

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media informasi terus mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya teknologi. Pada masa millennial seperti sekarang ini media informasi sangat berkembang pesat dan sangat diperlukan setiap saat serta menjadi suatu hal yang penting karena melalui media informasi juga bisa menjadi sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik jika media yang dibuat tepat kepada sasaran dan informasi yang disampaikan bermanfaat bagi pembuat dan target.

Sebuah instansi atau lembaga, umumnya membutuhkan sebuah media, yakni company profile, yang dapat menginformasikan jati dirinya agar usahanya dan keberadaannya dapat dikenali oleh kelompok masyarakat yang khususnya tercakup ke dalam segmentasi pasar perusahaan. Company profile juga digunakan oleh perusahaan-perusahaan sebagai media untuk menunjukkan keunggulan yang dimiliki oleh perusahaan tersebut. [1]

Desa Wisata kerajinan kayu dusun Bobung Gunung Kidul merupakan sebuah desa wisata yang bergerak di bidang wisata dan usaha kerajinan kayu. Desa wisata ini memiliki badan pengelola desa wisata (BPDW) dusun bobung yang mengelola wisata dan usaha yang ada di desa wisata kerajinan kayu dusun bobung. Namun selama berjalannya informasi terkait wisata dan usaha BPDW Dusun Bobung tersebut tidak banyak diketahui oleh masyarakat luar kota. Hal ini

disebabkan kurang adanya penggunaan metode promosi atau sosialisasi oleh BPDW Dusun Bobung dalam menginformasikan usahanya, melainkan salah satunya dari mulut ke mulut.

BPDW Dusun Bobung sebelumnya sudah menggunakan berbagai media seperti web dan brosur sebagai media promosi untuk mengenalkan wisata dan usahanya. Namun media promosi dalam bentuk web hanya berupa teks dan alamat lokasi saja (<https://visitingjogja.com/11677/desa-wisata-bobung/>). Serta media cetak seperti brosur hanya diketahui masyarakat sekitar Gunung Kidul dalam menyampaikan informasinya.

Berdasarkan latar belakang diatas melihat adanya peluang untuk membuat video profil media informasi yang dapat menggambarkan dan membangun ketertarikan di Desa wisata kerajinan kayu dusun Bobung Gunung Kidul, dengan judul penelitian **“Pembuatan Media Promosi Video Profil Desa Wisata Kerajinan Kayu Dusu Bobung Gunung Kidul”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah **“Bagaimana membuat video profil sebagai media promosi pada Desa Wisata Kerajinan Kayu Dusun Bobung Gunung Kidul?”**

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup kedalam lingkup lebih kecil:

1. Penelitian ini dilakukan di Desa Wisata Kerajinan Kayu Dusun Bobung Gunung Kidul.

2. Penelitian ini membahas pembuatan video profil Desa Wisata Dusun Bobung Gunung Kidul.
3. Hasil implementasi video profil ini menggunakan live shoot, timelapse dan motion graphic yang berdurasi kurang dari lima menit dengan format mp4.
4. Presentase penggunaan teknik live shoot 85%, teknik motion graphic 10% dan teknik timelapse 5%.
5. Dalam video company profil ini menampilkan tiga obyek utama desa yaitu kerajinan kayu (topeng), alat musik (gamelan) dan seni tari (panji kromo).
6. Penelitian ini akan menggunakan aplikasi Adobe Premier Pro CS6, Adobe Audition CS6 dan Adobe After Effects CS6.
7. Sasaran atau target pada penelitian ini adalah dari warga kota, anak-anak dan remaja hingga masyarakat se-indonesia

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Semakin dikenalnya desa wisata kerajinan kayu dusun bobung gunung kidul wisata dan usahanya.
2. Memudahkan pengurus BPDW dusun bobung dalam mempromosikan wisata dan usahanya yang dijalankan oleh badan usaha tersebut, sehingga dapat menghemat energi dan usaha pengurus dalam menjaring konsumen.

Tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Untuk membuat video company profil yang berupa informasi – informasi mengenai Desa Wisata Kerajinan Kayu Dusun Bobung Gunung Kidul ini kepada masyarakat luas sehingga menambah wawasan untuk mengenal daerah tersebut.
2. Sebagai bentuk pemenuhan syarat untuk menyelesaikan program sarjana, tidak lain yaitu Strata 1, pada Universitas Amikom Yogyakarta.

### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan video profil ini sebagai berikut:

#### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara, diantaranya.

1. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung kepada kepala Desa Dusun Bobung.

#### **1.5.2 Metode Analisis**

Analisis data diperlukan agar dapat menunjang pembuatan video profil sehingga sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini menggunakan analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threat) dalam penelitian.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan tahap pra produksi perancangan video profil yang akan dibuat hal ini meliputi perencanaan ide, perencanaan konsep, pembuatan naskah, pembuatan storyboard.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Tahap ini merupakan tahapan produksi dan juga tahap pasca produksi. Pada tahapan produksi akan dilakukan seperti halnya tata setting, tata suara, tata cahaya. Pada tahap pasca produksi akan dilakukan pengeditan, color grading.

### 1.5.5 Metode Testing

Setelah pembuatan video selesai, akan melakukan pengkajian dengan menggunakan metode *acceptance testing* atau biasa disebut *alpha test (beta test)*, proses ini merupakan tahap terakhir sebelum pengguna menyetujui dan menerima video yang baru.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Berisi tentang sistematika teknik penulisan yang digunakan dalam penelitian kali ini.

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan video profil pada penelitian kali ini. Didalamnya terdapat pengertian video, pengertian multimedia, pengertian media informasi, pengertian film, prinsip film, pertimbangan dalam pembuatan film.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi proses analisis dari data yang diperoleh, seta menganalisis berbagai kebutuhan dalam pembuatan video profil. Melakukan berbagai persiapan guna memulai pembuatan video, pembuatan storyboard, pembuatan naskah, merancang tampilan visual, penggunaan efek, teknik kamera dan blocking.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan segala proses terjadi pada pembuatan video tersebut. Mulai dari tahap produksi, seperti pengambilan gambar, pemberian efek, pencarian suara/musik. Kemudian tahap paska produksi yaitu penyusunan (compositing) dan pencetakan hasil keseluruhan (rendering).

## **BAB V PENUTUP**

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi, yang berisi tentang kesimpulan dan saran dari apa yang telah dilakukan dan apa yang telah didapat dalam pembuatan video profil dan laporan skripsi.

## **DAFTAR PUSTAKA**