

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses penyampaian informasi saat sangat beraneka ragam, dan salah satu metode yang digunakan adalah menggunakan video. Penyampaian informasi dengan menggunakan video menjadi lebih kompleks yaitu meliputi text, suara, gambar, dan animasi. Infografis merupakan representasi visual dan informasi, data atau pengetahuan. Infografis menggabungkan data dengan desain menjadi satu sehingga dapat menjadi sebuah informasi yang mudah dimengerti.

Prospek industri pariwisata di Indonesia sangatlah besar dan menjanjikan, mengingat Negara Indonesia memiliki kekayaan alam dan budaya yang sangat melimpah. Saat ini wisatawan juga tertarik dengan pariwisata yang menyuguhkan pedesaan. Dari situlah kemudian muncul dan berkembang konsep pariwisata yang disebut dengan desa wisata. Desa wisata merupakan kawasan yang memiliki keunikan dan karakteristik khusus untuk menjadi destinasi wisata. Diantaranya lingkungan yang memiliki nuansa alami, tradisi dan budaya, makanan khas, sistem pertanian, dan sistem kekerabatan [1].

Kampung wisata Pandeyan merupakan salah satu destinasi desa wisata berbasis kampung wisata budaya di Yogyakarta yang terletak di kecamatan Umbulharjo. Kampung wisata Pandeyan merupakan salah satu desa yang masih melestarikan pembuatan gamelan, pertunjukan jathilan, serta memiliki potensi di bidang kesenian lainnya. Namun seiring perkembangan zaman dan teknologi, wisata berbasis budaya mulai berkurang peminatnya. Budaya yang diwariskan oleh

leluhur kian lama kian memudar, hingga muncul suatu keinginan dari salah seorang petinggi serta pengelola kampung wisata Pandeyan untuk melestarikan kembali budaya leluhur. Bapak Diyono selaku ketua RT 12 serta pengelola kampung wisata Pandeyan menginginkan agar dapat melestarikan kembali budaya – budaya, kesenian, serta kerajinan yang ada di Pandeyan. Saat ini kampung wisata Pandeyan mempromosikan wisatanya melalui Dinas Pariwisata, dan di panggil untuk mengisi acara – acara yang diadakan oleh pemerintah, tetapi jarang sekali pengunjung yang datang berkunjung langsung ke Pandeyan. Persaingan dengan hotel yang sudah menyediakan paket wisata juga menjadi kendala dari usaha yang dilakukan pengelola kampung wisata Pandeyan ini. Pengelola menginginkan agar kampung wisata ini dapat di promosikan dan lebih dikenali dan dikunjungi oleh wisatawan meskipun hanya pada saat acara tertentu untuk mensejahterakan warganya.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, peneliti bermaksud untuk membantu proses promosi kampung wisata Pandeyan dalam bentuk video animasi moton graphic yang sudah disetujui dari pihak pengelola dengan judul “Pembuatan Video Promosi pada Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta menggunakan Teknik *Motion Graphic*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut permasalahan yang dapat diangkat adalah Bagaimana membuat promosi untuk kampung wisata Pandeyan dengan video animasi *motion graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti membatasi kedalam beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Kampung Pandeyan di D.I. Yogyakarta
2. Pembuatan video promosi menggunakan teknik *motion graphic*
3. Video promosi ini berisi informasi tentang sejarah singkat, lokasi, potensi kesenian dan paket wisata di Kampung Wisata Pandeyan
4. Durasi video 59 detik.
5. Beberapa software pendukung yang digunakan untuk proses editing dan perancangan diantaranya adalah; Adobe Premiere Pro CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Photoshop CS6.
6. Iklan diunggah di situs instagram dengan menggunakan format MP4 dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920x1080p frame rate 30fps dengan resolusi 19:6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari kegiatan penelitian ini adalah membuat video animasi 2D dengan menggunakan Teknik *Motion Graphic* sebagai Media Promosi pada Kampung Wisata Pandeyan

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat media yang mampu membantu pihak kampung pariwisata untuk mempublikasikan potensi wisata Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta kepada masyarakat melalui video promosi.
3. Untuk memperkenalkan Kampung Wisata Pandeyan kepada wisatawan lokal maupun mancanegara.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian yang di buat yaitu “Pembuatan Video Promosi pada Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta menggunakan Teknik *Motion Graphic*” terdapat beberapa manfaat yaitu:

1. Bagi peneliti, pembuatan video animasi ini sebagai sarana untuk menambah ilmu pengetahuan, pengalaman dalam menerapkan teori dan praktek pada waktu kuliah.
2. Memperkenalkan budaya leluhur yang masih dilestarikan di kampung wisata Pandeyan.
3. Bagi kampung wisata Pandeyan, dapat sebagai media informasi kepada wisatawan yang ingin berkunjung dan meningkatkan daya tarik wisatawan yang berkunjung.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan adanya pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap dengan tujuan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam skripsi ini tercapai. Adapun beberapa metode yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Wawancara

“Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan di mana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik” (Setyadin dalam Gunawan, 2013: 160). Metode tersebut dilakukan dengan berkomunikasi langsung dengan pengelola kampung wisata Pandeyan. Dengan mengajukan pertanyaan berkaitan dengan video promosi yang akan dibuat.

2. Metode Observasi

“Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data, dimana peneliti mengamati secara langsung pada objek penelitian” (Riduwan, 2004: 104). Sehingga dalam pengamatan tersebut data yang didapatkan akurat. Berikut merupakan data yang didapatkan dari hasil observasi:

- a. Sejarah kampung wisata Pandeyan
- b. Struktur organisasi
- c. Denah lokasi
- d. Potensi wisata budaya
- e. Fasilitas yang terdapat pada kampung wisata tersebut

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan menggunakan metode analisis Kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Setelah itu menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Analisis kebutuhan fungsional digunakan untuk mengetahui hal apa saja yang dilakukan oleh sistem. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional digunakan untuk mengetahui spesifikasi sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan, video promosi belum dibuat, tetapi pada proses ini dilakukan persiapan membuat ide cerita, tema kemudian dikembangkan dalam *storyline* dan *storyboard*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan tahapan produksi yaitu pembuatan desain karakter, desain *background*, pergerakan animasi, *record audio* atau *dubbing*. Setelah itu tahap pasca produksi yang meliputi *editing* dan *review*, pemberian sound sampai tahap finishing berupa *rendering*.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap video tersebut yang telah dibuat sesuai keinginan dari pihak pengelola kampung wisata, serta diuji kelayakannya dengan menunjukkan kepada pengelola kampung wisata.

1.6.6 Metode Implementasi

Implementasi pada video ini dilakukan setelah tahapan *rendering* terselesaikan. Video ini akan diimplementasikan di kampung wisata Pandeyan

untuk digunakan sebagai media promosi, serta akan di tayangkan di sosial media Instagram dari Kampung Wisata Pandeyan.

1.7 Sistematika Penulisan

Supaya lebih dimengerti dalam penyajian laporan peneliti menggunakan sistematika penelitian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori animasi, teori *motion graphic*, dan teori-teori yang mendukung konsep perancangan video promosi.

BAB III ANALISIS DAN PERANACANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan analisis dan perancangan video promosi, berupa konsep, naskah cerita, dan *storyboard*

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang rancangan video promosi kampung wisata Pandeyan dengan menggunakan teknik *motion graphic* serta proses pembuatan, screenshoot saat proses *editing* dan hasil akhir, serta *testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam pembuatan video promosi Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

