

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Yogyakarta disamping dikenal sebagai sebutan kota perjuangan, pusat kebudayaan dan pusat pendidikan juga dikenal kekayaan pesona alam dan budayanya. Hingga sekarang Yogyakarta masih tetap merupakan daerah tujuan wisata yang terkenal di Indonesia dan mancanegara. Dengan kesungguhan untuk menjaga kelestarian alam dan lingkungan [1].

Dari sekian banyak objek wisata yang ada di Yogyakarta, desa wisata tidak bisa dipandang sebelah mata, salah satunya yaitu Kampung Warto Wisata Warungboto yang bertujuan untuk menjadikan Warungboto sebagai tujuan wisatawan baik domestik maupun mancanegara, serta menjaga dan melestarikan bangunan sejarah dan budaya, dan mengangkat perekonomian masyarakat di wilayah jaringan kampung wisata. Kampung Warto Wisata Warungboto sebelumnya sudah melakukan promosi dengan menggunakan media sosial *facebook* dan media cetak brosur, namun masih banyak kekurangan, baik segi informasi maupun visualisasi, sehingga banyak wisatawan domestik maupun mancanegara yang belum mengetahui.

*Motion Graphic* merupakan tipe animasi yang menampilkan tulisan dan *graphic*, misalnya penggunaan *running* teks dalam iklan atau opening sebuah acara televisi. Promosi secara umum diartikan sebagai usaha untuk memberikan informasi tentang barang produsen melalui media cetak atau elektronik kepada pelanggan sebanyak-banyaknya. Promosi adalah unsur bauran pemasaran

perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk dan mengingatkan tentang produk perusahaan [2].

Berdasarkan dari uraian permasalahan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pembuatan Video Promosi Pada Kampung Warto Wisata Warungboto Menggunakan *Motion Graphic*", Yang akan menampilkan tujuan wisata, kuliner, kerajinan, dan fasilitas pendukung yang berada di Kampung Warto Warungboto. Dengan adanya video promosi tersebut dapat membantu wisatawan domestik dan mancanegara untuk mengetahui letak dan informasi yang lebih jelas dan menarik mengenai Kampung Warto Wisata Warungboto. Selain itu juga menjadi suatu nilai tambah untuk mempromosikan Kampung Warto Wisata Warungboto kepada wisatawan domestik dan wisatawan mancanegara.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan menerapkan "Pembuatan Video Promosi Pada Kampung Warto Wisata Warungboto Menggunakan *Motion Graphic*" ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dengan tujuan untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia yang lebih kecil, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di kediaman Ketua Kampung Warto Wisata Warungboto.

2. Video promosi menampilkan informasi tentang paket wisata berupa tujuan wisata, kerajinan, kuliner dan fasilitas pendukung yang berada di Kampung Warto Wisata Warungboto.
3. Pembuatan video promosi menggunakan teknik *motion graphic*.
4. Perangkat lunak untuk mengedit video ini hanya menggunakan Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Illustrator, Adobe Illustrator.
5. Target responden dari video promosi adalah bagi masyarakat lokal maupun mancanegara.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian pembuatan Skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Membuat media yang mampu membantu pihak kampung wisata untuk mempublikasikan pariwisata Kampung Warto Wisata Warungboto pada masyarakat melalui video promosi pariwisata.
2. Mempermudah masyarakat luas untuk mengenalkan dan mengetahui Kampung Warto Wisata Warungboto.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh bagi penulis maupun pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, pembuatan video promosi ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan, pengalaman, serta mengasah kemampuan dan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta, dapat dijadikan pembanding serta dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi.
3. Bagi Kampung Warto Wisata Warungboto, dapat sebagai media promosi kepada masyarakat luas, sehingga dapat menambah jumlah wisatawan dan meningkatkan perekonomian masyarakat di wilayah jaringan kampung wisata.
4. Bagi Pengunjung, akan mendapatkan informasi yang lebih jelas dan menarik berkaitan dengan Kampung Warto Wisata Warungboto.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode Pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang sedang berlangsung di objek yang akan diteliti.

2. Metode Interview

Melakukan wawancara secara langsung kepada ketua Kampung Warto Wisata Warungboto untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan sebagai bahan penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan tugas akhir ini.

### 1.6.2 Metode Pembuatan

Metode pembuatan yang penulis lakukan adalah berikut ini:

#### 1. Pra-Produksi

Pra-Produksi yaitu dilakukan dengan pengumpulan data dari berbagai sumber seperti buku, internet dan narasumber. Dalam proses pra produksi juga dilakukan penyusunan konsep seperti apa yang akan dikerjakan.

#### 2. Produksi

Proses ini dilakukan dengan mengimplementasikan konsep kerja yang sudah tersusun dalam proses pra-produksi. Sehingga proses ini melakukan pembuatan animasi, merekam suara, penggabungan video dan rendering.

#### 3. Pasca-Produksi

Pada tahap ini video yang selesai di render akan dievaluasi dan direvisi, setelah dievaluasi dan direvisi produk sudah siap untuk dipublikasikan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bab. Adapun metode dan sistematika penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan berisikan penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.



**BAB II: LANDASAN TEORI**

Pada bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

**BAB III: PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang perancangan, proses editing, naskah cerita, dan storyboard.

**BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan proses pembuatan dan hasil akhir video promosi pada Kampung Wardo Wisata Warungboto.

**BAB V: PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**