

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Museum Gunung Merapi merupakan museum bersejarah yang terdapat di Yogyakarta. Tepatnya di jln. Boyong, Dusun Banten, Desa Harjobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Sekitar lima kilometer dari kawasan objek wisata kaliurang. Museum gunung merapi telah di resmikan pada tanggal 1 Oktober 2009 oleh Mentri Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM), Purnomo Yusgiantoro.

Dengan luas bangunan sekitar 4,470 m² yang berdiridiatas tanah seluas 3,5 hektare, museum yang kedepanya akan di lengkapi dengan taman, dan plasa ini ingin di kenal masyarakat sebagai Museum Gunung Merapi dengan semboyan Merapi Jendela Bumi.

Museum merapi ini dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan, penyebarluasan informasi aspek kegunungapian khususnya dan kebencanaan geologi lainnya yang bersifat kreatif edukatif untuk masyarakat luas dengan tujuan memberikan wawasan dan pemahaman tentang aspek ilmiah, maupun social-budaya dan lain lain yang berkaitan dengan gunung api dan sumber kebencanaan geologi lainnya. Museum Gunung Merapi diharapkan dapat menjadi solusi alternatif sebagai sarana yang sangat penting dan potensial sebagai pusat layanan informasi kegunungapian dalam upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat, serta sebagai media dalam meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan

masyarakat tentang manfaat dan ancaman bahaya letusan gunung api serta bencana geologi lainnya.

Sejak 2009 Museum Gunung Merapi Yogyakarta hanya mempromosikan museum lewat presentasi, barang museum yang dibawa ke pameran dan brosur.



Gambar 1.1 barang presentasi museum

Dilihat dari masalah tersebut dengan penggunaan Video Profile menjadi peluang untuk mempermudah saat memperkenalkan atau mempromosikan Museum Gunung Merapi kepada masyarakat.

Karena perubahan jaman sekarang ada di era digital. Maka dari situ saya ingin membuat Video Profile Museum Gunung Merapi Yogyakarta. Penulis berharap dengan di buatnya Video Profile Museum Merapi Yogyakarta ini dapat membantu pihak Museum Gunung Merapi Yogyakarta dalam mengenalkan atau mempromosikan kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu "bagaimana membuat sebuah video profil Museum Merapi Yogyakarta dengan teknik *Live Shoot* agar dapat digunakan sebagai sarana presentasi dan promosi kepada masyarakat?".

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka dirumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video profil ini menggunakan teknik *Live Shoot*.
2. Pada pembuatan video profil ini berisikan tentang sejarah Museum Merapi Yogyakarta, identitas Museum Merapi Yogyakarta, barang-barang apa saja yang ada didalamnya.
3. Proses pembuatan video profil ini meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dimana penulis lebih memperhatikan pada tahap produksi yaitu tentang teknik-teknik dalam pembuatan video tersebut.
4. Pembuatan video profil ini hanya sampai uji coba video kepada pihak Museum Merapi Yogyakarta dan penayangan video profil Museum Merapi Yogyakarta satu kali oleh pihak peneliti.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk terbentuknya video profil Museum Merapi Yogyakarta dengan teknik *Live Shoot* dan *Timelapse*, yang nantinya agar Museum Merapi Yogyakarta lebih dimudahkan dalam mempresentasikan museumnya pada saat terdapat acara pameran museum, serta dapat memberikan informasi tentang profil dari Museum Merapi Yogyakarta pada acara tersebut. Penulis memilih salah satunya dengan menggunakan teknik *timelapse* karena *timelapse* sendiri memiliki fungsi untuk mempercepat sebuah aktifitas yang terlihat lambat. Penulis menyamakan arti dari *timelapse* itu sendiri kepada museum bahwa benda-benda dan peristiwa di masa lalu akan menjadi sejarah seiring begitu cepatnya perkembangan jaman. Dalam hal ini penulis menentukan bahwa teknik *timelapse* adalah teknik yang paling tepat untuk merepresentasikan proses di masa lalu dan masa kini yang terdapat pada museum.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian mengenai pembuatan video profil Museum Merapi Yogyakarta diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Penulis
Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Informatika.
2. Museum Merapi Yogyakarta
 - a. Dapat digunakan sebagai media informasi tentang Museum Merapi Yogyakarta.
 - b. Dapat digunakan sebagai materi Museum Merapi Yogyakarta dalam mempresentasikan pada acara pameran museum.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan tentang bagaimana langkah-langkah yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara kepada pihak yang berkepentingan di Museum Merapi Yogyakarta dengan tujuan memperoleh informasi dan data yang jelas dan benar antara lain karyawan dan pengunjung Museum Merapi Yogyakarta.

1.6.1.2 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung terhadap objek yang akan diteliti.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis yaitu menguraikan hasil video profil untuk diidentifikasi dan dievaluasi permasalahan, kesalahan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diketahui dan dapat diperbaiki.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah tahap-tahap bagaimana video ini dibuat, dimulai dengan pembuatan *storyboard*. Tahap perancangan ini dibuat sesuai dengan kebutuhan dari Museum Merapi Yogyakarta.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan adalah tahapan dimana dilakukan pemeriksaan kembali hasil sementara produksi dan pra produksi untuk diambil kesesuaian

dengan konsep dan kebutuhan video profil dan menentukan hasil untuk dapat melakukan tahap pasca produksi (*editing*).

1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* adalah hasil pembuatan video profil untuk menentukan kelayakan penayangan di Museum Merapi Yogyakarta serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam maupun di luar Museum Merapi Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah pemahaman terhadap penelitian ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan yaitu :

1. BAB I Pendahuluan.

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori.

Dalam bab ini memberikan penjelasan mengenai tinjauan pustaka yaitu tentang penelitian dengan tema yang sama dengan tujuan untuk dijadikan referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori ini diambil dari literatur-literatur, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

3. BAB III Analisis dan Perancangan.

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan aplikasi.

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Implementasi dan pembahasan merupakan tahapan mengenai apa yang penulis lakukan, dalam pengembangan aplikasi, *testing* hingga evaluasi dari pihak instansi mengenai video.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA

