

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Video* seringkali digunakan untuk media informasi bagi perusahaan, lembaga, ataupun tempat destinasi wisata dengan menggunakan *video* informasi yang disampaikan agar di minimalisir kesalahan dalam penyampaian, hal ini dikarenakan di dalam *video* terdapat gabungan antara gambar, teks, suara/musik yang semuanya dapat digunakan untuk media informasi. Penyampaian informasi menggunakan media *audio visual* disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat, tujuan, dan sasaran, sehingga *video* yang dibuat dapat diterima banyak pihak dengan tepat.

Pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan berulang-ulang dari satu destinasi ke destinasi lain dengan tujuan memperoleh pengalaman baru dalam waktu yang terbatas dan tidak memperoleh penghasilan selama melakukan perjalanan wisata. Pariwisata juga adalah salah satu sektor industri yang diharapkan dapat menghasilkan dan mempunyai ciri khas tersendiri dalam penanganan maupun pengelolaannya, sehingga tidak hanya modal kerja tetapi juga memerlukan suatu keahlian, ketekunan, dedikasi yang tinggi dan pandai memanfaatkan peluang yang ada dalam menjadikan pariwisata sebagai salah satu aspek yang diminati oleh wisatawan. Pariwisata di Indonesia merupakan sektor yang cepat berkembang dan dianggap sebagai salah satu sektor ekonomi yang paling penting. Berjalannya industri pariwisata sangat bergantung pada sumber daya yang tersedia. Sumber daya merupakan atribut alam yang bersifat netral

sampai ada campur tangan manusia dari luar untuk mengubahnya agar dapat memenuhi kebutuhan dan kepuasan manusia itu. Dalam konteks pariwisata, sumber daya diartikan sebagai segala sesuatu yang mempunyai potensi untuk dikembangkan guna mendukung pariwisata, baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satunya adalah D.I.Yogyakarta yang memiliki potensi berupa banyaknya Situs Candi yang dikembangkan sebagai salah satu destinasi wisata yaitu Candi Ratu Boko.[1]

Merespon pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19), pemerintah Indonesia mulai menerapkan pembatasan dengan kebijakan social distancing (jaga jarak sosial, menghindari kerumunan), lalu physical distancing (jaga jarak antar orang minimal 1,8 meter) sejak awal Maret 2020. Kebijakan itu telah menurunkan secara drastis aktivitas dan pergerakan orang di Jabodetabek dan kota-kota besar. Hal ini dapat dilihat dari menurunnya jumlah penumpang pada berbagai sarana transportasi mulai pesawat terbang, kereta api komuter, bus dan busway, angkot, taksi, taksi online, bajaj, hingga ojek dan ojek online (ojol) [2].

Dalam tahun 2020, wisatawan candi menurun dikarenakan pandemi Covid-19, sehingga perlu adanya promosi tambahan untuk wisata Candi yang ada

di Yogyakarta ini . Maka dari itu penulis berniat untuk membuat *video* Promosi menggunakan metode *Timelapse* dan *Hyperlapse*.

Dengan memanfaatkan Video ini untuk Mempromosikan Candi Ratu Boko. salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam video salah satu diantaranya adalah Instagram dan Youtube .Media tersebut dianggap cukup efektif dikarenakan dapat dilihat secara langsung dan berkala oleh masyarakat .

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: “Bagaimana Membuat Video Untuk mempromosikan situs Candi Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan Teknik *Timelapse* dan *Hyperlapse*?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti membuat batasan masalah untuk mempermudah penelitian, meliputi:

1. Video promosi ini berupa video yang di tambahkan teknik *Timelapse*, *Hyperlapse*, Live Shoot.
2. Informasi yang di tampilkan meliputi Candi Ratu Boko.
3. Hasil implementasi *Time lapse* ini akan berbentuk video promosi, yang akan ditayangkan di *Youtube* sebagai bahan uji.
4. Durasi video adalah 01.33. menit.
5. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu, Adobe Premiere Pro.

6. Menggunakan format file video mpeg4 dengan resolusi HDTV (*High Definition Television*).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Sastra 1 (S1) di Program Informatika pada Universitas "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menghasilkan Video Promosi Candi Ratu Boko Daerah Istimewa Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

##### **1.5.1 Metode Observasi**

Salah satu metode yang digunakan penulis guna mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Adapun metode observasi tersebut adalah dengan mengamati mengadakan penelitian dan peninjauan langsung Ke Wisata Candi Ratu Boko.

##### **1.5.2 Metode Wawancara**

Metode wawancara ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dan tidak terstruktur dengan Pak Adam selaku perwakilan dari Dinas Pariwisata mendapatkan informasi dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan Video Promosi Ratu Boko

##### **1.5.3 Studi Literatur**

Studi Literatur adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, paper, Sumber buku yang berkaitan dengan topik penelitian yang

dilakukan. Kemudian mempelajari dan memahami materi tersebut sebagai penunjang dalam penelitian.

## 1.6 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan dalam pengembangan sistem ini terdiri dari 6 (enam) tahapan yaitu, *concept, design, materizal collecting, assembly, testing* dan *distribution*. [9]

### 1. Concept

Konsep dalam pembuatan video profile ini adalah menggabungkan footage gambar dengan menggunakan teknik *Timelapse* dan *Hyperlapse* untuk menciptakan Sebuah video .Video diawali dengan penjelasan singkat tentang Candi Ratu boko dengan menampilkan klip-klip video yang telah diedit.

### 2. Design

*Design* dalam video profil ini peneliti menggunakan *storyboard*, dan flowchart untuk mendesain alur video terstruktur dan detail sehingga mempermudah di tahap selanjutnya yaitu *assembly* (perakitan).

### 3. Materizal Collection

Tahapan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan sistem untuk pengerjaan selanjutnya.

### 4. Assembly

Tahapan pembuatan dan perangkaian semua objek dari proses sebelumnya yang merupakan implimentasi dari storyboard berdasarkan design yang ada.

### 5. Testing

Tahapan ini merupakan kelanjutan dari tahapan sebelumnya untuk menguji aplikasi yang telah dibuat sebelum digunakan secara luas untuk melihat ada atau tidaknya kesalahan pada sistem.

## **6. Distribution**

Aplikasi yang telah melalui proses testing di distribusikan sesuai kebutuhan dari stakeholder dan pengembangan produk yang sudah jadi agar bisa lebih baik pada pengembangan sistem berikutnya.[9]

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis berdasarkan bab-bab yang berurutan sesuai pokok-pokok permasalahannya, secara garis besar sistematika penulisan tersusun sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori dari hasil studi pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai landasan dasar penelitian.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang tinjauan umum objek penelitian, analisis sistem yang meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan video, analisis kelayakan video, dan perancangan video .

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan Video, pembahasan Video, uji coba Video, serta hasil dan implementasinya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian, dan juga berisi saran yang perlu diambil dalam rangka penyempurnaan dan pengembangan Video selanjutnya.

