

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Taufika, Adin (2013). Dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan ilmu teknologi sekarang sangat pesat, khususnya dalam bidang informatika. Seiring dengan perkembangan zaman, peranan informasi yang cepat dan akurat juga menghasilkan peranan penting dalam mengambil keputusan. Terutama dibidang komputer yang sekarang banyak disorot oleh masyarakat luas dan berperan penting dalam penyampaian informasi. Sejalan dengan hal tersebut, sekarang dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai sarana teknologi mutakhir. Saat ini, banyak instansi yang menggunakan media video untuk menginformasikan tentang keberadaan instansi tersebut. Desa Selomartani adalah sebuah kelurahan yang ada di kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa dengan segudang potensi ini berupaya meningkatkan potensi diberbagai bidang ekonomi, budaya, pariwisata dan sebagainya. Dengan berbagai potensi yang diunggulkan dapat meningkatkan perekonomian desa, melestarikan budaya lokal dan menjaga kelestarian alam desa Selomartani, yang kemudian diharapkan meningkatkan peluang usaha dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat [1].

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa banyak masyarakat yang tidak mengetahui potensi yang ada di desa Selomartani karena minimnya waktu dan kesempatan untuk sosialisasi. Hal

tersebut membuat sebagian masyarakat selomartani tidak tahu akan potensi disekitarnya sendiri, sehingga hanya sebagian masyarakat yang ikut andil dalam mengembangkan potensi-potensi yang ada di Selomartani ini. Oleh karena itu macam-macam bentuk sarana dalam pengenalan budaya lokal harus diaplikasikan pada suatu media yang kreatif dan komunikatif, sebagai sarana informasi yang lebih fresh. Strategi komunikasi merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam pencapaian pesan dan pencapaian target untuk mensosialisasikan kebudayaan lokal. Multimedia adalah sebuah perubahan cara berkomunikasi satu sama lain. Misalkan dalam hal mengirim dan menerima informasi, kini lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami. Dengan hadirnya elemen-elemen multimedia kini telah memperkuat informasi yang akan didapatkan[2].



Gambar 1. 1 Wawancara Dengan Kepala Desa Selomartani



Gambar 1. 2 Sosialisasi Potensi Desa



Gambar 1. 3 Sosialisasi Potensi Desa

Dalam menyampaikan potensi-potensi yang ada didalamnya, pemerintah Desa Selomartani belum pernah menggunakan video untuk menyampaikan potensi yang ada di desa Selomartani. Dengan semakin berkembangnya potensi Desa Selomartani sangat dianjurkan untuk memiliki iklan audiovisual sebagai upaya untuk mengoptimalkan penyebaran informasi dengan harapan mempermudah memperkenalkan kepada masyarakat luas akan adanya potensi-potensi yang ada di Desa Selomartani. Untuk itu penulis berupaya untuk membuat sebuah video yang akan menampilkan potensi-potensi yang ada untuk merangkum berbagai potensi yang ada di Desa Selomartani Kalasan. Iklan video mempertontonkan berbagai

kegiatan-kegiatan potensi Desa Selomartani, dibuat dengan menggunakan teknik liveshoot agar pesan tersampaikan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan dipadukan dengan tehnik motion graphics untuk menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan music. Dengan demikian penulis akan membuat penelitian yang berjudul “Pembuatan Video Potensi Desa Selomartani Kalasan Sleman Yogyakarta Menggunakan Teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphic*” [3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan maka pokok pembahasan masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini yaitu :

“Bagaimana membuat video iklan potensi Desa Selomartani menggunakan teknik *liveshoot* dan *motion graphic*? ”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah agar pembahasan masalah yang dilakukan terfokus pada permasalahan yaitu :

1. Pembuatan video iklan sebagai media informasi Potensi yang ada di Desa Selomartani Kalasan.
2. Penggunaan konten yaitu potensi yang di unggulkansesuai dengan yang ada di Desa Selomartani Kalasan.
3. Disampaikan untuk masyarakat umum agar mengetahui potensi-potensi yang ada di Desa Selomartani Kalasan.

4. Ditampilkan pada media sosial Youtube dengan durasi kurang lebih 6 menit.
5. Video ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2018.
6. Video ini menggunakan format video H.264 dengan resolusi HD 1920x1080 dan berekstensi MP4.
7. Video ini menggunakan Teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphic*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah :

- a. Membuat video Potensi Desa Selomartani Kalasan sebagai media informasi.
- b. Mampu menyajikankonten berupa potensi desa Selomartani yang di unggulkan dalam bidang Ekonomi yaitu Perikanan, Pertanian, UMKM dan BUMDes. Dalam bidang Budaya yaitu Kesenian Jatilan, Wayang Orang dan Kirab Budaya dan dalam bidang Pariwisata yaitu Monumen Plataran dan Desa Wisata.
- c. Video dapat mudah dipahami oleh masyarakat yang melihatnya.
- d. Menerapkan Teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphic* pada pembuatan video informasi Desa Selomartani.
- e. Memberikan referensi dan pengetahuan untuk membuat sebuah video informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Metode yang dilakukan bertujuan agar hasil penelitian dapat lebih terarah dan data yang diperoleh lebih akurat. Penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

- a. Sebagai syarat kelulusan program Strata satu (S1) jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan Sistem Informasi yang mengambil konsentrasi Multimedia khususnya Pembuatan Video menggunakan Teknik Liveshoot dan Motion Grafis.

1.5.2 Manfaat Bagi Objek Penelitian

- a. Video informasi potensi desa Selomartani ini dapat di aplikasikan pada akun media sosial Desa Selomartani.
- b. Dapat bermanfaat untuk mengoptimalkan media informasi Desa Selomartani.
- c. Memudahkan menyampaikan presentasi potensi-potensi yang ada di Desa Selomartani.

1.5.3 Manfaat Universitas Amikom Yogyakarta

- a. Penelitian ini menjadi arsip atau dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi serta dapat menjadi gambaran tentang pembuatan video informasi.

- b. Menjadi referensi karya tulis ilmiah bagi mahasiswa yang akan mengambil skripsi dengan tema yang sama.

1.5.4 Manfaat Bagi Masyarakat

Dapat menjadi bahan penambah ilmu pengetahuan khususnya dalam pembuatan video informasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan bertujuan agar hasil penelitian dapat lebih terarah dan data yang diperoleh lebih akurat. Penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Analisis

1. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi [4].
2. Analisis Kebutuhan

Menurut Janner Simarmata (2010), tujuan dari fase analisis adalah memahami sebenar-benarnya kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang mawadahi kebutuhan tersebut, atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan sistem baru tidak dibutuhkan [20].

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

1. Survey / Observasi

Mengumpulkan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap semua kebutuhan yang diperlukan pada objek penelitian.

2. Wawancara / Interview

Melakukan tanya jawab dengan staf dan karyawan di Balai Desa Selomartani dan beberapa warga sekitar,

3. Dokumentasi / Kearsipan

Melakukan dokumentasi rencana kerja, dokumentasi kegiatan yang dikerjakan, dokumentasi hasil, dokumentasi hasil akhir dalam bentuk laporan dan objek yang dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Suyanto, M (2005). Dalam bukunya yang berjudul Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia dapat kita simpulkan bahwa pembuatan video iklan ini secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada audience. Tahapan ini menggambarkan proses perancangan Video Iklan yang didalamnya terdapat beberapa langkah atau yang biasa disebut dengan Story Board. Berikut adalah tahapan produksi pembuatan video: [5]

1. Tahap pra produksi adalah tahap dimana mengerjakan semua pekerjaan dan aktivitas sebelum video diproduksi secara nyata.
2. Tahap produksi adalah periode selma video diproduksi.
3. Tahap pascaproduksi adalah periode di mana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah iklan diproduksi secara nyata.

1.6.4 Metode Pengujian

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha(alpha test)* dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri [4].

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I :PENDAHULUAN

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan[6].

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II landasan teori diawali dengan tinjauan pustaka, yakni: membahas referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama, kemudian menguraikan teoriteori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang metodologi yang digunakan. Contoh penulisan bab II Landasan teori dapat di lihat di “panduan praktis”.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN ATAU METODE PENELITIAN

Bab ini berisi antara lain: deskripsi singkat tentang obyek penelitian, kemudian tinjauan terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini di obyek penelitian (jika memiliki obyek penelitian), penulis perlu memaparkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada obyek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ATAU HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV implementasi dan pembahasan merupakan paparan implementasi atau paparan hasil-hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil uji coba program atau produk hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian, menjawab pertanyaan di rumusan masalah dan mampu membuktikan capaian tujuan penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan). Penulis harus menyimpulkan hasil penelitian secara objektif.