakan salah satu Kabupaten yang sedang berkembang dan memiliki berbagai macam potensi wisata yang dapat di manfaatkan sebagai ladang penghasilan bagi pemerintah dan warga setempat, dan dalam media mempromosikan bisa dibidang Klaten masih kurang modern, padahal jika media promosi objek wisata dibuat dalam bentuk video, cara memasarkannya pun akan lebih mudah dan menarik salah satunya dapat diunggah ke jejaring sosial yang dikhususkan untuk berbagi video contoh *Youtube* dan *Metacafe*.

Agar potensi wisata yang ada di Klaten bisa berkembang dan menjadi ladang penghasilan bagi pemerintah Klaten maupun warga setempat, maka dari itu penulis membuat video profil untuk memudahkan dalam hal promosi dan menarik perhatian dari wisatawan mancanegara maupun wisatawan domestik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis dalam tugas akhirnya membuat video profil dengan mengambil judul "*Pembuatan Video Profil Tempat Wisata Unggulan di Klaten sebagai Media Promosi*"

1.2 Rumusan Masalah

Melihat Latar belakang masalah dan referensi mengenai video profil penulis mencoba merumuskan masalah yaitu: "*Bagaimana membuat video profil tempat wisata unggulan di Klaten agar dapat digunakan sebagai media promosi*".

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Video ini diedit menggunakan software *Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition* dan *Adobe Photoshop*.
2. Durasi dari video ini 10 menit
3. Liputan tentang wisata Klaten :
 - Wisata Melikan (gerabah Bayat)
 - Obyek wisata pemandian Cokro Tulung
 - Batik lurik Pedan

1.4 Tujuan

Tujuan penulis adalah :

1. Membuat video profil agar dapat digunakan sebagai media promosi.
2. Penerapan ilmu yang diperoleh saat kuliah.

1.5 Manfaat Dari Tugas Akhir Ini

Manfaat dari tugas akhir ini bagi penulis serta STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah :

1.5.1 Bagi Penulis:

Manfaat bagi penulis:

1. Pengalaman.
2. Sebagai syarat lulus Program Studi Diploma Tiga Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk meraih gelar Ahli Madya Komputer (A.Md)

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta:

Manfaat bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA:

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan dan video.
2. Sebagai referensi karya ilmiah dalam pembuatan video.

1.5.3 Bagi Kabupaten Klaten:

Manfaat bagi Kabupaten Klaten:

1. Menjadi media promosi.
2. Menjadi sarana informasi bagi warga luar Klaten.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data:

Metodologi yang digunakan untuk pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Observasi

Observasi merupakan tahap pencarian bahan-bahan/literatur tugas akhir ini meliputi dari menganalisa acara-acara *adventure* yang sering disiarkan di televisi-televisi lokal serta mencari literatur tentang *Adobe Premiere* dan *Adobe After Effect* yang meliputi *effect Motion Graphic, Moving Photo, Text Moving* dan untuk literatur *cinematography* sendiri meliputi *extereme closeup, headshot, medium close up, hide shot, one shot, full shot* dan *two shot*.

1.6.2 Pembuatan Dokumentasi

Pembuatan dokumentasi direncanakan akan diproses saat video ini sedang diproses karena rencana dari dokumentasinya akan berupa format gambar serta *image foto*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal rencana kerja.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori pendukung yang digunakan untuk penganalisaan dan pengembangan dalam melakukan penelitian. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi literature, yang dilakukan oleh penulis.

BAB III GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini Penulis menjelaskan tentang gambaran umum tempat-tempat Wisata unggulan di Klaten.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan implementasi yang di dapat saat uji coba Video ini dan hasil testing dari Video yang kami buat dan tentang perancangan storyboard serta analisis yang berkaitan dengan pembuatan Video ini.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan Video serta saran untuk pengambilan gambar yang kurang sempurna untuk kedepannya

1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Perencanaan Kegiatan

NO	Rencana Kegiatan	Mei				Juni	
		I	II	III	IV	I	II
1	Indikasi Masalah						
2	Asistensi BAB I						
3	Asistensi BAB II						
4	Asistensi BAB III						
5	Asistensi BAB IV						
6	Asistensi BAB V						
7	Pra Pembuatan Video						
8	Proses Pembuatan Video						
9	Pasca Pembuatan Video						
10	Revisi Laporan						
11	Pendadaran						