

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia digital semakin lama semakin pesat dan berkembang sangat baik, pola pikir manusia senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi sehingga menghasilkan ide-ide kreatif untuk menggunakan berbagai macam teknologi salah satunya *multimedia*. *Multimedia* merupakan teknik yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (*video* dan *animasi*) dengan menggabungkan *link* dan *tool* agar pemakai dapat berinteraksi serta berkomunikasi [1]. Dengan teknologi informasi, khususnya teknologi berbasis *multimedia* diharapkan bisa memberi peranan penting dalam proses penyaluran informasi. Informasi disebarluaskan dan dipromosikan melalui banyak cara salah satunya dalam bentuk *video*.

Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman. Sedangkan fungsi dari *video profile* itu sendiri yang paling utama adalah sebagai *media* untuk menyimpan data atau *file* yang berisi tentang profil perusahaan, manajemen perusahaan dan data-data yang lain yang dapat digunakan sebagai media untuk berpromosi, ataupun hanya sebagai untuk memperkenalkan perusahaan kepada pasar atau *audience* [2].

Desa wisata Bobung secara administratif terletak di desa Putat, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul. Desa wisata Bobung sendiri diresmikan oleh Pemkab Gunungkidul pada tahun 2001 menjadi desa kerajinan wisata budaya topeng batik kayu. Karena minimnya *media* promosi yang digunakan oleh Pihak dari Desa wisata Bobung membutuhkan sebuah *video profile* sebagai *media* promosi pada masyarakat atau wisatawan yang belum mengetahui keberadaan desa wisata tersebut, karena sebelumnya desa Bobung dalam tahap promosinya hanya menggunakan majalah wisata sebanyak 200 dan pamflet atau brosur sebanyak 500 yang dibuatkan oleh Pemkab, dan belum adanya *social media* seperti *Instagram*, *Youtube*. *Media* tersebut masih minim dan cakupannya masih terbatas karena pemanfaatan teknologi yang di gunakan hanya sebatas *media* cetak yang mengandalkan tulisan dan *visual* gambar mati atau foto tidak ada *audio*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka Desa wisata Bobung membutuhkan *video company profile* sebagai *media* promosi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk memfokuskan penelitian mengenai “Perancangan dan Pembuatan *Video Profile* Kerajinan Topeng Desa Bobung Gunungkidul Sebagai *Media* Promosi Wisata Budaya”, yang akan dirancang dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diperoleh maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat *video profile* tentang kerajinan topeng desa Bobung Gunungkidul sebagai *media* promosi wisata budaya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan video profile adalah :

- a. Objek pada penelitian ini adalah Desa wisata Bobung.
- b. Jenis wisata budaya, mengacu pada pembuatan topeng.
- c. *Video profile* ini menggunakan penggabungan teknik *Live Shot* dan *Motion Graphic*.
- d. Target penayangan pada media online seperti Youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Membuat *video profile* dari tahap produksi (sinkronasi jadwal, pengambilan video) sampai pasca produksi (*editing, rendering*). Tujuan dari perancangan dan pembuatan *video profile* ini dapat digunakan untuk menambah media promosi potensi wisata di wilayah Gunungkidul, khususnya mengenai wisata budaya, dan dapat dikenal oleh masyarakat luas.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a) Bagi Penulis
 - a. Meningkatkan kreatifitas dan memberikan pengalaman bagi penulis dalam pembuatan *video profile*.
 - b. Dapat menambah pengetahuan atas teori yang diajarkan menyangkut pembuatan *video profile* yang benar dan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

b) Bagi Perusahaan

- a. Membantu mempresentasikan mengenai profil perusahaan, proses produksi dan pemasaran kepada masyarakat.
- b. Menambah *media* promosi pada perusahaan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan ini, metode penelitian yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle*. Adapun beberapa metode lainnya dilakukan sebagai berikut :

a) Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

a. Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan oleh penulis dengan cara melakukan pengamatan langsung di Desa Wisata Bobung pada bulan November tahun 2017 untuk memperoleh data yang diperlukan untuk menulis penelitian ini.

b. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung dengan Pak Kemiran selaku pemilik Sentra Kerajinan Panji Sejati untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang Kerajinan Topeng Desa Bobung.

c. Metode Studi Pustaka

Pengambilan referensi materi dan data-data sebagai dasar teori pembuatan *video* di dapat dari buku-buku maupun di *internet*.

b) Metode Analisis

Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh *video profile* dari segi informasi. Kebutuhan non fungsional terdiri dari *software*, *hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian.

c) Metode Perancangan

Maksud dari perancangan adalah membuat spesifikasi secara rinci rancangan proyek, serta gaya dan kebutuhan *material* proyek, seperti perancangan *storyboard*, perancangan tampilan, dan lain lain.

d) Pembuatan

Tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh obyek *multimedia* dibuat. Pembuatan *video profile* berdasarkan *storyboard* yang sudah disusun. Dalam implementasi sistem, tahapan memproduksi sistem dalam *multimedia* melibatkan tiga tahap yaitu, tahap pra-produksi, tahap produksi dan pasca produksi.

e) Pengujian

Setelah pembuatan *video profile* selesai, penulis memperlihatkan hasil *video* kepada pihak Kerajinan Topeng Desa Bobung, proses ini

merupakan tahap akhir dalam menyetujui dan menerima *video profile* tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan di susun ke dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan serta menjelaskan *software* yang digunakan dalam perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum analisis yang digunakan, ide cerita pada *video profile*, naskah, *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan *video profile* pada saat pengambilan *video*, proses *editing*, dan proses penggabungan *video* dan gambar.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang membangun dan saran perbaikan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas penulis guna menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoritis.

