

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi dunia saat ini juga semakin berkembang cepat untuk menciptakan pembuatan suatu video. Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan [1]. Video memiliki keunggulan dalam menampilkan kombinasi yang dinamis antara unsur gambar bergerak dan suara dalam warna, dengan kemampuan ini gambar-gambar yang terlihat dalam program video mampu diperlihatkan secara nyata atau realistis [2].

Video Profil bisa digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi terciptanya *mutual understanding*. Video Profil juga media yang sangat efektif serta dapat digunakan untuk mempromosikan wisata daerah, produk dan suatu perusahaan tertentu [3].

Kalibiru merupakan salah satu wisata alam yang berada di Desa Hargowilis Kecamatan Kokap Kulon Progo. Kalibiru tidak dapat terlepas dari efek pengembangan dan pembangunan di bidang kepariwisataan. Selama ini pihak Kalibiru hanya melakukan promosi menggunakan media Blog. Dari hasil yang telah peneliti survey di situs [www.statshow.com/www/kalibiru.id](http://www.statshow.com/www/kalibiru.id) terdapat data sebagai berikut ( *daily visitor* : 1, *monthly visitor* : 30, *yearly visitor* : 365 ) [4]. Jika hanya dilakukan dengan blog, nantinya tidak ada konektivitas dan koordinasi

lintas sektor antara pengelola Kalibiru dengan warga sekitar atau dengan pengunjung.

Kawasan Hutan Kemasyarakatan Mandiri Kalibiru Kulon Progo (KHKM Kalibiru Kulon Progo) dikelola oleh masyarakat Kulon Progo. Dengan adanya Wisata Alam diyakini mampu menjadi kegiatan alternatif bagi masyarakat agar kelestarian hutan tetap terjaga, namun di sisi lain secara ekonomi ada peningkatan pendapatan, dengan tujuan menyejahterakan masyarakat sekitar hutan [5]. Pengembangan KHKM Kalibiru Kulon Progo secara ekonomi sangat berpengaruh untuk menyejahterakan masyarakat sekitar wisata, tetapi pada kenyataannya pendapatan di KHKM Kalibiru sangat kurang untuk menunjang perekonomian warga sekitar.

Penurunan jumlah pengunjung secara umum dialami oleh Wisata Kalibiru, angka kunjungan kini tertahan di kisaran 1000 wisatawan pada hari libur atau 500 di hari biasa dibandingkan pada tahun 2015 yang mencapai 2000 wisatawan atau 700 di hari biasa [6]. Oleh karena itu, untuk mengembalikan potensi Wisata Kalibiru, serta merebut peluang kembali dalam berbagai bidang, ada strategi yang harus dilakukan salah satunya yaitu dengan mempergencar media promosi. Karena media promosi memiliki fungsi yang sangat penting antara lain : *Informing* (Memberikan informasi), *Persuading* (Membujuk), *Reminding* (Mengingatkan) dan *Adding Value* (Menambah nilai) [7].

Penurunan jumlah pengunjung yang dialami Wisata Alam Kalibiru dikarenakan kurangnya informasi apa saja yang ada dalam objek wisata tersebut, misalnya, harga tiket masuk, harga spot foto, peta menuju Kalibiru dan fasilitas

yang ada. Hal ini membuat kurangnya minat wisatawan untuk mengunjungi objek wisata ini.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti terdorong untuk mengajukan penelitian yang berjudul Pembuatan Video Profil Kalibiru pada Kawasan Mandiri Kalibiru Kulon Progo sebagai Media Promosi yang bertujuan untuk menarik wisatawan agar mengunjungi wisata Kalibiru. Dalam penelitian ini akan dibuat sebuah video yang memberikan informasi harga tiket masuk, harga spot foto, peta menuju Kalibiru dan fasilitas pada objek wisata Kalibiru. Dengan dibuatnya video ini nantinya dapat menarik wisatawan untuk mengunjungi objek wisata Kalibiru ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dikemukakan maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu Bagaimana membuat Video Profil Kalibiru pada Kawasan Hutan Kemasyarakatan Mandiri Kalibiru Kulon Progo sebagai Media Promosi ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang yang sudah diuraikan, maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada :

1. Video Profil Wisata ini dibuat menggunakan gabungan Motion Graphic dan Liveshoot.
2. Aplikasi ini dibuat dan diedit menggunakan software Adobe After Effect CC 2017, Adobe Illustrator CC 2017 dan Adobe Premiere Pro CC 2017

3. Video Profil Wisata ini akan berisi tentang Pariwisata di Kalibiru Kabupaten Kulon Progo antara lain: Fasilitas yang ada didalamnya, peta menuju lokasi, serta spot foto berserta harga tiket yang ada di lokasi.
4. Target penayangan hasil dari video ini juga di fokuskan untuk promosi di media online salah satunya situs Youtube.com
5. Hasil akhir video profil wisata Kalibiru ini akan diberikan pada pihak pengelola Wisata Kalibiru Kulon Progo.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan informasi tentang Wisata Kalibiru meliputi : harga tiket masuk, harga naik spot foto, peta menuju lokasi Kalibiru, fasilitas yang ada di Kalibiru dalam bentuk video
2. Untuk membuat Video Profil Kalibiru pada Kawasan Hutan Kemasyarakatan Mandiri Kalibiru Kulon Progo sebagai media Promosi
3. Wisatawan dapat mengkalkulasikan biaya yang akan digunakan untuk mengunjungi Wisata Kalibiru Kulon Progo
4. Mempromosikan wisata Kalibiru

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat penelitian dari penulis lakukan antara lain adalah :

##### **1.5.1 Bagi Penelitt**

1. Dapat menyusun skripsi pada program SI Informatika Universitas Amikom Yogyakarta

2. Dapat menambah pengetahuan dari apa yang telah diajarkan yang menyangkut Perancangan Video animasi
3. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang multimedia dengan membuat Video Profil Kalibiru pada Hutan Kemasyarakatan Mandiri Kalibiru Kulon Progo sebagai media Promosi

#### **1.5.2 Bagi Pihak Pariwisata**

1. Sebagai alternatif baru dalam menyampaikan informasi dalam bidang Kepariwisataaan
2. Sebagai media promosi Wisata Kalibiru
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menangani masalah yang sedang dihadapi berkaitan tentang Promosi Wisata Kalibiru

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metodologi yang peneliti gunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah diatas adalah menggunakan Metode Kualitatif. Metode Kualitatif lebih peka dan mudah menyesuaikan dengan manajemen pengaruh bersama pola-pola nilai yang dihadapi [8]. Dalam rangka kepentingan pengumpulan data, teknik yang digunakan dapat berupa kegiatan :

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1. Interview**

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung salah satu narasumber yaitu Bapak Sudadi selaku Ketua Pengelola Wisata Kalibiru Kabupaten Kulon Progo pada tanggal 24 Juli 2018 di Kantor Pengelola Wisata Kalibiru Kulon Progo.

## **2. Metode Observasi (Observation)**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara mendatangi langsung Wisata Kalibiru di Kulon Progo pada tanggal 30 Maret 2018.

## **3. Metode Kepustakaan**

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, referensi terkait dari berbagai sumber yang terpercaya serta jurnal dan artikel yang terkait dengan judul penelitian yang peneliti ambil. Referensi yang di ambil oleh peneliti dilakukan sejak pertama kali menentukan sebuah judul penelitian dan buku yang menjadi referensi terkait dengan judul penelitian di ambil dari Perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Untuk mengetahui apakah media promosi yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan Analisis dan rancangan dari video profil Kalibiru sebagai media promosi. Dengan melakukan analisis SWOT (*strengths,*

*weaknesses, opportunities, dan threats*) dapat meminimalisis kekuatan dan ancaman [9].

### 1.6.3 Metode Proses Perancangan

#### 1. Pra Produksi

Tahap Pra Produksi ialah tahap semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi sebelum multimedia diproduksi secara nyata diantaranya adalah mempelajari naskah, storyboard dan menganalisis teknik produksi yang akan diterapkan dalam produksi multimedia [9].

#### 2. Produksi

Tahap Produksi merupakan periode selama multimedia diproduksi. Pada tahap ini syuting dilakukan, suara rekaman, dan kamera yang dipilih [9].

#### 3. Pasca Produksi

Tahap Pasca Produksi adalah periode semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi. Pasca Produksi tersebut meliputi pengeditan, pemberian efek, pencampuran audio dan video dan penyerahan [9].

#### 4. Metode Testing

Metode yang digunakan untuk menguji hasil akhir video Profil yang telah dibuat sehingga hasil akhir video Profil Wisata seperti rancangan yang diinginkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh dan agar mudah dipahami isi dari Laporan Skripsi ini maka penulis akan menguraikan secara singkat tentang isi dari tiap-tiap bab.

Berikut sistematika penulisan skripsi,yaitu :

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan , metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan skripsi.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, teknik-teknik dalam video tersebut dan pengertian lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

## **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum dan pembahasan analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

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

Pada bab ini berisi implementasi dan pembahasan mengenai Video Profil sebagai media promosi yang penulis buat untuk Pariwisata Kalibiru Kabupaten Kulon Progo.

## **BAB V. PENUTUP**

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.



**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi mengenai referensi-referensi yang digunakan dalam proses Penelitian dan Pembuatan Video Profil Kalibiru.

