

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media komunikasi dari waktu ke waktu terus mengalami perkembangan dan kemajuan, yang akan berkaitan secara langsung dalam perkembangan pasar global. Dimana semua pelakunya akan selalu dituntut untuk dapat berkomunikasi dan saling memberikan informasi dengan menggunakan semua media. Salah satunya adalah Multimedia, dalam Multimedia itu sendiri mencakup beberapa elemen yaitu suara, animasi, video dan interaksi. Dengan begitu Multimedia dapat memberikan berbagai pengalaman unik bagi seluruh pengguna maupun penikmatnya.

Multimedia kini benar-benar hampir menguasai semua media komunikasi yang sering kita gunakan. Bisa dilihat, mulai dari Telefon Genggam aplikasi Desktop sampai media periklanan sudah menggunakan teknologi yang bisa membuat orang melupakan dunia nyatanya ini. Tidak bisa mengelak bahwa Multimedia sekarang ini mulai tidak terbatas, ditambah dengan adanya ilmu komputer yang sudah masuk dalam industri perfilman. Didalam dunia perfileman sendiri khususnya disektor pertelevisian, sekarang mulai marak program acara yang menggunakan konsep film dokumenter. Mulai dari perjalanan, observasi, dan penelitian yang menjadikan pemirsa mendapatkan pengalaman nyata meskipun tidak mengalaminya sendiri.

Film dokumenter sangat tepat digunakan sebagai media komunikasi satu arah, mengingat film dokumenter memuat konten fakta dan dapat lebih relevan untuk diyakini kebenarannya. Film dokumenter juga bisa digunakan untuk menunjukkan aktifitas atau keindahan suatu daerah untuk tujuan promosi, seperti halnya Kabupaten Gunungkidul yang merupakan salah satu daerah yang memiliki bentang kars menarik.

Obyek wisata alam di Gunungkidul sendiri kini mulai banyak dikelola oleh kelompok-kelompok masyarakat. Kelompok masyarakat ini kebanyakan menggunakan media internet untuk mempromosikan dan menawarkan keindahan wisata karst di Gunungkidul. Internet mempunyai banyak kemudahan dan kelebihan untuk dijadikan sebagai media berkomunikasi, namun tidak dapat dipungkiri bila internet merupakan suatu sistem yang tidak bisa diakses tanpa adanya jaringan internet. Maka karst di Gunungkidul memerlukan suatu media promosi alternatif lain selain internet, yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan wisatawan dengan objek wisata karst yang ada di Gunungkidul. Media ini bisa digunakan untuk menarik wisatawan agar mempunyai ketertarikan dengan objek wisata karst yang ada di Gunungkidul. Mengingat dalam suatu film terdapat gambar bergerak dan suara yang nyata, dengan film dokumenter pemirsa diharapkan memiliki gambaran nyata, dan perasaan takjub dengan keindahan wisata karst di Gunungkidul.

Dengan berbagai latar belakang yang sudah ada, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan mengolah sebuah aplikasi Multimedia melalui pembuatan film dokumenter. Penelitian ini berjudul "Pembuatan Film

Dokumenter Karst sebagai Media pengenalan dan Promosi Wisata di Kabupaten Gunungkidul”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan dan latar belakang yang telah tercantum diatas, maka dapat diambil beberapa pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menarik wisatawan untuk mendatangi obyek wisata karst di Gunungkidul.
2. Bagaimana cara membuat film dokumenter tentang wisata Karst di Kab. Gunungkidul yang dapat menggambarkan kondisi alam dan kekayaan alam di Gunungkidul.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tugas Akhir ini membahas tentang pembuatan film dokumenter dan memberikan pengetahuan tentang editing video menggunakan Adobe Premiere Pro CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Audition CS3.
2. Film dokumenter ini akan menggambarkan beberapa obyek wisata karst di kabupaten Gunungkidul.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan film ini adalah sebagai berikut :

### **1.4.1 Internal**

1. Sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan referensi tambahan bagi mahasiswa, terutama yang berkaitan dengan bidang multimedia dan broadcating.
4. Media publikasi agar masyarakat dan wisatawan berminat mengunjungi obyek wisata kars yang ada di Gunungkidul.

### **1.4.2 Eksternal**

1. Menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang teknik editing.
2. Memahami teknik videografi.
3. Medapatkan pengetahuan tentang kerja tim yang diklakukan pada saat pembuatan film.
4. Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan diri dalam bidang multimedia dan broadcasting.

## **1.5 6KTR Metode Penelitian**

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

### **1.5.1 Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara melakukan survei dan pengamatan secara langsung ke tempat-tempat yang bersangkutan, yaitu ke desa-desa yang berada di Kab Gunungkidul. Meliputi desa Pacarejo Kec. Semanu dan desa Bleberan Kec. Playen

### **1.5.2 Interview**

Hal ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait. Sehingga penulis dapat memperoleh informasi untuk memperkuat isu yang akan diangkat di dalam pembuatan film, serta membantu penyusunan laporan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sesuai dengan sistematika penulisan yang telah ditentukan oleh pihak lembaga, maka pada laporan tugas yang tercantum memberikan 5 ( lima ) bab, masing-masing bab ini meliputi :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Merupakan bab yang memberikan penjelasan tentang latar belakang masalah dalam berkembangnya teknologi, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan penelitian, dan metode pengumpulan data, seperti metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar film dan software-software yang digunakan dalam editing video.

### BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Penjelasan tentang Perancangan Konsep Film, meliputi tahap pra produksi berisi ide cerita dan *storyboard*.

### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan tahap produksi pembuatan film meliputi teknik editing, teknik pengambilan gambar, teknik pengamatan gambar, animasi dan tahap pasca produksi.

### BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembuatan film Karst serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan film ini.



