

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar belakang

Kemajuan teknologi saat ini sudah berkembang sangat pesat, sehingga banyak sekali sarana media untuk menyampaikan informasi. Dalam hal periklanan, metode penyampaian informasi yang baik sangatlah penting untuk menarik orang-orang sehingga mau melihatnya.

Dalam perkembangannya, metode yang sering digunakan untuk media informasi yang baik adalah menggunakan video. Karena video dapat melibatkan 2 panca indera, indra penglihatan, indra pendengaran, sehingga video dapat memberikan informasi dengan baik dan efisien. Dibandingkan dengan media lain, seperti poster, baliho, maupun media cetak lainnya, video lebih unggul dalam menampilkan sebuah informasi yang tersirat.

Pariwisata kebumen sebelumnya sudah menggunakan video sebagai media promosinya, namun masih banyak kekurangan, baik dari segi informasi maupun visualisasi. Oleh sebab itu dibutuhkan pembuatan video yang lebih menarik. Sehingga obyek pariwisata yang ada di kota kebumen bisa menjadi destinasi wisata yang menyenangkan untuk dikunjungi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis membuat judul “ Pembuatan Video Profil Pariwisata Kota Kebumen” untuk meningkatkan daya tarik wisatawan sehingga lebih banyak lagi pengunjung yang datang.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah “Bagaimana membuat video profil yang informative untuk wisata kebumen sehingga menambah daya tarik pengunjung “

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Video profil pariwisata ini hanya menampilkan bahasan tentang pariwisata di benteng van der wick, Goa Jati Jajar, Pantai Suwuk.
2. Durasi yang ditampilkan dalam video ini adalah 9 menit.
3. Software yang digunakan adalah adobe premiere CS 6, adobe after effect CS 3, adobe Photoshop CS 6, dan Adobe Soundbooth CS3.
4. Pembuatan video ini hanya dikhususkan untuk menginformasikan pariwisata kebumen, sehingga bisa menjadi tujuan obyek rekreasi bagi wisatawan.

1.4 Tujuan penelittan

Didalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk :

1. Memperbaharui video profile pariwisata yang sudah ada sebelumnya
2. Sebagai syarat untuk wisuda dan mencapai gelar ahli madya
3. Mempublikasikan pariwisata Kota Kebumen kepada khalayak, melalui video profil pariwisata.

1.5 Manfaat penelitian

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

1.5.1 Manfaat Bagi penulls

1. Menambah wawasan secara nyata dari apa yang telah diditeliti di lapangan, khususnya tentang teknik informatika.
2. Memperoleh gelar Diploma pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademis

1. Dapat dijadikan pembanding atau literature penyusunan Tugas Akhir dimasa yang akan datang.
2. Menambah referensi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menambah ilmu pengetahuan.

1.5.3 Manfaat Bagi Obyek Penelitian

Meningkatkan daya tarik pariwisata, memperkenalkan objek pariwisata dengan baik dan menarik, dan meningkatkan volume pengunjung yang akan datang.

1.6 Metode penelitian

Metode – metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan pembelajaran adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Merupakan suatu metode pengumpulan data- data yang dilakukan secara langsung dengan cara pengamatan.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode yang pelaksanaannya secara pengamatan langsung melalui Tanya jawab dengan nara sumber (tempat penelitian “ tempat-tempat pariwisata yang ada di Kebumen”) untuk memperoleh informasi secara akurat.

3. Metode Searching

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan objek melalui pencarian yang ada di internet.

4. Metode Kearsipan dan pustaka

Mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan Tugas Akhir ini. Mengumpulkan dokumen-dokumen yang diperlukan didalam penelitian.

1.7 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah pemahaman terhadap Tugas Akhir ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan memberikan uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan Tugas Akhir, manfaat Tugas Akhir, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan Teori memberikan uraian mengenai teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori tersebut diambil dari literature-literatur, dokumentasi, serta informasi –informasi dari berbagai sumber dan pihak.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisikan tentang tinjauan umum sejarah, visi misi dan fasilitas-fasilitas yang digunakan pada objek pariwisata Kebumen.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap implementasi system, yakni pemilihan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan, memproduksi system, dan pengujian system.

BAB V : PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan video iklan, akan diuraikan dalam bab ini.

DAFTAR PUSTAKA

