

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan yang semakin maju pesat yang di ikuti oleh perkembangan teknologi dan informasi telah membawa kehidupan manusia saat ini pada era baru dalam dunia informasi. Dalam era tersebut informasi secara digita-lah yang paling diminati. Karena di nilai lebih efektif dalam penyampaian informasi.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang di kehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif antara lain multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, media informasi.

Kabupaten Bantul mempunyai wisata baru. Wisata tersebut adalah “Pintoe Langit Dahromo”, dan orang-orang sekitar sering menyebutnya “Pintu Langit”. Karena lokasi berada di kawasan Mangunan deligo. Karena tergolong tempat wisata yang baru, maka banyak orang yang belum mengetahui tempat wisata ini.

Selama ini pengelola obyek wisata, menyebarkan informasi mengenai tempat wisata “Pintoe Langit Dahromo” hanya dilakukan melalui promosi dari mulut ke mulut dan belum mempunyai media informasi multimedia. Video ini nantinya akan berisi tentang penjelasan spot-spot objek yang ada di Pintoe

Langit Dahromo. Video ini juga akan dibuat semenarik mungkin agar masyarakat tertarik dan berkunjung ke tempat wisata Pintoe Langit Dahromo.

Dari latar belakang diatas, maka penulis mencoba mengambil judul “**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI WISATA PINTOE LANGIT DAHROMO MENGGUNAKAN TEKNIK TIMELAPSE** “ untuk memperkenalkan tempat wisata pintoe langit dahromo yang berada di kabupaten bantul, desa karang asem, muntuk, dlingo dengan harapan menarik minat masyarakat untuk mengunjungi objek wisata pintoe langit dahromo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka pokok masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah, “Bagaimanakah cara membuat sebuah video promosi objek wisata sehingga dapat menjadi langkah yang efektif untuk meningkatkan dan menarik para wisatawan dengan menunjukan keindahan dari objek wisata tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlalu jauh dan menyimpang dari pokok permasalahan, maka diberikan batasan sebagai berikut :

1. Durasi iklan kurang dari 30 - 40 detik.
2. Pembuatan dubbing di dalam video promosi ini menggunakan software Adobe Audition. dan Adobe Premiere Pro untuk mengkompose (menyatukan gambar) yang berupa potongan adegan, dengan beberapa editing pergerakan dan audio.
3. Video promosi ini berisi tentang profile Obyek Wisata Pintoe Langit Dahromo
4. Tahap pembuatannya terdiri dari :

- a. Proses Pra Produksi, pada tahap ini dimulailah pembuatan konsep, script, dan storyboard.
- b. Produksi, tahap ini merupakan tahapan membangun dan mengembangkan video sesuai konsep dari naskah yang telah dibuat. meliputi pengambilan gambar (video shooting) dengan menggunakan kamera DSLR lalu mengabungannya menjadi satu ke Adobe Premier Pro.
- c. Pasca Produksi, pada tahap ini dimulai proses compositing, editing, rendering dan revisi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan berbagai permasalahan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- a. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program diploma program studi Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Media Promosi Pintoe Langit Dahromo kepada masyarakat luas.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang video promosi wisata.

1.5 Manfaat

Dari judul penelitian yang penulis buat yaitu " Pembuatan Video Promosi Wisata Pintoe Langit Dahromo Kabupatenantul dengan Menggunakan Teknik Timelapse" terdapat manfaat bagi penulis dan pembacanya.

1. Manfaat Bagi Peneliti :

- Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah menambah pengetahuan, pengalaman, penguasaan editing video menggunakan Adobe Audition dan Adobe Premiere.
- Sebagai media penyalur inspirasi dan ide-ide dari penulis yang ingin diciptakan.

2. Manfaat Bagi Masyarakat :

- Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini bagi masyarakat agar memberikan informasi tentang obyek wisata Pintoe Langit Dahromo.
- Memberitahu lokasi dari obyek wisata Pintoe Langit Dahromo Pendapatan Masyarakat makin bertambah dengan berjualan disekitar obyek wisata tersebut.

1.6 Metode Penelitian Pengumpulan Data

1.6.1 Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung di obyek wisata Pintoe Langit Dahromo.

1.6.2 Literature Dokumen

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pengurus obyek wisata Pintoe Langit Dahromo yang memberikan informasi serta perijinan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Pustaka

Selain mengumpulkan data, dalam penyusunan tugas akhir juga dilakukan penelitian literature yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas, membaca buku-buku pustaka perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA sebagai referensi di dalam menganalisa data yang ada pada Pintoe Langit Dahromo.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap penelitian ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menguraikan secara teoritis tentang konsep dasar teknik timelapse, penjelasan tentang promosi, teknik-teknik pengambilan gambar, dan perangkat yang digunakan

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan dijelaskan pengertian obyek wisata, sejarah Pintoe Langit Dahromo, analisis SWOT , kebutuhan sistem, dan penjelasan Pra Produksi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tahapan Produksi dan Pasca Produksi. Pada tahap Produksi menjelaskan tentang proses pengambilan gambaran dan membuat teknik timelapse. Kemudian dalam tahap Pasca Produksi meliputi pembuatan dubbing, editing, Compositing dan testing

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan tentang hasil analisa dan pembahasan serta saran-saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dijalani

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka, berisi tentang seluruh sumber yang dipakai penulis pada saat proses penulisan penelitian, baik berbentuk *literature* dari *internet*, buku panduan, jurnal serta media lainnya.