

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofsetter, 2001 dikutip dalam Suyanto, 2005:21).

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik (Sofyan dan Purwanto, 2008:4).

Di Zaman *modern* saat ini perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Teknologi sudah semakin besar, khususnya dalam hal Multimedia. Semakin banyak hal di bidang Multimedia yang baru dan dikembangkan oleh orang-orang yang ahli, semakin menambah *visual effect* di dalam video atau film yang sekarang mulai banyak beredar film atau video yang menggunakan *visual effect* yang mempunyai ciri khas tersendiri untuk menambah kesempurnaan dari *video*.

Suatu hasil karya *video* tidak akan lepas dari teknik Multimedia, teknik Multimedia yang terdapat di dalam pembuatan *video profile* di Museum Benteng Vredeborg Yogyakarta adalah dengan cara penggabungan antara 2 teknik Multimedia yaitu Teknik *Live Shoot* dan *Timelapse*. Teknik *Live Shoot* adalah salah

satu teknik Multimedia yang melakukan proses pengambilan gambar secara langsung. Sedangkan Teknik Timelapse adalah pengembangan dari bidang fotografi yang menjadikan sekumpulan foto yang diambil dalam periode tertentu menjadi sebuah klip *video* pendek. *Timing* pengambilan foto bisa dibuat berkala setiap beberapa detik hingga menit tergantung kebutuhan.

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta adalah museum yang menyimpan sejarah dan perjuangan Rakyat Indonesia di Yogyakarta dalam mewujudkan NKRI. Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta ini memiliki peranan sebagai sumber informasi sejarah perjuangan rakyat Indonesia di Yogyakarta, menjadi media pendidikan non formal bagi pengembangan ilmu sejarah. Diharapkan masyarakat luas bisa berkunjung ke museum agar tahu sejarah perjuangan rakyat Indonesia di Yogyakarta.

*Company Profile* merupakan penjelasan mengenai perusahaan / instansi termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* serta *product value* serta keunggulan perusahaan / instansi dibandingkan dengan pesaing berdasarkan kedua *value* diatas. *Company profile* biasanya berisi laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan sebuah bisnis. Penyajian *company profile* dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya dengan menggunakan *movie, video, slide, only sound*, dan media interaktif.

Media Informasi di Benteng Vredeburg Yogyakarta saat ini masih menggunakan brosur, buku, web. Selain penggunaan yang sudah mulai

ditinggalkan *company profile* yang ada sebelumnya terdapat beberapa kendala. Ketika presentasi kepada sektor pariwisata dengan menggunakan *slide* tidak bisa menjelaskan poin – poin penting atau menjelaskan sudut pandang yang terdapat di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta. Namun dengan menggunakan sebuah video mampu menginformasikan apa saja yang terdapat di Museum Bnteng Vredenburg Yogyakarta seperti sejarah Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta dan fasilitas apa saja yang terdapat Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta.

Selain itu persoalan yang terjadi di museum adalah, masyarakat masih menganggap museum hanya sebagai tempat penyimpanan barang antik, museum terkesan menyeramkan, museum membosankan, itu semua karena ketidaktahuan mereka akan museum yang sebenarnya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu “bagaimana membuat sebuah *video profile* Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta Dengan Teknik *Live Shoot* dan *Timelapse* agar bisa dilihat oleh masyarakat luas dan supaya lebih tahu tentang Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta

### **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 profile* ini menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Timelapse*.
2. Pembuatan video profil dalam penelitian ini meliputi pra-produksi, produksi, dan paska-produksi.
3. *Video* Profil ini berdurasi 3-4 menit.
4. Pembuatan *Video* profil ini hanya sampai uji coba *video* kepada Pihak Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta dan penayangan *video* profil Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta satu kali oleh pihak peneliti.
5. Kualitas *Video* Media Promosi yang dihasilkan adalah HDV 1080p 25 High Quality Video, 1920 x 1080 *Video Size* dengan type data (.mp4)
6. Perangkat pembuatan yang digunakan :
  - a. Canon DSLR 60D
  - b. Lensa Canon 50mm F/1.8 dan Lensa Canon 18-135 F/3.5-5.6
  - c. Tripod
  - d. Gladecame
  - e. Slider
  - f. Microphone
  - g. Media Penyimpanan ( SD Card, Harddisk)
  - h. DJI Phantom 4
7. Perangkat lunak yang digunakan :
  - a. Adobe Premiere Pro CC 2015
  - b. Adobe Photoshop CS6

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk terbentuknya *Video Profil* Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta Dengan Teknik *Live Shoot* dan *Timelapse*, Yang nantinya *video* profil ini dapat digunakan sebagai media informasi serta dapat memberikan penjelasan tentang Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta kepada masyarakat luas.

#### 1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian mengenai pembuatan *video* profil Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Penulis

Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika.

2. Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta

- a. Dapat digunakan sebagai media informasi mengenai Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.
- b. Dapat digunakan sebagai dokumentasi Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.

#### 1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan bagaimana cara-cara memperoleh data 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 Benteng Vredenburg Yogyakarta dengan tujuan memperoleh informasi dan data yang jelas dan benar antara lain karyawan dan Pengunjung Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta.

### **1.6.1.2 Metode Observasi**

Metode observasi merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek 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 bagaimana *video* profil dibuat, dengan dimulai membuat *storyboard*. Tahap perancangan ini di buat sesuai dengan kebutuhan dari Museum Benteng Vredenburg.

### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Tahap Metode Pengembangan adalah tahap dimana dilakukannya *review* hasil sementara produksi dan pra produksi untuk diambil kesesuaian dengan konsep dan kebutuhan *video* profil, dan menentukan hasil untuk dapat melakukan tahap paska produksi (*editing*).

### 1.6.5 Metode Testing

Metode testing merupakan hasil pembuatan *video* media promosi untuk menentukan kelayakan penayangan di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan didalam maupun diluar Museum Benteng Vredenburg, Dan Media Sosial (Youtube, Instagram, dll).

### 1.7 Sistematika Penulisan

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

#### 1. BAB I Pendahuluan

Bab ini 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

Bab Landasan Teori ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama dengan tujuan untuk dijadikan sebagai referensi penulis dan teori- teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori- teori ini diambil dari literatur- literature, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

#### 3. BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang obyek 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 penerapan aplikasi di obyek penelitian.

#### 5. BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

