

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi dari perkembangan zaman seperti saat ini sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Berbagai kemudahan didapatkan manusia dengan adanya teknologi yang tujuan utamanya adalah meningkatkan kinerja manusia dan kemudahan dalam berbagai lingkup kerja. Salah satunya teknologi membuat sebuah videoyang semakin mudah untuk digunakan.

Penerapan teknik *live shoot* yang digabungkan dengan teknik *hyperlapse* menjadi gaya tersendiri dalam pembuatan sebuah video. Teknik pengambilan gambar juga menjadi perhatian jika nantinya akan dikombinasikan dengan *visual effect* yang telah direncanakan sebelumnya.

Pembuatan sebuah video sangat di perlukan teknik tersendiri dalam penyajiannya, salah satunya dengan menerapkan teknik *hyperlapse*. Penerapan teknik *hyperlapse* yang dipadukan dengan *liveshoot* memerlukan perencanaan yang matang dan ketepatan waktu pengambilan gambar, yaitu mengusahakan pada saat pengambilan gambar *hyperlapse* dan *live shoot* objek pengambilan gambar tetap menjadi fokus utama. Teknik *hyperlapse* ini diterapkan untuk menampilkan bangunan-bangunan candi ijo yang berada yogyakarta yang di visualisasikan berupa video promosi.

Video promosi merupakan sebuah media berbasis multimedia yang sangat membantu perusahaan untuk memasarkan sebuah produk dan jasa. Seperti yang

dilansir buku, *Fatah Sofryan, Amir, Purwanto, Agus. 2008. DIGITAL MULTIMEDIA : Animasi, Sound editing, & Video Editing, Andi : Yogyakarta* menyebutkan bahwa multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (Video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi(Hofsetter 2001)[1].

Dalam merencanakan pembuatan video perlu diperhatikan penyusunan konsep, ide cerita dan visual cerita. Teknik *hyperlapse* adalah sebuah pengembangan dari teknik bidang fotografi yang menggabungkan frame-frame foto yang di ambil dalam periode dan jarak tertentu yang memasukan pergerakan kamera yang kemudian di gabungkan menjadi sebuah video singkat.

Dari masalah tersebut maka penulis mempunyai ide untuk mengimplementasikan teknik *hyperlapse* dalam merancang video promosi wisata candi ijo yang nantinya diharapkan dapat lebih mudah mengimplementasikan beberapa prinsip fotografi dalam proses pembuatan video sehingga dapat terselesaikannya proses pembuatan video promosi tersebut dengan lebih cepat. Penggabungan teknik *hyperlapse* dan *live shoot* adalah inti dari skripsi penulis, yaitu Implementasi Teknik Hyperlapse pada Video Promosi Pariwisata Candi Ijo Yogyakarta.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan mengkaji dan melihat latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka dirumuskan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah Bagaimana

mengimplementasikan Teknik Hyperlapse dan live shoot menjadi sebuah video promosi ? .

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti membuat batasan masalah untuk mempermudah penelitian, meliputi:

1. Untuk *software editing* dan *compositing* menggunakan Adobe After Effect CS6, *software* Adobe Premiere CS6 dan juga Adobe Photoshop Cs6.
2. Objek Penerapan dan implementasi teknik *hyperlapse* adalah candi ijo yogyakarta
3. Hasil implementasi *hyperlapse* ini akan berbentuk video promosi berdurasi 1-2menit dan akan menjadi kewenangan pengelola candi ijo dalam penayangannya.
4. Menggunakan format file video .H264 AVC (Advanced Video Coding) dengan resolusi HDTV (High Definition Television).
5. Menerapkan penggabungan *live shoot* dan teknik *hyperlapse* menjadi sebuah video promosi.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Menerapkan teknik *hyperlapse* pada Video Promosi Pariwisata Candi Ijo Yogyakarta.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk mempelajari serta merancang video dengan kombinasi *live shoot* dengan teknik *hyperlapse*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu teoritis yang di dapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat diaplikasikan.
3. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu penerapan *visual effect* dan proses pembuatan video *hyperlapse*.

##### 1.5.2 Manfaat Akademis

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi, di bidang multimedia.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi, bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi.
3. Sebagai koleksi karya mahasiswa dalam bidang industri multimedia.

### 1.5.3 Manfaat Pengembang

1. Menjadikan media pembelajaran mengenai salah satu teknik pembuatan video dan dapat menjadi referensi bagi para pengembang dalam pembuatan video dengan teknik yang di gunakan penulis.
2. Menjadi bahan dalam pengembangan teknik serupa agar lebih baik lagi untuk pengembang selanjutnya.

### 1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data sangatlah penting dalam penyusunan skripsi ini. Pengumpulan informasi dan data harus akurat dan sesuai dengan judul yang penulis angkat sebagai skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penulis menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

#### 1. Observasi

Mengadakan pengamatan langsung terhadap video sejenis untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan skripsi ini.

#### 2. Kepustakaan

Penulis ini berpedoman pada buku yang sudah ada, baik dari perpustakaan yang disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku lain dan literatur-literatur yang diperoleh dari internet yang semuanya berkaitan dan mendukung dengan permasalahan yang akan dibahas.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan informasi dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan informasi mengenai perusahaan yang dijadikan bahan konsep pembuatan video ini.

#### 1.7 Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan proses penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan sederhana yang terdiri dari :

##### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Pengumpulan dan Sistematika Penulisan.

##### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan pengertian multimedia, tahap pembuatan video, pengertian dan konsep *hyperlapse* dan perangkat lunak yang di gunakan.

##### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan analisis yang di gunakan ide cerita, *storyboard*, tema pada implementasi teknik *hyperlapse* pada video promosi untuk candi ijo.

##### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan bagaimana pembuatan *hyperlapse* untuk media promosi agar video yang di hasilkan lebih baik, praproduksi (standar property, membuat *layout* dan *storyboard*), produksi (mencapture foto, menentukan *timing*, *cleaning*), hingga pada tahap pasca produksi (*coloring*, *editing*, dan juga *composing*).

## BAB VPENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya yang bersifat membangun dari pembahasan yang ada pada penyusunan skripsi.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.

