

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi mengalami perkembangan yang sangat hebat, di era modern ini, masyarakat mulai dimudahkan dengan berbagai produk IT. Salah satunya di bidang multimedia, promosi dengan menggunakan multimedia juga semakin berkembang dari waktu ke waktu [1]. Dengan berkembangnya teknologi, media promosi semakin bertambah salah satunya melalui media internet dengan menggunakan media ini perusahaan tidak membutuhkan banyak biaya untuk mempromosikan produk, jangkauannya pun lebih luas [2].

Ngargoretno merupakan salah satu desa wisata yang terletak di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Secara geografis desa ini terletak di perbukitan menoreh dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Kulonprogo di sebelah selatan dan Kabupaten Purworejo di sebelah barat. Pada tahun 2016, kelompok sadar wisata Ngargoretno menginisiasi sebuah konsep pariwisata yang disebut wisata desa dengan berlandaskan konsep *Community Based Tourism* (CBT) sebagai semangat pemberdayaan dan konservasi lingkungan. Para wisatawan diajak dalam kegiatan warga Ngargoretno seperti pemerah susu kambing etawa, eduwisata teh sangit, memanen kopi, memanen madu dan kegiatan lainnya.

Namun dalam perkembangan kegiatan wisatanya, desa Ngargoretno mengalami berbagai macam permasalahan. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan penulis dengan penggiat wisata Desa Ngargoretno bernama Wahyu Aji Wibowo, beliau mengatakan bahwa kegiatan promosi yang berjalan sebelumnya hanya melalui jaringan tokoh – tokoh masyarakat desa. Belum bisa memaksimalkan media digital sebagai media promosi dan informasi. Selain itu munculnya destinasi baru bernama Tumpeng Menoreh yang menyerap banyak SDM lokal terutama para pelaku wisata yang ada di Ngargoretno menyebabkan kegiatan eduwisata di desa tidak berjalan. Harapan beliau yaitu berkeinginan untuk menghidupkan kembali kegiatan wisata di desa Ngargoretno.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan video *iklan* dalam mendukung penyajian promosi dan informasi. Dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Pembuatan Video *Iklan* Pada Desa Wisata Ngargoretno Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”. Melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk video, diharapkan akan mampu menyampaikan informasi tentang Desa Wisata Ngargoretno secara jelas dengan beberapa ilustrasi yang menjelaskan keunggulan-keunggulannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat disusun suatu rumusan masalah yang akan dijadikan pokok bahasan yaitu, Bagaimana cara Membuat Video Iklan Pada Desa Wisata Ngargoretno menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Pembuatan Video Iklan pada Desa Wisata Ngargoretno adalah sebagai berikut :

1. Materi video *iklan* ini berisi tentang informasi yang mendukung promosi.
2. Objek penelitian video ini adalah Desa Wisata Ngargoretno.
3. Video ini akan ditayangkan pada media *sosial* seperti *Instagram*.
4. Target durasi dari video ini kurang lebih 1 menit.
5. Resolusi dari video ini adalah HD 1080p 30fps dengan *codex* H.264 dan berekstensi *.*Mov*.
6. Materi yang diuji dari penelitian ini adalah faktor informasi dan kelayakan video.
7. Penguji dari hasil penelitian ini adalah pelaku wisata Desa Ngargoretno, dan praktisi Multimedia.

8. Tahap penelitian berakhir sampai video diserahkan ke pihak Desa Wisata Ngargoretno.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai sarana publikasi dan informasi yang dapat dimanfaatkan oleh pihak Desa Wisata Ngargoretno.
2. Membantu Desa Wisata Ngargoretno dalam meningkatkan kualitas promosi.
3. Membantu masyarakat dan *customer* yang ingin mengetahui tentang Desa Wisata Ngargoretno.
4. Mengimplementasikan Teknik *liveshoot* dan *motion grafis*.
5. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Pihak Objek

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media promosi bagi Desa Wisata Ngargoretno.
2. Membantu menyumbang sebuah media promosi yang diharapkan dapat membantu memvisualisasikan informasi tentang Desa Wisata Ngargoretno kepada masyarakat dan *customer*.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan, termasuk analisis kebutuhan dan uraian tentang proses perancangan video *iklan*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap produksi, termasuk pengambilan gambar, proses *editing*, *compositing*, *rendering*, *testing*, dan implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.