

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia teknologi yang berkembang begitu cepat menuntut semua orang yang terlibat didalamnya untuk menjadi lebih kreatif dari waktu - ke waktu. Salah satu akibatnya adalah video promosi yang semakin hari semakin banyak dijumpai dan menjadi daya tarik tersendiri untuk memasarkan suatu produk. Dalam proses *editing* video, telah banyak teknik yang menampilkan kelebihan dan keunikannya masing - masing. Salah satu yang menarik adalah teknik *3D stereoscopic wiggle* dan efek transisi *luma fade*.

3D stereoscopic wiggle adalah teknik *editing* video yang menggabungkan dua buah video yang diambil dari dua kamera berbeda namun dalam waktu pengambilan yang sama dan disusun bergantian sehingga menampilkan efek ilusi 3D yang *epic*. Sedangkan *luma fade* adalah efek transisi yang memanfaatkan seleksi pada bagian gelap dan terang yang dapat dihilangkan secara perlahan sehingga menampilkan transisi yang menarik.

Promosi secara umum diartikan sebagai usaha memberikan informasi tentang barang atau produk melalui media tertentu kepada pelanggan. Salah satu media yang paling efektif untuk melakukan promosi adalah video. Dalam video dapat kita gabungkan beberapa elemen yang mendukung seperti gambar, animasi, suara, dan teks.

Saat ini objek wisata Umbul Manten hanya memanfaatkan media cetak sebagai media promosi. Padahal objek wisata serupa lainnya sudah menggunakan video sebagai media promosi. Maka dari itu dibutuhkan video promosi yang

menarik dan berbeda agar Umbul Manten dapat bersaing dengan objek wisata lainnya.

Berdasar latar belakang masalah tersebut, maka penulis akan mengangkat sebuah penelitian yang berjudul **“Teknik 3d stereoscopic wiggle dan luma fade pada pembuatan video promosi wisata Umbul Manten Klaten”**. Dengan adanya media promosi ini diharapkan informasi dan keunggulan objek wisata tersebut akan tersampaikan kepada wisatawan dan memperluas pemasaran sehingga objek wisata Umbul Manten dapat bersaing dengan objek wisata lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka yang menjadi pokok permasalahan adalah **“Bagaimana mengimplementasikan teknik *3D stereoscopic wiggle* dan efek transisi *luma fade* ke dalam pembuatan video promosi wisata Umbul Manten ?”**.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, diperlukan batasan batasan agar pembahasan dari penelitian ini tidak menyimpang dari yang telah dirumuskan.

Batasan – batasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro dan Adobe Photoshop.
2. Penulis hanya membahas pada teknik yang digunakan dan tidak membahas pada dampak pembuatan video promosi tersebut.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun manfaat yang ingin kami peroleh dari penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Membuat video promosi wisata untuk meningkatkan daya tarik wisatawan dan membuat objek wisata Umbul Manten dapat bersaing dengan objek wisata lainnya.
2. Sebagai penerapan dan pengembangan ilmu multimedia yang didapat selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program Diploma 3 Teknik Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin kami peroleh dari penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Bagi Penulis

Penulis dapat memperluas ilmu multimedia dan videografi dengan menggabungkan antara ilmu yang didapat saat perkuliahan dengan penerapannya langsung di dunia nyata

2. Bagi Pembaca

Pembaca diharapkan mendapat pengetahuan dan referensi bagaimana implementasi teknik *3D stereoscopic wiggle* dan efek transisi *luma fade*.

3. Bagi Objek Wisata

Sebagai alternatif media promosi yang baru dan menarik untuk meningkatkan pengunjung dan menambah daya tarik dari objek wisata Umbul Manten sehingga dapat bersaing dengan objek wisata lainnya.

4. Bagi Universitas

1. Sebagai dokumentasi penelitian mahasiswa dalam bentuk laporan tugas akhir.
2. Sebagai referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan laporan tugas akhir.

1.6 Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan dari objek penelitian ini adalah:

a. Survei

Penulis terjun langsung ke lokasi sebagai bahan pertimbangan pengambilan video, selain itu penulis juga mencari alat dan *talent* pendukung yang digunakan pada proses pengambilan video.

b. Observasi

Penulis mengadakan pengamatan dan pengambilan data langsung terhadap video sejenis untuk memperoleh informasi tambahan sebagai inspirasi dalam pembuatan video dan laporan.

c. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan mengajukan pertanyaan antara peneliti terhadap nara sumber di lokasi.

d. Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku atau jurnal pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi penyusunan laporan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan ini disusun menggunakan dasar – dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah diapahami. Sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang penulisan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengambilan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian iklan, multimedia, tahap pembuatan video, pengertian dan konsep teknik *3D stereoscopic wiggle*, efek transisi *luma fade*, dan tahap produksi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berupa gambaran umum tentang objek wisata Umbul Manten, perancangan pembuatan video dan analisis kebutuhan dalam pembuatan video promosi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan *editing* video yang dilakukan, implementasi teknik *3D stereoscopic wiggle* dan efek transisi *luma fade* dan video yang dihasilkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diterima dari pembahasan pada keseluruhan bab yang terdapat pada laporan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

