

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini perkembangan wisata di Indonesia sudah mengalami kemajuan pesat, terutama di bidang teknologi informasi. Teknologi informasi telah memberikan manfaat positif yang besar terhadap cara penyelenggaraan pariwisata di era sekarang [1], kemajuan ini mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Sebelum adanya kemajuan teknologi proses penyampaian informasi hanya melalui media cetak, kemudian berkembang menjadi media digital. Banyaknya media pada era digital saat ini sangat di perlukan pemilihan media penyampaian informasi yang tepat dan sesuai untuk memberikan informasi lengkap dan menarik kepada wisatawan.

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta terkenal akan beragam wisatanya, hal itu terlihat dari banyaknya wisatawan lokal, luar daerah, maupun manca negara yang berkunjung ke destinasi wisata di DIY. Tingginya jumlah pengunjung mencerminkan keberhasilan langkah-langkah pengelolaan wisata yang telah diimplementasikan, salah satu faktor penting dalam kesuksesan ini adalah bagaimana informasi dapat disampaikan dengan baik. Melalui proses penyampaian informasi, bertujuan memberikan gambaran yang jelas tentang keunikan dan nilai objek wisata. Hal ini pada akhirnya membuat daya tarik dan minat masyarakat untuk mengunjungi tempat tersebut.

Desa Hargorejo merupakan salah satu dari 5 kelurahan yang berada di kecamatan kokap, kabupaten kulon progo yang memiliki beragam wisata. Jenis wisata edukasi yaitu, adana gula semut, rumah gamelan, rumah arsip, tambang mangaan, sasana jemparingan dan sanggar seni labuh budaya untuk wisata alamnya terdapat gunung kuniran, kedung luweng dan mengger omah kinjeng. Salah satu cara Desa Wisata Hargorejo untuk menyampaikan informasinya kepada masyarakat yaitu menggunakan video profil. Akan tetapi video profil yang sudah ada kurang informatif dan menarik, karena kurangnya SDM yang mengerti di bidang tersebut. Pernyataan itu juga dibuktikan oleh ahli IT atau pakar Multimedia melalui kuesioner yang telah di isi. Sehingga informasi mengenai desa wisata hargorejo tidak tersampaikan secara menyeluruh kepada masyarakat. Proses penyampaian informasi melalui video profil masih perlu ditingkatkan lagi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan pembuatan video profil baru sebagai media penyampaian informasi yang lebih informatif dan menarik, dibuat menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*. Video profil Desa Wisata Hargorejo akan di unggah ke media internet karena jangkauannya yang luas diharapkan informasi tersebut dapat tersampaikan kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah "Bagaimana cara membuat Video Profile Desa Wisata Hargorejo menggunakan Teknik *Live shoot* dan *Motion graphic*?".

1.3 Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan hanya menggunakan *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Informasi yang disajikan hanya pada lingkup desa wisata Hargorejo antara lain adana gula semut, rumah gamelan, rumah arsip, tambang mangaan, gunung kuniran, dung luweng dan mengger omah kinjeng.
3. Software yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah Adobe Premiere, Adobe After Effect dan Adobe Audition.
4. Publikasi video profile menggunakan media sosial Youtube Desa Wisata Hargorejo.
5. Video profile yang telah di buat sepenuhnya akan diserahkan kepada Pokdarwis Desa Wisata Hargorejo.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang di capai peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat video profile Desa Wisata Hargorejo sebagai media informasi dengan menerapkan teknik *live shoot* dan *motion graphics*.
2. Sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai referensi video profile objek wisata menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* kepada penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika yang dipergunakan dalam penulisan ini, penulis membagi ke dalam lima bab dengan tujuan untuk memudahkan penulis dalam pembahasan. Adapun penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah yang dijadikan dasar bagi penulis untuk merumuskan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi teori atau konsep yang digunakan sebagai landasan berfikir dalam penelitian ini. Tinjauan teori diperoleh dari buku-buku pustaka, jurnal dan penelitian sebelumnya yang terkait dengan masalah penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang tahap penelitian yang di kerjakan dalam melakukan perancangan dan penyusunan penelitian dari tahap awal sampai tahap akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan berisi mengenai hasil penelitian secara menyeluruh serta hasil pengujian, data yang diuraikan dan penjelasan pembuatan video.

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi mengenai kesimpulan yang didapat dari penelitian di bab-bab sebelumnya, serta saran yang diharapkan dapat berguna untuk pengembangan penelitian di masa mendatang.