

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan multimedia saat ini sangat pesat. Multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi. Multimedia telah menjadi suatu kebutuhan, bagi kalangan bisnis ataupun kelompok masyarakat lainnya, Multimedia dapat dimanfaatkan menjadi sebagai media informasi pembelajaran, media profil bahkan sebagai media pelatihan serta media hiburan seperti perfileman didunia industri hiburan. Salah satu prodak multimedia adalah video, video merupakan salah satu bentuk penyuluhan yang dapat memberikan informasi secara linier dengan bagus, karena didalamnya terdapat informasi berupa teks, suara, animasi, gambar dan video itu sendiri.

Kebudayaan merupakan salah satu informasi yang bisa digunakan sebagai media pelatihan dan media profil berupa video. Yogyakarta termasuk kental dengan kebudayaan terutama dari segi keprajuritan kraton, tetapi banyak masyarakat yang menduplikat prajurit kraton yang asli dari segi nama prajurit, pakaian dan musik hampir sama. Memang baik kita sebagai generasi muda dan masyarakat Yogyakarta tentunya wajib ikut melestarikan kebudayaan yang kita miliki, tetapi masyarakat belum tahu kalau menduplikasi sama seperti aslinya dan mengaku kalau itu prajurit kraton, itu tidak diperbolehkan dari pihak kraton Yogyakarta. Hal ini di karnakan belum banyaknya informasi mengenai

keprajuritan dari pihak kraton, saat ini informasi kepelatihan keprajuritan kraton hanya melalui lisan saja. Hal seperti ini mendapatkan kelemahan karena penyajiannya lisan hanya menggunakan suara saja.

Dengan menggunakan media multimedia berupa video profil untuk Kanjeng Kusumo, maka dari pihak Kanjeng Kusumo dapat memberikan informasi yang valid, mengenai atribut apa saja ataupun sup informasi sehubungan dengan keprajuritan kraton yogyakarta. Maka video profil ini sebagai media pelatihan dan media pengenalan kebudayaan yang ada dikraton Yogyakarta kepada masyarakat. Dipilih sebagai media informasi karena multimedia berupa video bisa menarik indra dan minat masyarakat untuk menontonnya serta multimedia mencakup informasi kelengkapan teks, grafis, gambar, animasi dan audio/video.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan tugas akhir ini penulis mengambil judul **“Pembuatan Video Profil Tentang Kebudayaan Prajurit Kraton Yogyakarta Hadiningrat Sebagai Media Informasi untuk Praci Kraton Yogyakarta”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang seperti diatas. Maka dapat dirumusan masalahnya sebagai berikut *“bagaimana cara pembuatan video profil tentang Kebudayaan Prajurit Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat Sebagai Media Informasi untuk Praci Kraton Yogyakarta”*

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah

1. Durasi dalam pembuatan video 7 menit.
2. Menggunakan software Adobe Premier Pro CS.6
3. Menggunakan software Adobe After Effects CS.6
4. Memperkenalkan segi atribut, musik, pakaian, dan sejarah prajurit kraton Yogyakarta.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat video pembelajaran kebudayaan prajurit kraton Yogyakarta.
2. Prasyarat kelulusan program studi Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer(A.Md).

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini,yaitu:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang multimedia, serta pengalaman pembuatan video.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang sudah diperoleh guna dipraktekkan dalam pembuatan tugas akhir.
3. Dapat menghasilkan video Kebudayaan Prajurit Kraton Yogyakarta.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dibutuhkan secara spesifik dan akurat dalam penelitian. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan diperlukan pengumpulan data. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti terjun langsung kelapangan untuk memperoleh dan mengumpulkan data. Proses kegiatan ini lebih ditekankan pada ketelitian dan kejelian peneliti sendiri. Dalam observasi ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung tempat yang akan digunakan untuk penelitian.

### 2. Wawancara

Tahap kedua dalam mengumpulkan data yaitu melakukan wawancara langsung secara mendalam dengan responden yang telah ditentukan sebelumnya. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara diadakan dengan tujuan untuk memperoleh data yang diperlukan, untuk mengecek kebenaran data yang diperoleh melalui kegiatan observasi yang dilakukan di Tepas Keprajuritan Kraton Yogyakarta.

### 3. Dokumentasi

Tahap dokumentasi dilakukan untuk dapat memperkuat data hasil dari wawancara dan observasi, kumpulan-kumpulan artikel yang menunjang dan bersangkutan dengan tugas akhir ini. Mulai dari buku, internet serta artikel-artikel lain yang berhubungan dengan perkembangan video dan dokumen-dokumen yang berisi data-data yang dibutuhkan, serta video atau gambar Prajurit Kraton Yogyakarta .

### 4. Metode Studi Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan masalah penyusunan tugas akhir ini.

## 1.7 Sistematik Penulisan

### BAB I – PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### BAB II – DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian video, jenis video, standar video, format file video, sejarah video, dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan video.

### **BAB III – TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan dibahas mengenai tinjauan umum, profil Prajurit Kraton Yogyakarta serta akan di jelaskan tahapan pra produksi.

### **BAB IV – PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap perancangan dan pembuatan video dari proses produksi hingga pasca produksi.

### **BAB V – PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisi uraian tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.

