

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Museum Perjuangan Yogyakarta merupakan tempat pariwisata yang dibangun dalam rangka peringatan Hari Kebangkitan Nasional yang diprakarsai oleh Dr. Sutomo pada tanggal 20 Mei 1908, kemudian diresmikan paska perang kemerdekaan pada tanggal 29 Juni 1961 dengan peletakan batu pertama oleh Sri Paku Alam VIII. Museum Perjuangan Yogyakarta masih dalam satu manajemen dengan Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta. Sejak tanggal 5 September 1997 Museum Perjuangan disahkan menjadi unit II dari Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta.

Museum Perjuangan Yogyakarta 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. Akan tetapi, persoalan yang terjadi adalah dalam beberapa acara yang diikuti oleh Museum Perjuangan Yogyakarta mengalami kesulitan dalam mempresentasikan profil yang ditampilkan di acara-acara museum seperti *Museum Goes To School*, *Museum Exhibition*, dikarenakan kurang lengkapnya materi.

Dengan melihat permasalahan diatas, penulis bermaksud untuk membuat video profil Museum Perjuangan Yogyakarta dengan tujuan agar Museum

Perjuangan lebih dimudahkan dalam mempresentasikan museumnya ke masyarakat luas. Maka dari itu dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Pembuatan Video Profil Museum Perjuangan Yogyakarta Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Timelapse*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu “bagaimana membuat sebuah video profil Museum Perjuangan Yogyakarta dengan teknik *Live Shoot* dan *Timelapse* agar dapat dilihat oleh masyarakat dan supaya lebih tahu tentang profil dari Museum Perjuangan 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 profil ini menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Timelapse*.
2. Pada pembuatan video profil ini berisikan tentang sejarah Museum Perjuangan Yogyakarta, identitas Museum Perjuangan Yogyakarta, barang-barang apa saja yang ada didalamnya.
3. Proses pembuatan video profil ini meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dimana penulis lebih memperhatikan pada tahap produksi yaitu tentang teknik-teknik dalam pembuatan video tersebut.

4. Pembuatan video profil ini hanya sampai uji coba video kepada pihak Museum Perjuangan Yogyakarta dan penayangan video profil Museum Perjuangan Yogyakarta satu kali oleh pihak peneliti.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk terbentuknya video profil Museum Perjuangan Yogyakarta dengan teknik *Live Shoot* dan *Timelapse*, yang nantinya agar Museum Perjuangan Yogyakarta lebih dimudahkan dalam mempresentasikan museumnya pada saat terdapat acara pameran museum, serta dapat memberikan informasi tentang profil dari Museum Perjuangan Yogyakarta pada acara tersebut. Penulis memilih salah satunya dengan menggunakan teknik *timelapse* karena *timelapse* sendiri memiliki fungsi untuk mempercepat sebuah aktifitas yang terlihat lambat. Penulis menyamakan arti dari *timelapse* itu sendiri kepada museum bahwa benda-benda dan peristiwa di masa lalu akan menjadi sejarah seiring begitu cepatnya perkembangan jaman. Dalam hal ini penulis menentukan bahwa teknik *timelapse* adalah teknik yang paling tepat untuk merepresentasikan proses di masa lalu dan masa kini yang terdapat pada museum.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian mengenai pembuatan video profil Museum Perjuangan Yogyakarta diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Penulis

Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata I (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Informatika.

2. Museum Perjuangan Yogyakarta

- a. Dapat digunakan sebagai media informasi tentang Museum Perjuangan Yogyakarta.
- b. Dapat digunakan sebagai materi Museum Perjuangan Yogyakarta dalam mempresentasikan pada acara pameran museum.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan tentang bagaimana langkah-langkah 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 Perjuangan Yogyakarta dengan tujuan memperoleh informasi dan data yang jelas dan benar antara lain karyawan dan pengunjung Museum Perjuangan Yogyakarta.

1.6.1.2 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung terhadap objek 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-tahap bagaimana video ini dibuat, dimulai dengan pembuatan *storyboard*. Tahap perancangan ini dibuat sesuai dengan kebutuhan dari Museum Perjuangan Yogyakarta.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan adalah tahapan dimana dilakukan pemeriksaan kembali hasil sementara produksi dan pra produksi untuk diambil kesesuaian dengan konsep dan kebutuhan video profil dan menentukan hasil untuk dapat melakukan tahap pasca produksi (*editing*).

1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* adalah hasil pembuatan video profil untuk menentukan kelayakan penayangan di Museum Perjuangan Yogyakarta serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam maupun di luar Museum Perjuangan Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

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

1. BAB I Pendahuluan.

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.

Dalam bab ini memberikan penjelasan mengenai tinjauan pustaka yaitu tentang penelitian dengan tema yang sama dengan tujuan untuk dijadikan referensi penulis. dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori ini diambil dari literatur-literatur, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

3. BAB III Analisis dan Perancangan.

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek 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 evaluasi dari pihak instansi mengenai video.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR

PUSTAKA