

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring kemajuan teknologi yang meliputi teknologi informasi, komunikasi, dan khususnya multimedia sudah mulai berkembang dengan cepat. Teknologi memang sangat dimanfaatkan oleh manusia dalam membantu kegiatannya. Dewasa ini media informasi yang dipakai sudah tidak lagi terbatas hanya pada selembar kertas, tetapi sudah banyak instansi yang sadar akan kemajuan teknologi yang dapat membantu dalam persoalan bagaimana memaksimalkan sebuah promosi. Tentunya hal ini sangat membantu instansi terkait dalam memberikan informasi yang lebih komunikatif dan berkualitas untuk mempromosikan tempat wisata maupun budaya dari suatu daerah.

Pada umumnya pariwisata merupakan salah satu instrumen terbesar dalam pemasukan pendapatan pemerintah terutama dalam hal perekonomian. Pariwisata menjadi salah satu sektor yang potensial untuk dikembangkan dan menjadi pusat pertumbuhan ekonomi nasional jangka panjang. Setiap daerah dapat memajukan sektor pariwisata di daerahnya dengan memanfaatkan berbagai sumber daya alam dan sumber daya manusia yang ada dengan sebaik-baiknya sehingga dapat menarik para wisatawan yang ada di dalam negeri maupun wisatawan asing untuk berkunjung dan berwisata. Sehingga dengan demikian, hal ini dapat bersinergi dengan pemerintah setempat untuk meningkatkan pendapatan perekonomian.

Kalimantan Selatan (Kal-Sel) yang merupakan salah satu provinsi di Indonesia memiliki berbagai kekayaan alam dan budaya yang layak untuk diapresiasi oleh wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Provinsi ini memiliki hampir semua jenis objek wisata alam seperti laut, pantai, danau, dan gunung. Selain itu pariwisata Kalimantan Selatan juga banyak menjual budayanya yang khas. Di samping wisata alam dan budaya, Kal-Sel juga terkenal dengan wisata kulinernya. Provinsi Kal-Sel bisa dijadikan sebagai Daerah Tujuan Wisata (DTW). Ada beberapa objek dan atraksi wisata yang bisa dibawa bersaing ke tingkat nasional. Namun ada beberapa syarat yang harus dipenuhi agar suatu daerah menjadi tujuan wisata berkelanjutan bagi wisatawan, minimal harus memenuhi tiga unsur, yaitu infrastruktur yang memadai, baik itu transportasi yang mudah, jalan menuju ke lokasi nyaman, tersedianya penginapan yang memadai dan sanitasi yang baik. Namun, salah satu syarat lainnya yang harus dilalui Kal-Sel untuk meraih itu adalah promosi. Promosi yang dilakukan harus maksimal, bahkan tidak hanya mencakup nasional namun juga internasional. Sistem promosi yang masih digunakan kebanyakan masih berbentuk brosur maupun media cetak lainnya. Kegiatan memajukan tempat wisata dan budaya di daerah tidak semudah yang dilakukan, karena ada beberapa permasalahan yang menyebabkan lambatnya perkembangan pariwisata. Sebabnya, tentu saja berkaitan dengan anggaran yang masih kecil bahkan kurang. Di samping itu untuk meminimalisir anggaran promosi adalah dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Tentunya hal ini sangat membantu instansi terkait dalam memberikan

informasi yang lebih komunikatif dan berkualitas untuk mempromosikan tempat wisata maupun budaya dari suatu daerah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Perancangan Video Promosi Wisata dan Budaya Kalimantan Selatan”, dan berupaya semaksimal mungkin membuat sebuah video promosi yang diharapkan menjadi media informasi dan promosi sehingga lebih dikenal dan dikunjungi wisatawan baik nusantara maupun luar negeri.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan berdasarkan latar belakang yang peneliti uraikan adalah “Bagaimana merancang sebuah video promosi Wisata dan Budaya Kalimantan Selatan berbasis multimedia yang dijadikan sebagai media promosi pariwisata?”.

1.3 Batasan Masalah

1. Video promosi ini meliputi penerapan video dengan teknik *motion graphic*.
2. Video promosi ini berisi tentang informasi objek wisata dan budaya yang terdapat di Kalimantan Selatan antara lain obyek wisata, kalender event, kerajinan, kuliner, seni budaya, upacara adat, atraksi budaya dan pakaian adat.
3. Video promosi ini menjadi kewenangan DISPORABUDPAR untuk menayangkan di media informasi.

4. Software yang digunakan untuk mendukung perancangan video ini adalah Adobe After Effect, Adobe Audition, Adobe Premier dan Adobe Illustrator.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mempromosikan wisata dan budaya dari Kalimantan Selatan serta memberikan solusi dari permasalahan promosi yang belum meluas.
2. Membuat media promosi wisata dan budaya Kal-Sel dalam bentuk video yang lebih komunikatif.
3. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika Universitas "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi peneliti
 - a. Dapat menambah wawasan tentang perancangan video dengan teknik *motion graphic*.
 - b. Dapat melatih dan memaksimalkan potensi yang dimiliki.
2. Manfaat bagi Pariwisata dan Kebudayaan Kalimantan Selatan
 - a. Membantu memperkenalkan wisata dan budaya Kal-Sel ke masyarakat luas.

- b. Menambah media promosi dengan teknologi informasi di Kal-Sel.
3. Manfaat bagi masyarakat
 - a. Mempermudah masyarakat dalam mencari info wisata dan budaya Kal-Sel.
 - b. Membantu mempromosikan potensi wisata dan budaya yang dimiliki masyarakat daerah setempat.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan beberapa metode sebagai berikut :

1.6.1 Tahapan Pengumpulan Data

1.6.1.1 Tahapan Wawancara

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung ke DISPORABUDPAR dan beberapa tokoh penggiat seni budaya Kal-Sel.

1.6.1.2 Tahapan Studi Pustaka

Suatu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan maupun di internet yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

1.6.2 Tahapan Analisis

Tahapan dalam analisis merupakan tahapan mengevaluasi pada sistem yang lama untuk dapat mengetahui permasalahan. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis *SWOT* (*Strength, Weakness,*

Opportunity, Threat) yaitu dengan menganalisa kelebihan dan kekurangan pada sistem promosi wisata dan budaya Kal-Sel.

1.6.3 Tahapan Pengembangan Multimedia

Tahapan yang digunakan dalam pengembangan multimedia dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang bersumber dari Luther dan sudah dimodifikasi oleh Sutopo. Metodologi pengembangan multimedia tersebut terdiri dari enam tahap, yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Ke enam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahapan konsep (*concept*) memang harus menjadi hal pertama kali dikerjakan.[1]

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian skripsi ini diuraikan dalam beberapa Bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bab yang memuat latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai masalah-masalah yang mendasari penelitian, yaitu teori yang ada kaitannya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan media promosi.

BAB III Perancangan

Bab ini menguraikan tentang ide cerita, storyboard, serta tema pada implementasi teknik *motion graphic* pada video promosi wisata.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisikan tentang pembahasan video promosi yang dibuat, dijelaskan juga hasil tahapan yang diberikan.

BAB V Kesimpulan

Bab ini berisikan kesimpulan dari proses pembuatan video promosi dan saran untuk perbaikan video promosi yang sudah dihasilkan untuk ke depannya.