

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah pesat dengan perubahan melalui dari teknologi yang digunakan dalam mengenalkan suatu tempat maupun suatu barang agar pesan yang disampaikan sampai pada masyarakat, sehingga merubah juga cara berpikir manusia itu sendiri. Terdapat banyak hal dari aspek kehidupan yang telah memanfaatkan teknologi itu sendiri.

Pada saat ini perusahaan maupun instansi dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan informasi salah satunya dengan menggunakan multimedia, karena menggunakan multimedia akan lebih menarik dibandingkan tanpa menggunakan multimedia, salah satu contoh penggunaan multimedia yaitu berupa iklan – iklan di media sosial dan youtube yang berupa video maupun animasi serta menggunakan media cetak dengan desain yang menarik.

Museum Wayang Kekayon Yogyakarta didirikan oleh Prof. Dr. dr. KPH. Soejono Prawirohadikusumo, Sp.S,Sp.Kj.(K), selama ini Museum Wayang Kekayon kurang diketahui oleh masyarakat luas, karena kurangnya media yang menginformasikan tentang keberadaan museum tersebut, oleh karena itu diperlukan sebuah media untuk mempromosikan Museum Wayang Kekayon Yogyakarta kepada masyarakat luas sebagai sumber ilmu pengetahuan dan juga kebudayaan oleh masyarakat luas.

Berdasarkan keterangan diatas diperlukan sebuah sarana media sosial untuk mempromosikan Museum Wayang Kekayon Yogyakarta agar dapat dikenal oleh masyarakat luas sehingga dapat memberikan sebuah informasi yang lengkap. Oleh karena itu mengembangkan suatu media digital yang digunakan untuk mempromosikan Museum tersebut dengan judul “Perancangan Video Promosi Wisata Museum Wayang Kekayon Yogyakarta Dengan Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* Sebagai Sarana Informasi”. Menggunakan teknik *Live shoot* dengan bertujuan menampilkan gambaran museum secara nyata, dan penggunaan *motion graphic* sebagai media informasi pendukung pada video.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang didapat dirumuskan adalah, “bagaimana cara membuat video promosi yang baik serta dapat menyampaikan informasi yang jelas, sehingga Museum Wayang Kekayon dapat dikenal oleh masyarakat luas?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik yang digunakan dalam video promosi ini menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Video promosi ini mencakup tentang profil dan beberapa koleksi yang ada di Museum Wayang Kekayon Yogyakarta
3. Target video promosi ini berdurasi 4 – 5 menit.

4. Kualitas video promosi yang dihasilkan adalah HDTV 1080p 30 *high Quality* video , 1920 x 1080 Full HD Video Size dengan type data (.mp4), dan
5. Beberapa *Software* pendukung yang digunakan untuk proses editing dan perancangan diantara adalah : Adobe Premiere pro 2022, Adobe After Effect CC 2022, Adobe Photoshope CC 2022, Adobe Audition 2022, Adobe Illustrator 2022.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Pembuatan video promosi ini bertujuan agar semua kalangan masyarakat mengetahui Museum Wayang Kekayon, selain itu tujuan penelitian ini untuk memberikan informasi dan mempromosikan Museum Wayang Kekayon dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motionn graphic* untuk melakukan pembuatan Video Promosi Museum Wayang Kekayon dengan memanfaatkan media sosial.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini :

1. Bagi penulis perancangan ini dapat diharapkan untuk memperluas wawasan serta pengalaman perancangan video yang efektif.
2. Bagi pihak Museum Wayang Kekayon dengan adanya video promosi ini dapat menarik masyarakat untuk berkunjung ke museum Wayang Kekayon.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi metode yang digunakan yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, pengembangan, dan metode testing.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan terdiri atas data primer dan data sekunder

#### 1.6.1.1 Metode Data primer

“Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapat melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung dilapangan” (menurut Sugiyono, 2016 : 225), dengan demikian pengumpulan data dengan menggunakan wawancara dan observasi.[1]

##### 1. Wawancara

“Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik”(menurut Gunawan, 2013 :160), Metode wawancara tersebut untuk menggali informasi mengenai promosi museum Wayang Kekayon dan didapat sebagai berikut:

1. Sistem promosi yang digunakan masih menggunakan media berupa poster dan bener pada pameran museum
2. Pihak pengelola menginginkan sistem informasi yang meluas dan dapat diketahui masyarakat.

## 2. Observasi

“Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utama”(Morissan, 2017:143), dengan menggunakan metode observasi tersebut didapatkan data sebagai berikut :

1. Sejarah singkat Museum Wayang Kekayon
2. Struktur organisasi
3. Koleksi museum Wayang Kekayon Yogyakarta

### **1.6.1.2 Data Sekunder**

Data Sekunder adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data yang telah ada, kemudian dilakukannya analisa dan implementasi terhadap data – data tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Analisis kebutuhan fungsional digunakan untuk mengetahui hal apa saja yang digunakan oleh sistem. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional digunakan untuk mengetahui spesifikasi sistem.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan merupakan tahap-tahap bagaimana pembuatan video ini dimulai dengan pra-produksi dimana rancangan kerangka video dibuat disesuaikan dengan kebutuhan Museum Kekayon Yogyakarta.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan adalah tahap-tahapan berupa pengambilan video diobjek penelitian, dan tahap produksi yaitu tahapan editing. Dalam tahapan ini rancangan yang sebelumnya diolah sesuai kebutuhan Museum Wayang kekayon Yogyakarta.

#### **1.6.5 Metode Testing**

Pada tahapan ini hasil video akan diuji sesuai dengan kebutuhan yang telah direncanakan, yang kemudian diserahkan kepada pihak museum Wayang Kekayon Yogyakarta

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian, terdiri dari lima bab, masing – masing diuraikan secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

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

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan, masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

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

Dalam bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka dengan penelitian bertema yang sama dengan tujuan untuk menjadikan referensi penulisan, dan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan penulis.

### BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini terdapat gambaran umum mengenai objek penelitian, menganalisis masalah, solusi yang diberikan, serta analisa kebutuhan dalam rancangan pembuatan video

### BAB IV PEMBAHASAN dan IMPLEMENTASI

Bab ini berisi mengenai pembahasan mengenai apa yang dilakukan dalam pembuatan video, editing, testing serta hasil evaluasi mengenai video.

### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran.

