

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yogyakarta merupakan sebuah daerah istimewa dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia yang memiliki tempat wisata yang sangat banyak dibandingkan dengan kota-kota lain. Tidak hanya satu atau dua tempat saja, kota ini bisa disebut sebagai surganya tempat wisata, khususnya wisata alam. Banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta pasti ingin menghabiskan waktu untuk bersantai dan menikmati keindahan wisata alam yang ada di Yogyakarta terlepas dari itu wisatawan pasti akan kesulitan mencari referensi wisata alam yang ingin di kunjungi, karena banyaknya wisata alam yang ada di Yogyakarta tidak semua wisata alam tersebut sudah di ketahui oleh para wisatawan terlebih itu penulis ingin memberikan referensi sekaligus informasi mengenai wisata alam Yogyakarta yang belum banyak di ketahui oleh wisatawan seperti Gumuk pasir, Pantai parangtritis, Pantai kesirat, Pantai wohkudu, Gunung ireng, Gunung merapi, Waduk sermo, Waduk tambakboyo, Candi prambanan.

Dengan landasan ingin memberikan referensi dan informasi untuk wisatawan penulis akan membuat sebuah karya Video wisata alam tentang wisata alam Yogyakarta sebagai media referensi dan informasi untuk menarik wisatawan lokal maupun asing untuk datang dan berkunjung ke kota Yogyakarta. Menggunakan media *videography* penulis berharap target wisatawan lokal maupun asing dapat melihat dan merasakan potensi wisata alam yang ada di Yogyakarta. Media ini dipilih karena sebuah

pendokumentasian secara *videography* dapat memunculkan dan memperlihatkan secara nyata apa yang terjadi di sebuah objek, tidak hanya visual saja yang dapat menarik perhatian tetapi suara dan gerak lebih memperkuat keinginan wisatawan setelah melihat video wisata alam tersebut. Video wisata alam ini di pilih juga untuk memberikan kenangan serta memori para wisatawan sehingga dapat lebih memperkuat wisatawan asing maupun lokal untuk berkunjung ke wisata alam kota Yogyakarta. Dalam perancangan video wisata alam pastinya memiliki tahapan yang harus di lalui seperti tahap editing, disini penulis akan menggunakan metode *cut* dan *transitions* untuk membantu dalam tahap editing, dipilihnya metode *cut* dan *transitions* ini karena lebih cocok dan efektif daripada metode lainya contohnya seperti "*Dynamic Cutting, Pararel Editing, Cross Cutting, Montase Trope*", pada dasarnya semua metode ini sangat berkesinambungan dalam perancangan sebuah film tetapi tidak begitu efektif dalam pembuatan video wisata alam. Berdasarkan riset *Google Search* (2019) wisatawan lokal maupun asing lebih memilih menonton atau mencari informasi berupa video baik melalui *platform Youtube, Facebook* dan media lainya dengan ini lebih dapat memperkuat keinginan penulis dalam pembuatan video wisata alam. Setelah video wisata alam ini siap di publikasi penulis akan membagikan video wisata alam ini melalui media *Youtube* karena berdasarkan situs web dari databoks <https://databoks.katadata.co.id> (2020) media sosial yang paling sering digunakan di seluruh dunia adalah *Youtube*.

Dengan video wisata alam ini penulis berharap dapat memberikan wawasan serta informasi kepada wisatawan lokal maupun asing terhadap wisata alam yang ada di setiap kota Yogyakarta, sehingga kota Yogyakarta menjadi kota tujuan yang akan

selalu di kunjungi sebagai tempat surganya wisata dengan memanfaatkan kekayaan alam yang begitu melimpah.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat video wisata alam yang dapat meningkatkan daya tarik wisatawan lokal maupun asing.
2. Bagaimana memberikan wawasan terhadap wisatawan lokal maupun asing tentang konten yang di sisipkan dalam pembuatan video wisata alam yang akan di buat.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang di hadapi dalam penelitian ini adalah :

1. Pengambilan *footage* hanya di lakukan di beberapa tempat wisata alam Yogyakarta
2. Pengambilan *footage* hanya di lakukan di Pantai parangtritis, Pantai Wohkudu, Pantai Kesirat, Gumuk pasir, Gunung ireng, Gunung Merapi, Waduk sermo, Waduk Tambakboyo.
3. Pengambilan *footage* harus melalui izin pihak pengelola wisata setempat.
4. Menggunakan *software Adobe Premiere* sebagai media pembuatan video wisata alam.
5. Proses pembuatan video wisata alam menggunakan metode *cut* dan *transitions*.
6. Mampu menerjemahkan bahasa indonesia ke bahasa inggris.

7. Membagikan video wisata alam melalui media sosial *Facebook* dan *Youtube*.
8. Membuat kuisioner untuk meminta tanggapan dari penonton tentang video wisata alam yang di buat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Dapat meningkatkan popularitas wisata alam Yogyakarta di mata dunia.
2. Membantu perekonomian pengelola wisata setempat.
3. Memberikan wawasan yang ada tentang wisata alam Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis
Dapat menambah wawasan kepada penulis untuk membuat video yang sangat menarik yang dapat di nikmati oleh penonton. Memberikan pengalaman dan pengetahuan luas tentang pembuatan video.
2. Manfaat bagi universitas
Penulisan tugas akhir ini di harapkan bisa menjadi refrensi akademis untuk pengembangan Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta selanjutnya.
3. Manfaat bagi masyarakat
Dapat mengetahui keindahan wisata yang ada di Yogyakarta, mampu menjaga kelestarian alam yang ada di Yogyakarta, meningkatkan

perekonomian masyarakat pengelola wisata setempat, merasa bangga tinggal di Indonesia yang memiliki keindahan alam yang sangat luar biasa.

1.6 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian skripsi ini perlu adanya metodologi penelitian yang tepat supaya tujuan dalam penelitian ini dapat terpenuhi dan tidak lepas dari data dan informasi yang berhubungan dengan permasalahan. Penulis menggunakan beberapa metode dalam penelitian ini :

1.6.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam memperoleh data terbagi dalam beberapa tahapan sebagai berikut :

A. Observasi

Suatu penyelidikan yang dijalankan secara sistematis dan harus diadakan dengan menggunakan alat indra terutama mata terhadap kejadian – kejadian yang dilihat secara langsung. Observasi yang dilakukan yaitu survey dan mendatangi lokasi tempat pengumpulan data.

B. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara bertanya langsung atau wawancara kepada responden secara mendalam.

C. Study Literatur

Menyelesaikan persoalan dengan mencari referensi teori melalui buku atau media cetak yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan.

1.6.2 Metode Perancangan

Pada proses perancangan video wisata alam dilakukan meliputi pra produksi terdiri dari konsep, isi dan storyboard, kemudian produksi penerapan dari proses proses pra produksi mulai dari proses pengambilan video di tempat yang sudah di tentukan, proses yang terakhir pasca produksi editing dan publikasi.

1.6.3 Metode Cut dan Transitions

Metode ini adalah metode yang membantu dalam proses editing dimana semua hasil dari pengambilan video akan dipilih kemudian diletakan di timeline editing kemudian di potong sehingga menjadi sampel bahan video yang akan di digunakan setelah itu akan diberikan efek transitions supaya perpindahan dari video tersebut terlihat rapi dan halus.

1.6.4 Metode Testing

Dalam tahap ini, pengujian dilakukan supaya memperoleh video wisata alam yang ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan. Tahapan pengujian/testing adalah menggunakan pengujian kuesioner. Pengujian dilakukan dari segi tampilan serta manfaat video wisata alam dengan jenis pilihan jawaban yang bisa dipilih antara lain : Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Cukup Setuju (CS), Setuju (S) Sangat Setuju (SS).

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini terbagi dalam lima Bab, dan sebelum bab pertama disajikan halaman formalitas yang terdiri dari judul, halaman pengesahan, halaman motto, halaman kata pengantar, dan halaman daftar isi, daftar gambar serta daftar tabel apabila diperlukan. Dan setelah bab ke-lima disertakan daftar pustaka dan lampiran. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

A. BAB I Pendahuluan

Merupakan bab pertama yang berisi apa dan mengapa sebuah penelitian ini perlu dilakukan, bagian ini memberikan gambaran atau penjelasan mengenai topik penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

B. BAB II Landasan Teori

Berisi teori – teori yang melandasi sebuah penelitian, konsep dengan pernyataan yang tertata rapi memiliki variabel dalam penelitian karena landasan teori menjadi landasan yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan.

C. BAB III Analisis dan Perancangan Video wisata alam

Bab ini menjelaskan tentang identifikasi masalah, analisis kebutuhan dari pembuatan video wisata alam, pengambilan data yang diperlukan, kebutuhan *hardware* dan *software* serta proses dari pembuatan video wisata alam yang dilakukan dalam penelitian.

D. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisa implementasi, pengujian dari video wisata alam yang telah dilakukan.

E. BAB V Penutup

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang di dapat setelah perancangan dan pembuatan video wisata alam ini serta saran apabila penelitian ini berguna bagi penulis dan pembaca yang akan dijadikan sebagai sebuah referensi tambahan.

