

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media promosi saat ini memang penting, mengingat persaingan saat ini yang semakin ketat. Tempat wisata pun juga harus tetap memperhatikan media promosi yang digunakan agar tetap berjalan dan bersaing dengan tempat wisata yang lain. Banyak sekali yang menggunakan media sosial sebagai tempat promosi. Namun sangat disayangkan tempat wisata Arung Jeram Serayu Banjarnegara belum menerapkan hal tersebut, saat ini masih menggunakan website sebagai media promosi internet yang pengunjungnya kurang dari 100 *viewer* perhari dilihat dari statshow.com. Di dalam Website tersebut di visualisasikan dalam bentuk *text* dan gambar, sedangkan media saat ini sudah banyak yang memanfaatkan video sebagai media promosi, meskipun media yang digunakan sudah cukup bagus namun hal itu dianggap masih kurang, oleh karena itu penulis menyarankan pembuatan video karena dianggap akan lebih mudah tervisualisasikan dan lebih terlihat nyata.

Dilihat pada website www.serayu.co.id menjelaskan bahwa Arung Jeram Serayu Banjarnegara merupakan salah satu wisata olahraga yang memiliki potensi wisata yang besar, Arung Jeram Serayu Banjarnegara menyajikan sebuah perjalanan menyusuri sungai dengan *varietas flora fauna* yang dapat di nikmati para wisatawan . Waktu tempuh untuk satu perjalanan membutuhkan waktu sekitar 2-6 jam tergantung

pilihan paket yang wisatawan pilih [2]. Dibandingkan dengan arung jeram yang ada di Jawa Tengah Arung Jeram Serayu menawarkan jalur jeram yang panjang, namun sayangnya hal itu tidak banyak yang mengetahui karena lemahnya promosi dari pihak pengelola wisata tersebut.

Selain itu, Serayu juga belum mempunyai media tutorial untuk mengenalkan atribut yang akan digunakan saat berarung jeram. Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik [1]. Untuk itu penulis membuat video promosi yang di dalamnya juga terdapat tutorial bagaimana cara menggunakan atribut berarung jeram.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka penelitian ini akan memfokuskan pada pembuatan video promosi dan juga cara menggunakan atribut sebagai tambahan dengan teknik motion tracking sebagai penjelasan agar terlihat lebih hidup. Untuk itu judul penelitian ini adalah **Pembuatan Video Promosi Arung Jeram Banjarnegara**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah *"Bagaimana Pembuatan Video Promosi Arung Jeram Banjarnegara?"*

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka permasalahan harus dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Penelitian dilakukan pada Arung Jeram Serayu Banjarnegara.
2. Target penayangan media promosi ini pada media online yaitu youtube.
3. Peneliti hanya sampai tahap pembuatan media promosi. Tidak sampai ke tahap pengaruh terhadap pengunjung yang datang apakah meningkat atau tidak.
4. Video ini ditujukan untuk pihak pengelola arung jeram dan masyarakat umum.
5. Video berdurasi kurang dari 5 menit.
6. Tahap penelitian berakhir ketika video diserahkan ke pengurus Arung Jeram Serayu.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Maksud dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu serta teori-teori yang selama ini didapat yang kemudian diaplikasikan dalam keadaan nyata.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data serta pengembangan profesi sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di industri multimedia.

1.4.2 Tujuan

Tujuan dalam penyusunan skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Memperkenalkan wisata olahraga Arung Jeram Serayu kepada masyarakat.
2. Memperbarui media promosi pada Arung Jeram Serayu yang memanfaatkan media sosial youtube dalam bentuk video menggunakan teknik *Motion Tracking*.
3. Memberikan arahan yang benar tentang cara ber arung jeram kepada masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

Metode penyelesaian video tutorial dan promosi menggunakan metode kualitatif, yang melalui beberapa metode, yaitu :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode dilakukan dengan tanya jawab secara langsung kepada Bapak Brameliyanto Heri Cahyo selaku Marketing 1 Arung Jeram Serayu di basecamp kampoeng main jujugan serayu Km 15 Banjarnegara sebelum pengambilan gambar pada bulan april 2018, untuk mendapatkan data yang sesuai dengan permasalahan dalam pembuatan skripsi.

2. Metode observasi

Melakukan pengamatan langsung pada Arung Jeram Serayu di *basecamp* kampoeng main jujugan serayu Km 15 Banjarnegara sebelum pembuatan storyboard pada bulan maret 2018.

3. Metode Studi Literatur

Mengumpulkan data berdasarkan referensi, buku-buku, jurnal, artikel, informasi didapat dari mana saja. Memanfaatkan fasilitas internet untuk mendapatkan dasar teori yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini. Pengambilan data dilakukan di perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta dari bulan februari – april 2018.

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor *internal* (dalam) dan faktor *eksternal* (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threats*.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain sebagainya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan fungsional.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini menggunakan model pra produksi yang didalamnya berupa ide/gagasan, perancangan konsep, dan pembuatan *storyboard*. [4]

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan dilakukan pada tahap produksi, dimana pembuatan *Motion Tracking*, merekam suara, penggabungan video dan *rendering* dilakukan.

1.6 Metode Testing

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah video tutorial yang dibuat telah memenuhi syarat dari pemilik untuk ditayangkan.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penelitian penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka yang membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan video tutorial dan media promosi menggunakan teknik *motion tracking*, analisis yang digunakan dan tahap-tahap dalam produksi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum Arung Jeram Serayu Banjarnegara, analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan *storyboard* pada pembuatan video tutorial dan promosi menggunakan teknik *motion tracking*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan video tutorial dan promosi menggunakan teknik *motion tracking* pada Arung Jeram Serayu Banjarnegara dan juga hasil dari pembuatan video tutorial dan promosi tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN