

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video seringkali digunakan untuk media informasi bagi perusahaan, lembaga, ataupun tempat destinasi wisata. dengan menggunakan *video* informasi yang disampaikan dapat di minimalisir kesalahan dalam penyampaiannya, hal ini dikarenakan di dalam *video* terdapat gabungan antara gambar, teks, suara/musik yang semuanya dapat digunakan untuk media informasi. Penyampaian informasi menggunakan media *audio visual* disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat, tujuan, dan sasaran, sehingga *video* yang dibuat dapat diterima banyak pihak dengan tepat.

Sektor pariwisata merupakan salah satu jenis Industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup, serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Karena itu sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga dapat merealisasi industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, serta industri kuliner, penginapan, maupun transportasi. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung dengan berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, maupun pemerintah daerah. Pariwisata di Indonesia merupakan sektor yang cepat berkembang dan dianggap sebagai salah satu sektor ekonomi yang paling penting. Berjalannya industri pariwisata sangat bergantung pada sumber daya yang tersedia. Sumber daya merupakan atribut alam yang bersifat netral sampai ada campur tangan manusia dari luar untuk mengubahnya agar dapat memenuhi kebutuhan dan

kepuasan manusia itu. Dalam konteks pariwisata, sumber daya diartikan sebagai segala sesuatu yang mempunyai potensi untuk dikembangkan guna mendukung pariwisata, baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satunya adalah Kabupaten Sleman, D.I.Yogyakarta yang memiliki potensi alam berupa gunung Merapi yang dikembangkan sebagai salah satu destinasi wisata yaitu Kaliadem.[2]

Wisata Kaliadem merupakan kawasan hutan pinus yang memiliki luas 25 hektar dengan ketinggian 1100 meter diatas permukaan laut yang letaknya berada dilereng selatan gunung Merapi. Kaliadem berada dalam wilayah *administrative* desa Kepuharjo, Cangkringan , Sleman, Yogyakarta, Indonesia, kurang lebih 25 sampai 30 kilometer disebelah utara kota Yogyakarta. Keberadaan Gunung Merapi dengan fenomena vulkaniknya, morfologi gunung dan lembahnya, hutan alam dengan keanekaragaman flora dan fauna serta kondisi social budaya yang unik merupakan potensi yang sangat besar untuk kegiatan wisata alam (ekowisata).[3]

Dalam memperkenalkan wisata Kaliadem pada umumnya masih menggunakan spanduk. Terdapat juga beberapa *video* yang sudah beredar dikalangan masyarakat berupa *video*. Maka dari itu penulis berniat untuk menambahkan *video* dokumenter menggunakan metode *live shoot* dan *cinematic*.

Dengan memanfaatkan *video* dokumenter untuk memperkenalkan wisata Kaliadem, salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam *video* salah satu diantaranya adalah *youtube*. Media tersebut dianggap cukup efektif dikarenakan dapat dilihat secara langsung dan berkala oleh masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: “Bagaimana membuat *video* dokumenter pada wisata Kaliadem dengan metode *live shoot* dan *cinematic*?”

1.3 Batasan Masalah

Agar berfokus pada penelitian yang akan dibahas maka diberikan batasan-batasan yaitu :

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan *video* dokumenter ialah *live shoot* dan *cinematic*.
2. Durasi *video* dokumenter adalah 02.28 menit.
3. Dalam teknik *cinematic* penggunaan *variable* teknik meliputi *color grading* , *transisi*, pengambilan gambar , *cropping*.
4. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu, Adobe Premiere Pro cc 2017.
5. Pengambilan gambar menggunakan kamera *Mirrorless Lumix G7*.
6. *Video* dokumenter wisata Kaliadem akan ditayangkan di *Youtube* sebagai bahan uji.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1 Sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar (S1) Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
- 2 Menghasilkan *video* dokumenter menggunakan metode *live shoot* dan *cinematic*.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan beberapa penelitian dan mengumpulkan data untuk mencari jawaban dari beberapa permasalahan yang penulis ungkapkan. Metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke wisata Kaliadem.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara dilaksanakan langsung kepada pengelola wisata Kaliadem sebagai Narasumber, untuk mengetahui permasalahan dan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan *video* dokumenter.

1.6.3 Studi Literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal , paper , bacaan-bacaan, artikel yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

1.6 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan dalam pengembangan sistem ini terdiri dari 6 (enam) tahapan yaitu, *concept, design, material collection, assembly, testing* dan *distribution*. [13]

1. Concept

Pembuatan *video* dokumenter wisata Kaliadem ini berdasarkan data yang telah dikumpulkan dengan memunculkan karakteristik Kaliadem dan keunggulan wisata tersebut. Kemudian menampilkan

berbagai tempat yang di tawarkan oleh wisata Kaliadem tersebut sehingga penonton diharapkan tertarik setelah melihat gambaran wisata secara detail dalam *video* tersebut. Di tambah dengan teknik *live shoot* dalam pengambilan gambar dan di edit kemudian di tambahkan teknik *sinematografi* ke dalam *video* tersebut.

2. Design

Design dalam *video* profil ini peneliti menggunakan *storyboard*, dan *flowchart* untuk mendesain alur *video* terstruktur dan detail sehingga mempermudah di tahap selanjutnya yaitu *assembly* (perakitan).

3. Material Collection

Pada tahap implementasi dilakukan dengan mengenalkan kepada masyarakat mengenai profil wisata Kaliadem melalui *video*.

4. Assembly

Tahapan pembuatan dan perangkaian semua objek dari proses sebelumnya yang merupakan implmentasi dari *storyboard* dan diagram alur berdasarkan *design* yang ada.

5. Testing

Tahapan ini merupakan kelanjutan dari tahapan sebelumnya untuk menguji aplikasi yang telah dibuat sebelum digunakan secara luas untuk melihat ada atau tidaknya kesalahan pada system.

6. Distribution

Aplikasi yang telah melalui proses *testing* di distribusikan sesuai kebutuhan dari *stakeholder* dan pengembangan produk yang sudah jadi agar bisa lebih baik pada pengembangan sistem berikutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada laporan penelitian ini disusun secara sistematis berdasarkan bab - bab yang berurutan sesuai pokok-pokok Permasalahannya, Secara garis besar sistematika penulisan tersusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori dari hasil studi pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai landasan dasar penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum objek penelitian, analisis sistem yang meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan *video*, analisis kelayakan *video*, dan perancangan *video*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan *video*, pembahasan *video*, uji coba *video*, serta hasil *testing* dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh Penelitian, dan juga berisi saran yang perlu diambil dalam rangka penyempurnaan dan pengembangan *video* dokumenter selanjutnya.

