

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Bantul merupakan salah satu kabupaten di Indonesia yang memiliki nilai-nilai sejarah yang cukup kuat dan pesona alam yang sangat menarik. Awal pembentukan wilayah Kabupaten Bantul adalah perjuangan gigih Pangeran Diponegoro melawan penjajah yang bermarkas di Selarong. Kerajinan batik dan wayang menjadi bukti sebuah peradaban yang hingga kini tetap dilestarikan. Selain itu juga objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Bantul mempunyai daya tarik. Selain kental akan nilai sejarah dan pesona alamnya, masyarakat Kabupaten Bantul dikenal sebagai masyarakat yang sangat ramah.

Seiring berjalannya waktu, Kabupaten Bantul menjadi salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia. Nilai sejarah yang kuat dan didukung keramahan masyarakat Kabupaten Bantul menjadikan Kabupaten Bantul salah satu tujuan wisata yang cukup menarik baik untuk wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara.

Sebuah video promosi pariwisata Kabupaten Bantul dapat digunakan untuk mendukung program kerja dan sebagai sarana promosi Pariwisata Kabupaten Bantul. Video menampilkan pariwisata, keramahan masyarakat, serta tempat bersejarah di Kabupaten Bantul secara singkat. Video promosi ini menggunakan teknik timelapse dan motion graphic. Teknik *timelapse* adalah

suatu teknik pengambilan foto atau gambar dengan menggunakan interval tertentu untuk mengambil beberapa frame foto dalam satu momentum dan sudut pandang. *Motion graphic* merupakan penggabungan ilustrasi, fotografi, videografi dengan menggunakan teknik animasi. Penggunaan teknik *timelapse* dan *motion graphic* akan menjadikan video lebih mudah dipahami dan lebih menarik untuk dilihat.

Video dengan judul "*Welcome to Bantul*" dapat digunakan sebagai sarana promosi yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul. Adanya video tersebut menjadikan promosi lebih optimal dan diharapkan dapat menarik wisatawan Lokal maupun Mancanegara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah "Bagaimana Membuat Sebuah Video Promosi Pariwisata Kabupaten Bantul dengan menerapkan Teknik *Timelapse* dan *Motion Graphic*?"

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih terarah dalam pembahasan, suatu penelitian membutuhkan adanya batasan masalah dan diharapkan tujuan penelitian dapat tercapai sesuai kebutuhan.

Adapun batasan-batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Video promosi Kabupaten Bantul dibuat berdurasi 2 menit, 48 detik.

2. Video promosi menampilkan tempat-tempat yang berada di Kabupaten Bantul.
3. Pembuatan video ini menggunakan beberapa penerapan teknik *timelapse* dan *motion graphic* berupa *pop up effect* dan *text effect*.
4. Target dan hasil pembuatan video melalui situs *online/ internet*.
5. Video dapat digunakan Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul dalam membantu promosi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan video berjudul "*Welcome to Bantul*" adalah sebagai berikut :

1. Media promosi pariwisata Kabupaten Bantul sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi serta daya tarik untuk mengunjungi objek-objek wisata.
2. Menampilkan hasil dari teknik *timelapse* dan *motion graphic* sebagai teknik yang menarik dalam pembuatan video promosi.
3. Guna penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata I di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat penelitian bagi penulis, sebagai mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta :

1. Menambah wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai bidang teknologi informasi.
2. Mengasah keahlian dalam menerapkan teknik *timelapse* dan *motion graphic* dalam pembuatan video promosi pariwisata.

1.5.2 Manfaat penelitian bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul :

1. Memberikan konsep baru dalam promosi pariwisata sehingga lebih menarik bagi masyarakat dan kabupaten lain.
2. Memberikan kemudahan bagi Kabupaten Bantul dalam mempromosikan pariwisatanya.

1.5.3 Manfaat penelitian bagi Wisatawan :

1. Memberikan pandangan agar wisatawan tertarik pada video promosi pariwisata yang dipasarkan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul.
2. Wisatawan lebih mudah dalam mendapatkan informasi tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Bantul.

1.5.4 Manfaat bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang mengerjakan skripsi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap video promosi pariwisata kabupaten-kabupaten lain terutama video dengan teknik *timelapse* yang didukung dengan *motion graphic*.

1.6.1.2 Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul mengenai potensi wisata Kabupaten Bantul. Konsultasi dengan beberapa pihak ahli lain juga dilakukan, sebagai contoh pihak ahli periklanan.

1.6.2 Metode Analisis

Identifikasi masalah dilakukan dengan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode SWOT yaitu terdiri dari (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*).

1.6.3 Metode Perancangan

1.6.3.1 Pra Produksi

Pada tahap ini akan memulai membuat ide, menentukan tema, merancang *storyboard* dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk keperluan produksi.

1.6.3.2 Proses Produksi

Pengambilan gambar dan informasi yang diperlukan sesuai dengan *storyboard*. Hasil pengambilan gambar akan diolah sehingga menghasilkan sebuah video.

1.6.3.3 Pasca Produksi

Proses *editing* video terdiri dari penyusunan video dan penerapan teknik *timelapse* dan *motion graphic* (*pop up effect* dan *text effect*), penambahan narasi maupun *backsound*, *color grading*, *compositing*, *rendering*.

1.6.4 Pengujian Kuesioner

Suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan peneliti mempelajari sistem yang ada dengan menggunakan kuesioner sehingga dapat mengukur penilaian responden terhadap hal-hal yang sedang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan proses penyusunan laporan Penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan sederhana yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang tinjauan pustaka, pengertian multimedia, tahap pembuatan video, pengertian *timelapse* dan *motion graphic*, konsep *timelapse* dan *motion graphic*, teori analisis dan teori mengenai kuesioner.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III menjelaskan analisis yang digunakan, ide cerita, *storyboard*, dan pembuatan rancangan video promosi dengan teknik *timelapse* dan *motion graphic*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan bagaimana pembuatan teknik *timelapse* dan *motion graphic* untuk media promosi agar *footage* yang dihasilkan lebih baik, serta hasil dari pembuatan video meliputi analisis hasil uji coba *upload* video.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi tentang kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan saran yang membangun berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang daftar buku dan sumber-sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.