

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan secara interaktif kepada pengguna dengan cara elektronik atau digital yang dimanipulasi [9].

Bea dan Cukai Magelang adalah Sebuah lembaga dari pelaku bisnis perdagangan sampai masyarakat umum tentunya mengenal jika dalam perdagangan internasional atau perdagangan *ekspor* atau *import* barang pasti akan ada yang namanya bea cukai atau lembaga yang mengaturnya disebut dengan kepabeanan [1].

Video *room tour* sendiri merupakan video yang berisi tentang informasi isi ruangan dari sudut ke sudut, dan video ini mempunyai banyak versi yang berbeda-beda. Namun, dengan keterbatasan sarana, alat, dan bahan, hal tersebut tidak dapat tercapai. Tur ruangan memuat informasi penting untuk menjelaskan penelitian yang dilakukan. Video *room tour* ini digunakan untuk menampilkan informasi ruangan di Bea dan Cukai Magelang. Kantor Bea Cukai Magelang ingin membuat video *room tour* yang dapat menampilkan informasi ruangan di Kantor Bea dan Cukai Magelang. Namun karena keterbatasan tenaga, video *room tour* tersebut tidak terlaksanakan [24].

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis membuat video *room tour* Bea Cukai Magelang dengan menggunakan teknik pembuatan film *live action* dan *motion Graphic*. Video *room tour* akan dilakukan sesuai kebutuhan Bea dan Cukai Magelang..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan mengkaji dan melihat latar belakang yang penulis paparkan diatas maka dirumuskan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana cara membuat video *room tour* pada Bea Cukai Magelang menggunakan Teknik *live action* dan *motion graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini membuat *room tour* yang ada di kantor Bea Cukai Magelang.
- b. Video yang digunakan berdurasi 5-10 menit.
- c. Untuk Software editing Adobe After Effect CC 2021, Adobe Premiere Pro CC 2021.
- d. Video ini akan tayang di sosial media pada internet seperti Instagram dan YouTube.
- e. Penelitian menggunakan Teknik *Live Action* dan *Motion Graphic* dalam pembuatan media informasi ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Tujuan pembuatan “Video Room Tour Bea Cukai Magelang menggunakan teknik *live shoot* dan *motion grafik*” tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat media informasi dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Membuat video media informasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi, media publikasi kepada masyarakat sebagai sarana informasi kantor Bea Cukai Magelang.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian yang penulis buat yaitu “Pembuatan Video Room Tour Bea Cukai Magelang dengan Menggunakan Metode *Live Shoot*

dan Motion Grafik” terdapat beberapa manfaat untuk penulis dan pembacanya yaitu:

- a. Membantu Bea Cukai Magelang untuk menyampaikan informasi kepada Masyarakat setempat tentang ruangan yang ada di kantor Bea Cukai Magelang.
- b. Membantu Masyarakat mengetahui ruangan-ruangan yang ada di kantor Bea Cukai Magelang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulis skripsi ini terbagi ke dalam 5 bab, sebelum bab pertama disajikan, terdapat halaman formalitas yang terdiri dari judul, halaman, pengesahan, halaman motto, halaman kata pengantar, dan halaman daftar isi serta daftar gambar dan table apabila diperlukan, dan setelah bab ke lima disertakan daftar pustaka dan lampiran. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancang, metode perancangan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka yang dipakai penulis dalam membuat skripsi yang meliputi materi tentang pembuatan pembuatan video room Tour Bea Cukai Magelang dengan menggunakan metode live shoot dan motion graphic.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang penyusunan naskah dan penerapan aplikasi yang di gunakan dalam proses pengeditan video informasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penerapan yang terdapat di BAB III ke dalam pembuatan project yang berupa video informasi.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan serta saran dari project yang dibuat berdasarkan teori dan Teknik yang digunakan dalam penelitian tersebut.

