

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan dan kemajuan teknologi multimedia semakin pesat, sehingga mendorong juga berkembangnya sebuah informasi melalui bidang multimedia. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Suyanto,2003:21). Multimedia dapat membantu mempertajam pesan tersebut, karena kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat dan merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan (Suyanto, 2004:70). Kabupaten Ngawi terletak di wilayah barat Propinsi Jawa Timur yang berbatasan langsung dengan Propinsi Jawa Tengah. Luas wilayah Kabupaten Ngawi adalah 1.298,58 km<sup>2</sup> (<http://www.ngawikab.go.id>).

Kabupaten Ngawi memiliki banyak tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi, selain itu di Kabupaten Ngawi terdapat banyak tradisi kebudayaan yang tidak boleh dilewatkan. Dengan potensi yang dimiliki Kabupaten Ngawi, seharusnya Kabupaten Ngawi dapat menjadi salah satu tujuan wisatawan baik domestik ataupun mancanegara. Karena permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul "PEMBUATAN VIDEOGRAFI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN NGAWI". Dengan dibuatnya videografi ini, bertujuan untuk mempromosikan

tentang kepariwisataan dan kebudayaan di Kabupaten Ngawi. Promosi yang baik adalah promosi yang bisa mempengaruhi atau memberi tahu tentang apa yang sedang di promosikannya itu, dan cara promosi yang akan dilakukan adalah dengan membuat videografi sebagai media promosi. Sehingga informasi dan promosi yang disampaikan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan menjadi lebih optimal karena masyarakat bisa mendapatkan informasi tentang kepariwisataan dan kebudayaan Kabupaten Ngawi menjadi lebih baik. Dan di harapkan promosi yang di lakukan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dan nantinya dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan mampu meningkatkan potensi pariwisata dan kebudayaan pada Kabupaten Ngawi.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu **“Bagaimana membuat videografi sebagai media promosi potensi pariwisata dan kebudayaan pada kabupaten Ngawi ?”**

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlukan batasan-batasan. Batasan-batasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengambilan video dan gambar secara berkala di objek-objek wisata di Kabupaten Ngawi, terutama ketika ada tradisi kebudayaan di Kabupaten Ngawi.
2. Videografi ini berisi tentang pariwisata dan kebudayaan apa saja yang ada di Kabupaten Ngawi.
3. Adapun perangkat lunak untuk mengedit video dan gambar ini adalah Adobe Premier CS4, Adobe After Effect CS4, Adobe Soundbooth CS4, dan Adobe Photoshop CS4.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat videografi sebagai media promosi pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Ngawi.
2. Mempromosikan dan memberi informasi untuk menarik minat masyarakat agar berkunjung ke Kabupaten Ngawi sebagai tempat wisata.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagi Penulis :

1. Membuka pengetahuan dan wawasan baru melalui bidang multimedia, dengan menggunakan sumberdaya yang minimal tetapi untuk hasil yang maksimal.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Bagi Pemerintah Setempat :

Sebagai langkah alternatif dan efektif dalam mempromosi potensi pariwisata dan kebudayaan pada Kabupaten Ngawi kepada masyarakat yang lebih luas.

### 1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah :

1. Pengumpulan Data :

- Wawancara

Bertujuan untuk memperoleh informasi dan petunjuk tentang kepariwisataan dan kebudayaan pada Kabupaten Ngawi yang dapat digunakan untuk bahan dalam penyusunan skripsi ini.

- Studi Kepustakaan

Merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang dapat menunjang penyusunan skripsi ini.

- Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang dapat dipakai seperti memanfaatkan internet, dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan multimedia.

## 2. Analisis

Menganalisis masalah yang akan dipecahkan adalah langkah pertama yang harus dilakukan sebagai dasar untuk mengetahui secara tepat maksud dan tujuan dari penelitian, dan juga masalah yang ditentukan harus jelas.

## 3. Perancangan

Untuk memudahkan dalam tahap produksi, pada tahap ini akan dibuat naskah cerita, storyboard, persiapan alat-alat yang digunakan, teknik pengambilan gambar, dan peralatan pendukung lainnya.

## 4. Implementasi

Pada tahap ini akan ditunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan videografi ini mulai dari awal proses pembuatan hingga akhir proses pembuatan videografi ini. Seperti proses editing video hingga proses rendering video yang akan di jadikan dalam format yang di inginkan.

## 5. Testing

Dalam tahap ini dilakukan proses testing atau pengujian sistem yang akan mengetahui kekurangan apa saja yang terdapat dalam videografi sebelum videografi mulai digunakan.

## 6. Laporan

Setelah selesai melalui semua tahap dalam pembuatan videografi ini, langkah terakhir adalah menyusun laporan-laporan tentang pembuatan videografi ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

Pada Bab I ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Pada Bab II ini membahas tentang teori-teori yang digunakan, teknik-teknik pengambilan gambar, software apa saja yang digunakan, dan membahas gambaran secara umum tentang pembuatan videografi ini.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada Bab III ini membahas tentang proses pembuatan dan perancangan videografi yang di buat, mulai dari naskah cerita secara umum, pembuatan storyboard, sampai proses editing.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab IV ini menjelaskan tentang implementasi pembuatan videografi dari perancangan bab sebelumnya.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dari penelitian yang di dalamnya berisi kesimpulan penelitian serta saran yang di berikan oleh peneliti.

