

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Video profil merupakan salah satu media yang efektif dalam mempromosikan perusahaan, lembaga pendidikan, produk, hingga promosi untuk potensi daerah seperti pariwisata. Sektor pariwisata merupakan kegiatan yang menjadi andalan potensial dan prioritas perkembangan bagi sejumlah Negara. Terutama bagi Negara berkembang seperti Negara Indonesia yang memiliki wilayah yang sangat luas dengan daya Tarik wisata yang cukup besar, aneka warisan sejarah budaya, banyaknya keindahan alam dan kehidupan masyarakat (*etnik*). Maka dari itu peneliti akan melakukan tentang pembuatan video promosi untuk objek wisata yang ada di daerah Jawa Timus yaitu Bumi Perkemahan Alastuwo dimana tempat wisata mempunyai fasilitas fasilitas yang mendukung namun masih belum terdapat adanya akses promosi yang lebih menarik dan informatif.

Bagian terpenting adalah promosi, dimana menciptakan informasi yang secara jelas dan detail agar konsumen dapat dengan mudah memahami apa saja yang terdapat dalam tempat wisata tersebut secara jelas dan pasti melalui media video promosi. Pengambilan gambar juga mendefinisikan kualitas dari tempat wisata tersebut.

Maka penulis akan melakukan penelitian tentang pembuatan video promosi wisata bumi perkemahan alastuwo menggunakan Teknik *live shoot* dan *motion graphic*. Live shoot adalah serangkaian rekaman tentang orang-orang, atau makhluk

hidup lainnya, yang setidaknya diperankan oleh lebih dari satu orang untuk menciptakan suatu adegan yang dramatis, yang dipadu dengan kejadian dramatis lainnya dan disusun pada suatu proses editing. Sedangkan *Motion Graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan/atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya digabung dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. Menurut Michael Bentacourt seorang Ahli Teori Perfilman dalam artikelnya yang berjudul "The Origin of Motion Graphic".

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, penulis merumuskan bagaimana membuat dan mengimplementasikan Teknik *Live Shoot* pada pembuatan video promosi wisata Bumi Perkemahan Alastuwo?

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Proses editing video menggunakan software Adobe Premier CC 17, Adobe After Effect CS 6, Adobe Photoshop CC 2020 dan Adobe Illustrator CC 17.
2. Isi dalam video merupakan gabungan dari beberapa objek yang diperoleh melalui observasi langsung.
3. Menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.
4. Berdurasi 60 – 120 detik.
5. Hasil dari video promosi ini berformat MP4, dengan resolusi 720p (*Full HD*)

6. Hasil dari video promosi ini hanya diserahkan ke pengelola wisata untuk di posting di akun social media Instagram

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

Penelitian ini dimaksudkan untuk merancang dan membuat video promosi yang menarik pada objek wisata Bumi Perkemahan Alastuwo dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*. Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami proses pembuatan video promosi pada objek wisata Bumi Perkemahan Alastuwo menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.
2. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio yang dapat membantu dalam menghadapi dunia kerja.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek penelitian dan penulis sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian ini bagi tempat wisata Bumi Perkemahan Alastuwo adalah sebagai media promosi yang lebih luas.
2. Masyarakat dapat lebih mudah memperoleh informasi mengenai tempat wisata Bumi Perkemahan Alastuwo.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Peneliti menyebutkan cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian.

### **1.6.2 Metode Observasi**

Observasi yang dilakukan penulis adalah mengamati dan mencari informasi mengenai lokasi dari objek yang nantinya akan diteliti.

### **1.6.3 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis teknik yang digunakan, analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dan analisis kelayakan sistem yang meliputi kelayakan teknologi dan operasional.

### **1.6.4 Metode Perancangan**

Tahap ini berupa perancangan secara menyeluruh mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam tahap awal pembuatan.

### **1.6.5 Metode Pengembangan**

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penyusunan laporan harus terstruktur dan mudah dimengerti, oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab yang berisi uraian secara garis besar laporan yaitu:

### **1.7.1 BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Membahas teori – teori yang berhubungan dengan pembuatan video Live Shoot dan Motion Graphic serta software dan hardware yang digunakan.

### **1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi hal hal mengenai metodologi penelitian yang digunakan, baik metode pengumpulan data yang berhubungan dengan topik, alat dan bahan penelitian hingga alur penelitian di dalam proses pra produksi.

### **1.7.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi uraian tentang pembahasan hasil analisis. Pembuatan video promosi mulai dari proses *Shooting* sampai *Rendering*. Proses penerapan dalam Adobe Premiere serta berisi tentang kelebihan dan kekurangannya.

### **1.7.5 BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran dari topik yang dibuat.

### **1.7.6 DAFTAR PUSTAKA**

Berisi daftar referensi dan buku, jurnal, dan internet.