

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Kebudayaan Sleman merupakan Instansi yang melaksanakan urusan pemerintahan bidang Kebudayaan, khususnya di Kabupaten Sleman. Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) dalam melaksanakan tugas mempunyai fungsi: Penyusunan rencana kerja Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan), Perumusan kebijakan teknis urusan pemerintahan bidang kebudayaan, Pelaksanaan, pembinaan, dan pengendalian urusan pemerintahan bidang kebudayaan. Keaneka ragaman warisan budaya dibedakan menjadi 2, yakni bersifat benda dan tak benda [1]. Warisan budaya tak benda diantaranya tradisi, cerita rakyat, legenda, kreativitas seperti tari, lagu, drama pertunjukkan dan desa adat. Sedangkan Warisan budaya benda berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya. Kawasan Cagar Budaya Kaliurang terdiri dari 6 situs cagar budaya yaitu, Wisma Kaliurang, Wisma Merapi Indah 1, Wisma Gajah Mada, Pesanggrahan Ngeksigondo, Pesanggrahan *Hargopeni*, dan *Hostel Vogels* dengan masing-masing bangunan berbentuk *bungalow* yang menegaskan sifat Kaliurang sebagai tempat peristirahatan sejak zaman kolonial [2].

Informasi yang didapat yaitu Dinas Kebudayaan Sleman saat ini masih menggunakan web untuk mengenalkan isi dari keaneka ragaman warisan budaya benda. Media web sendiri dirasa masih kurang efektif untuk menyebarluaskan informasi mengenai Kawasan cagar Budaya di Kaliurang, maka dari itu dibutuhkannya pembuatan video untuk memvisualisasi data informasi tersebut yang dikemas dengan menarik agar lebih mudah di terima masyarakat. Penulis melakukan observasi data dan wawancara dengan narasumber dari Dinas Kebudayaan Sleman yang diwakilkan oleh ibu Endah Kusuma Wardani S.Ant dan ahli arkeolog bapak Jujun Kurniawan S.S., M.A. Dari observasi dan wawancara yang dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa, diperlukannya pembuatan video mengenai cagar budayayang berupa bangunan untuk menyebarluaskan informasi tentang Kawasan Cagar Budaya Benda Kaliurang agar masyarakat mengetahui

Sejarah yang ada di Kaliurang.

Penulis menggunakan konsep video dokumentasi dan menggunakan teknik *liveshoot* pada video. Dengan dibuatnya video, bisa memvisualisasikan data informasi mengenai nilai-nilai sejarah yang ada di Kawasan Cagar Budaya Kaliurang. Dan juga sebagai perantara untuk menyebarluaskan melalui media sosial *YouTube* Dinas Kebudayaan Sleman, sehingga masyarakat bisa menyaksikan video yang akan dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana pengenalan Kawasan Cagar Budaya di Kaliurang menggunakan konsep video dokumenter dengan tehnik *liveshoot*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah melakukan Analisa melalui rumusan masalah di atas, tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media promosi Kawasan Cagar Budaya Kaliurang agar lebih dikenal oleh masyarakat.
2. Sebagai arsip Dinas Kebudayaan Sleman untuk ditayangkan pada acara tertentu.
3. Sebagai sarana edukasi kepada masyarakat tentang nilai sejarah yang terdapat di Kawasan Cagar Budaya Kaliurang.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang ditemui dalam projek video yang membatasi ruang lingkup pada pembuatan tugas akhir ini, antara lain:

1. Video yang dibuat hanya berada di Kawasan Cagar Budaya Kaliurang.
2. Teknik pembuatan video menggunakan teknik dokumenter.
3. Teknik *liveshoot* akan menerapkan elemen multimedia berupa teks, gambar, audio dan animasi.
4. Video akan dibuat menggunakan *software Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro* dan *FlipaClip*.

5. Video ini akan dipublikasikan melalui *platform YouTube* Dinas Kebudayaan Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebagai sarana untuk penerapan ilmu pengetahuan, mengenai bagaimana membuat video dari pra produksi hingga pasca produksi dalam prodi Manajemen Informatika yang sudah dipelajari sejak masa studi atau kuliah dan di implementasikan dalam kehidupan nyata.

1. Bagi Dinas Kebudayaan Sleman
 - a. Sebagai sarana untuk meningkatkan promosi edukasi kepada Masyarakat mengenai cerita Sejarah yang ada di Kawasan Cagar Budaya (KCB) di Kaliurang.
 - b. Sebagai sarana arsip media visual bagi Dinas Kebudayaan Sleman.
2. Bagi Mahasiswa Multimedia
 - a. Sebagai sumber referensi dan pengetahuan mengenai bagaimana cara pembuatan video baik dari segi *shoot* hingga *editing* dan tentunya mengembangkan potensi di bidang multimedia.
 - b. Sebagai sarana arsip dokumentasi materi yang diajarkan, sehingga ketika membuat konten mahasiswa bisa menyimpan video ini sebagai arsip.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Sebagai sarana hiburan dan edukasi mengenai Kawasan Cagar Budaya Benda di Kaliurang.
 - b. Sebagai sumber referensi untuk destinasi wisata yang bernilai sejarah.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir yang akan disusun dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat, Batasan, Sistematika Laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini meliputi, Referensi, Pengertian Software Adobe Premier Pro, Pengertian Software Adobe After Effect, Pengertian Software Flip a Clip, Landasan Teori Multimedia, Elemen Multimedia, Pengertian Dokumenter, Pengertian Videografi, Pengertian Liveshoot, Teori Evaluasi dan Teori Analisis SWOT.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ini meliputi, Penelitian Permasalahan dari Objek, Deskripsi Masalah, Alur Penelitian, Observasi, Solusi, Analisis SWOT, Penelitian Pengumpulan Data, Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional, Wawancara, serta Proses Perancangan Pra Produksi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini dari penelitian yang dilakukan dari tahapan produksi yaitu, Tahapan Produksi, Pengambilan Video, Pemberkasan File, Pasca Produksi, Editing, Rendering, Evaluasi dan Implementasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini meliputi Kesimpulan dari penelitian dan Saran dari pihak Dinas maupun pihak lainnya.

REFERENSI

Pada daftar referensi terdapat semua sumber yang digunakan dalam pelaksanaan dan penelitian ini.

LAMPIRAN