

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Pacitan merupakan salah satu wilayah di Provinsi Jawa Timur yang termasuk dengan potensi wisata alam yang luar biasa jika dibandingkan dengan kabupaten disekitarnya. Dalam hal ini untuk menarik wisatawan dinas yang bergerak di bidang kepariwisataan Kabupaten Pacitan berusaha membuat berbagai media untuk menarik wisatawan. Salah satunya adalah video promosi, bentuk video yang dikeluarkan masih bersifat *informatif*. Maka diperlukan perancangan video yang *persuasif* untuk menarik lebih banyak wisatawan dengan mempromosikan keindahan dan keanekaragaman alam dari tempat yang belum diketahui oleh wisatawan lokal maupun luar Pacitan.

Penerapan Teknik Timelapse dan Motion graphic Sebagai Media Promosi dengan judul "Welcome to Pacitan Paradise of Java" akan dikemas secara *informatif* dan *komunikatif* dengan mengangkat beberapa keindahan wisata Pacitan dengan merekam beberapa keindahan alam serta aktifitas yang dapat dilakukan pengunjung pada objek wisata tersebut ke dalam sebuah video berdurasi kurang lebih 4-5 menit.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkan rumusan masalah yang didapat; "Bagaimana menerapkan teknik *Timelapse* dan *Motion graphic* dalam media promosi yang berbentuk video?"

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan, yaitu :

1. Tempat-tempat yang akan ditampilkan dalam iklan adalah tempat-tempat yang berada di Kabupaten Pacitan
2. Metode pembuatan video menggunakan teknik *Timelapse* dan *motion graphic*.
3. Software yang digunakan yaitu :
 - a. Adobe Illustrator,
 - b. Adobe After Effect,
 - c. Adobe Premier,
4. Video animasi berdurasi kurang lebih 4-5menit
5. Video disajikan dalam 25 fps.
6. Resolusi video 1920 x 1080 pixel.
7. Media publikasi yang digunakan adalah Youtube.

Syarat publikasi di Youtube:

- a. Durasi video 4 – 5 menit.

b. Video merupakan karya baru, *original*, bukan hasil jiplakan dan/ atau mengambil sebagian hak cipta orang lain.

c. Bahasa yang dapat digunakan di dalam keseluruhan video adalah bahasa Indonesia, bahasa asing, maupun bahasa daerah. Jika menggunakan bahasa asing atau daerah diwajibkan untuk menyertakan *subtitle* (terjemahan) dalam bahasa Indonesia.

d. Video tidak boleh mengandung unsur yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia; *Kesusilaan, moral, perdukunan/mistik* dan *SARA (Suku, Agama, dan RAS)* tertentu, *kekerasan, promosi produk komersial*, serta tidak mengandung unsur *pornografi*.

e. Format video MOV, AVI, MPEG atau MP4.

f. Format video yang dihasilkan MP4 Video.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian skripsi ini adalah:

1. Penjelasan langkah-langkah pembuatan video dengan judul Welcome to Pacitan Paradise of Java.
2. Penerapan teknik *Timelapse* dan teknik *Motion Graphic* dalam pembuatan video promosi berjudul Welcome to Pacitan Paradise of Java.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mampu menghasilkan sebuah video dengan *teknik timelapse* dan *teknik Motion graphic*
2. Memperkenalkan keindahan obyek-obyek wisata di wilayah Kabupaten Pacitan
3. Melakukan editing film animasi dengan bantuan aplikasi komputer
4. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memeberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat penelitian, untuk mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta :

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan sesuai bidang teknologi informasi.
2. Menambah keahlian dan keahlian dalam menerapkan Teknik *Timelapse Motion Graphic* untuk pembuatan video .

1.5.2 Manfaat penelitian bagi Kabupaten Pacitan khususnya Dinas Pariwisata , Pemuda dan Olahraga

1. Memberikan warna baru dalam proses promosi Pariwisata untuk lebih di kenal masyarakat lokal maupun luar .

2. Memberikan kemudahan bagi dinas terkait untuk mempromosikan daerah Pacitan.

1.5.3 Manfaat penelitian bagi Konsumen:

1. Memberikan wawasan terhadap wisatawan sehingga lebih tertarik akan keindahan obyek-obyek wisata yang ada di Kabupaten Pacitan .
2. Wisatawan akan lebih mudah dalam mendapatkan informasi tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Pacitan.

1.5.4 Manfaat penelitian bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

1. Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang akan mengerjakan skripsi.

1.6 Metode Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori, tinjauan pustaka dan tinjauan umum yang digunakan untuk mendukung judul dan hal yang mendasari penulisan

penelitian, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi penulis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat tentang analisis dan perancangan yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan video promosi dari metode yang digunakan mulai dari tahap *pra* produksi, produksi, hingga *post* produksi video "Welcome to Pacitan Paradise of Java".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang proses dan hasil dari pembuatan video menggunakan Teknik *Timelapse* dan *Motion Graphic* "Welcome to Pacitan Paradise of Java".

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan yang didapat sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Bab ini juga memuat permohonan kritik dan saran

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode observasi dan metode wawancara.

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan kepada pihak Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Pacitan untuk mendapatkan data-data yang valid tentang data proyek serta kepada ahli videografi sebagai salah satu acuan terhadap perancangan video promosi.

1.6.1.2 Metode *Observasi*

Observasi dilakukan secara langsung pada beberapa obyek wisata yang dipilih sebagai konten video guna memperoleh informasi. Selain itu juga mengamati berbagai video *timelapse* yang didukung dengan *motion graphic*.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *SWOT*. *SWOT* itu sendiri merupakan singkatan dari *Strengths* (S), *Weaknesses* (W), *Opportunities* (O) dan *Threats* (T) . Analisis berarti mengamati manfaat suatu objek pada sistem apakah layak di terapkan atau tidak, dengan melakukan analisis kelemahan-kelemahan sistem yang sudah ada serta perancangan sistem informasi penjadwalan dalam mengelolah data dengan baik.

1.6.3 Metode Pengembangan Video

Pengembangan dalam pembuatan video “ Welcome to Pacitan Paradise of Java” yang meliputi perencanaan pengambilan gambar, setting tempat, tahap casting, menentukan kru produksi, merencanakan properti yang akan digunakan, serta merinci anggaran biaya. Kemudian dilanjutkan dengan proses pra produksi, yaitu pembuatan sinopsis, skenario, naskah, *storyboard*, dan lain sebagainya.

Perencanaan merupakan langkah penting dan mungkin juga sulit untuk menjadi ahli dan bisa jadi sangat menguras tenaga. Kamera bekerja hanya membutuhkan satu keterampilan dengan proses yang lebih besar untuk tujuan menghasilkan video komplit. Untuk menjadi baik bekerja dengan kamera harus memiliki gambar yang bagus untuk diproses dan beberapa gagasan gambar dan suara seperti apa yang akan dihasilkan nanti.

1.6.4 Metode Testing

Tahap ini merupakan hasil pembuatan video Teknik *Timelapse* dan *Motion Graphic* hingga menguji media promosi apabila ada kesalahan, menentukan kelayakan video penayangan di media sosial berdasarkan beberapa aspek.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan mengenai isi masing-masing bab , antara lain :

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan

2. BAB II Landasan Teori

Tinjauan pustaka dari teori-teori yang relevan berkaitan dengan perancangan media promosi berupa video, yakni teknik *motion graphic*, teori analisis , *storyline dan storyboard*, tahapan produksi.

3. BAB III Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini akan membahas mengenai metode analisis kebutuhan data dan menjelaskan tentang pembuatan rancangan video menggunakan teknik *motion graphic dan Timelapse*.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Menjelaskan konsep dan hasil pembahasan video yang berisikan poin-poin, yakni konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual dan hasil perancangan.

5. BAB V Penutup

Pada bagian penutup memuat kesimpulan-kesimpulan dari penerapan Teknik *timelapse* dan *Motion graphic* yang sudah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan untuk saran atau pendapat berisi mengenai apa saja yang perlu diperhatikan berdasarkan kekurangan dan keterbatasan yang ada, guna mendapatkan hasil yang baik.

