

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kotabaru adalah salah satu tempat di Yogyakarta yang memiliki wisata sejarah tersendiri. Kawasan Kotabaru mulai dikembangkan oleh pemerintahan kolonial Belanda pada awal 1920 sebagai akibat dari makin banyaknya jumlah komunitas warga Belanda yang ada di Yogyakarta pada masa itu. Rancangan kawasannya tertata mengikuti pola radial seperti kota-kota di Belanda umumnya, berbeda dengan kawasan Yogyakarta lainnya yang kebanyakan masih tertata mengikuti arah mata angin. Pohon-pohon besar, tanaman berbunga dan tanaman buah yang banyak terdapat di kawasan ini menandakan bahwa Kotabaru dirancang sebagai *garden city*, dilengkapi *boulevard* dan ruas jalan yang cukup lebar.

Seiring dengan perkembangan pembangunan di Yogyakarta yang cukup pesat maka pelestarian daerah yang memiliki wisata sejarah sangat diperlukan untuk menjaga agar kelestarian dari peninggalan tersebut masih dapat dinikmati oleh generasi berikutnya.

Dengan diterbitkannya SK Gubernur DIY No.186/KEP/2011 tentang Penetapan Kawasan Cagar Budaya, yang mana ditetapkan bahwa kawasan Kotabaru merupakan salah satu Kawasan Cagar Budaya di Kota Yogyakarta. Kurangnya media informasi yang menceritakan tentang kawasan Kotabaru juga merupakan permasalahan yang berkaitan dengan pengenalan sejarah kepada

masyarakat agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan tentang kawasan yang mempunyai peninggalan-peninggalan sejarah.

Berkembangnya teknologi multimedia saat ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang untuk menyediakan informasi bagi masyarakat tentang sejarah terbentuknya kawasan Kotabaru dan sebagai salah satu cara untuk melestarikan sejarah peninggalan masa lalu. Dengan pembuatan video dokumenter ini informasi tentang Kotabaru dapat diberikan dalam bentuk audio visual.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah yang diperoleh sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media informasi berbentuk video dokumenter yang dapat memberikan informasi tentang sejarah Kotabaru kepada masyarakat dan pada akhirnya informasi tersebut mempunyai nilai manfaat lebih.
2. Bagaimana memanfaatkan teknologi multimedia yang ada saat ini sebagai sarana informasi untuk melestarikan sejarah Kotabaru.

### **1.3 Batasan Masalah**

Multimedia memiliki cakupan yang sangat luas, oleh karena itu penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu:

1. Ruang lingkup penelitian hanya difokuskan pada daerah Kotabaru.
2. Penelitian skripsi ini hanya berbasiskan aplikasi multimedia berupa video dokumenter yang mengambil objek daerah sekitar Kotabaru terutama pada bangunan-bangunan kuno yang bersejarah.

3. Dalam pembuatan video ini penulis hanya menggunakan software Adobe Premiere Pro CS 3.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dari pembuatan video dokumenter adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Sarjana (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
3. Pembuatan video dokumenter tentang sejarah Kotabaru Yogyakarta.
4. Menambah wawasan bagi masyarakat yang ingin mengetahui seluk beluk daerah Kotabaru.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaatnya yang dapat diperoleh dengan dilakukanya penulisan Video dokumenter ini antara lain adalah:

1. Memperoleh gelar sarjana komputer (S. Kom).
2. Untuk mengembangkan ilmu yang telah didapat selama menjalankan kuliah dengan kegiatan yang ada di lapangan.
3. Membuka wawasan pengetahuan baru yang lebih luas sesuai dengan bidangnya.
4. Dapat digunakan dinas pariwisata sebagai dokumen atau arsip.

5. Sebagai media informasi yang menjelaskan kepada masyarakat tentang wisata sejarah yang terdapat di Kotabaru Yogyakarta.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian yaitu daerah Kotabaru untuk persiapan sebelum pengambilan gambar dilakukan sehingga mendapatkan data tentang daerah Kotabaru secara keseluruhan yang relevan dan tidak diragukan kebenarannya.

2. Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan menggunakan buku-buku perpustakaan yang meliputi literatur, catatan dan bacaan lain yang menunjang penulisan, selain itu dapat juga dengan mencari artikel-artikel yang ada di internet.

3. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan instansi/otoritas yang ada di Kotabaru dalam hal ini dengan kepala kelurahan di kantor kelurahan setempat agar diperoleh data-data pendukung yang dibutuhkan dalam penulisan naskah skripsi dan pembuatan video dokumenter Menelusuri Perjalanan Sejarah Kotabaru.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II : Landasan Teori**

Menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi maupun model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang dibuat.

### **BAB III : Analisis Dan Perancangan Film**

Analisis dan Perencanaan sistem. Menguraikan tentang objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dan analisis proses produksi ( termasuk SWOT, kebutuhan system, serta biaya manfaatnya ). Serta menguraikan tentang proses pra-produksi, produksi.

### **BAB IV : Implementasi Dan Pembahasan**

Implementasi dan Pembahasan. Menguraikan tentang proses pasca produksi dan proses kelanjutan untuk diimplementasikan kepada pihak yang ingin memanfaatkan yaitu audiens.

### **BAB V : Penutup**



Penutup. Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

### Daftar Pustaka

### Lampiran

#### 1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencann Kegiatan

Jadwal Kegiatan Per minggu	AGUSTUS	SEPTEMBER		OKTOBER	
	III-IV	I-II	III-IV	I-II	III-IV
Pra-Produksi	Survei lokasi dan pengumpulan data.	Pembuatan Storyboard.	Pengarahan kru yang akan diikutsertakan dalam proses shooting.		
Produksi				Proses Shooting dan sound recording.	
Pasca Produksi					Proses editing video dan visual effect.