

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi memegang peranan penting dalam menyampaikan pesan-pesan baik dalam bentuk teks, gambar maupun suara kepada pengguna di seluruh dunia. Salah satu perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat adalah multimedia. Multimedia telah mengubah budaya pemakai untuk berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media teks, grafik, suara, animasi dan video [1].

Nusa Tenggara Timur merupakan salah satu Provinsi di Indonesia dengan Ibu Kota Kupang. Nusa Tenggara Timur sendiri terdiri dari beberapa Pulau besar sebut saja Pulau Flores, Pulau Sumba, Pulau Timor, dan Pulau Alor atau biasa dikenal dengan Flobamora. Nusa Tenggara Timur juga kaya akan wisata, antara lain Wisata Alam, Wisata Bahari, Wisata Sejarah, Wisata Budaya, dan Wisata Kuliner. Nusa Tenggara Timur terdiri dari 22 Kabupaten dan Kota, salah satu Kabupaten di Nusa Tenggara Timur adalah Kabupaten Ende.

Kabupaten Ende adalah salah satu Kabupaten yang berada di Pulau Flores dengan Ibukota Kabupaten bernama Kota Ende. Kabupaten Ende memiliki julukan Kota Pancasila karena Presiden pertama Indonesia Bapak Ir. Soekarno dahulu menyusun butir-butir Pancasila di Kota ini. Kabupaten Ende memiliki berbagai potensi objek dan daya tarik wisata yang digolongkan dalam 3 kelompok besar yaitu Objek Wisata Alam, Objek Wisata Budaya dan Objek Wisata Minat Khusus/Buatan.

Pariwisata merupakan salah satu aset yang penting dalam pembangunan otonomi daerah di Kabupaten Ende, salah satunya adalah dapat menciptakan lapangan pekerjaan sehingga dapat meningkatkan dan meratakan pendapatan masyarakat. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Ende tingkat kunjungan wisatawan ke Kabupaten Ende mengalami penurunan. Wisatawan yang berkunjung ke Taman Nasional Kelimutu pada tahun 2018 dalam lima tahun terakhir semakin meningkat akan tetapi mulai menurun pada tahun 2019.

Tahun 2018 jumlah kunjungan wisata mencapai 87.498, akan tetapi mengalami penurunan pada tahun 2019 hingga 86.439 wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Sementara tahun 2020 saat pandemi COVID-19 jumlah wisatawan hanya mencapai 39.320 orang saja [2].

**Tabel 1.1 Perkembangan Data Pengunjung
Taman Nasional Kelimutu Tahun 2016 S/D 2020**

No	Bulan	Jumlah (Wisatawan Nusantara + Wisatawan Mancanegara)				
		2016	2017	2018	2019	2020
1	2	3	4	5	6	7
1	Januari	5.260 + 539 = - 5.799	7.355 + 710 = - 8.065	4.726 + 609 = - 5.335	4.350 + 490 = - 4.840	6.518 + 545 = - 7.063
2	Februari	2.078 + 477 = - 2.555	1.885 + 525 = - 2.410	2.254 + 681 = - 2.935	1.943 + 520 = - 2.472	2.488 + 529 = - 3.017
3	Maret	3.708 + 660 = - 4.368	2.999 + 828 = - 3.827	3.894 + 698 = - 4.592	2.571 + 698 = - 3.269	1.600 + 399 = - 1.999
4	April	3.397 + 815 = - 4.212	6.203 + 1.142 = - 7.345	6.806 + 1.239 = - 8.045	4.605 + 1.007 = - 5.612	-
5	Mei	6.342 + 1.0632 = - 7.405	5.610 + 1.284 = - 6.894	5.601 + 1.563 = - 7.164	3.745 + 981 = - 4.726	-
6	Juni	6.377 + 935 = - 7.312	13.162 + 1.321 = - 14.483	15.482 + 1.321 = - 16.803	15.147 + 1.016 = - 16.163	4.413 + 0 = - 4.413
7	Juli	14.347 + 2.167 = - 16.714	9.975 + 2.548 = - 12.523	8.534 + 3.149 = - 11.683	9.473 + 2.324 = - 11.797	1.887 + 4 = - 1.891
8	Agustus	5.374 + 3.018 = - 8.592	6.560 + 3.891 = - 10.451	4.908 + 4.382 = - 9.290	6.263 + 3.217 = - 9.480	5.081 + 4 = - 5.085
9	September	4.334 + 1.731 = - 6.065	5.457 + 1.901 = - 7.358	4.305 + 2.535 = - 6.840	4.465 + 1.842 = - 6.307	3.045 + 23 = - 3.068
10	Oktober	4.100 + 1.560 = - 5.660	4.137 + 1.754 = - 5.891	4.023 + 1.769 = - 5.792	5.787 + 1.526 = - 7.313	3.751 + 28 = - 3.779
11	November	4.319 + 883 = - 5.202	3.581 + 1.203 = - 4.784	2.718 + 864 = - 3.582	4.486 + 876 = - 5.362	4.344 + 29 = - 4.373
12	Desember	6.782 + 656 = - 7.438	6.493 + 695 = - 7.188	4.538 + 569 = - 5.107	8.349 + 749 = - 9.098	4.606 + 26 = - 4.632
Total		66.818 + 14.504 = - 81.322	73.417 + 17.802 = - 91.219	67.789 + 19.709 = - 87.498	71.184 + 15.255 = - 86.439	37.733 + 1.587 = - 39.320

Promosi yang efektif dan efisien sangat diperlukan supaya daerah pariwisata tersebut dapat dikenal bahkan lebih oleh para wisatawan, karena tidak cukup dengan mempunyai objek wisata dan keunikan budaya saja untuk dikenal masyarakat tetapi butuh promosi yang baik. Adanya promosi dapat mengenalkan sekaligus menyampaikan keunggulan daerah wisata tersebut, salah satunya melalui media video dengan harapan masyarakat dapat mengetahui dan menikmati keindahan objek wisata di Kabupaten Ende [3].

Video promosi yang dibuat menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Timelapse*. *Live Shoot* pada umumnya merupakan teknik pengambilan gambar secara langsung pada objek. Sedangkan *Timelapse* merupakan teknik yang merekam perubahan atau perjalanan adegan atau objek dalam suatu rentang periode yang cukup panjang lalu mengubahnya menjadi video dengan durasi yang dipercepat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diusulkan sebuah penelitian berjudul "Pembuatan Video Promosi Pariwisata Kabupaten Ende dengan Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Timelapse*". Melalui video promosi ini diharapkan mampu menyampaikan informasi tempat wisata di Kabupaten Ende secara jelas dengan menyajikan informasi berupa lokasi tempat wisata tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana membuat video promosi pariwisata Kabupaten Ende dengan menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Timelapse*?".

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Objek yang diambil adalah beberapa tempat wisata yang ada di Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur.
2. Video ini menggunakan teknik penggabungan *Live Shoot* dan *Timelapse*.
3. Pengambilan gambar menggunakan kamera *Smartphone* Samsung A32 dan Samsung A50.

4. Proses pengeditan video menggunakan *Adobe Premiere Pro 2019*, *Adobe After Effect 2019*, dan *Adobe Audition 2020* sebagai editing dan compositing.
5. Jenis video menggunakan format H.264.
6. Target penayangan video promosi ini pada media online seperti YouTube Dinas Pariwisata Kabupaten Ende dan sebuah Videotron yang ada di Kabupaten Ende.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mempelajari teknik *Live Shoot* dan *Timelapse* dan menerapkannya pada pembuatan video promosi Kabupaten Ende.
2. Mempublikasikan video promosi pariwisata Kabupaten Ende kepada masyarakat luas sehingga menambah wawasan untuk lebih mengenal tempat wisata di Kabupaten Ende.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program (S1) Strata Satu Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Membantu Pemerintah Kabupaten Ende dalam hal mempromosikan potensi wisatanya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada bidang Multimedia dengan menggunakan aplikasi Multimedia seperti, *Adobe Premier*, *Adobe After Effect*, dan *Adobe Audition*.
2. Mengetahui cara menggabungkan teknik *Live Shoot* dan teknik *Timelapse*.
3. Membantu masyarakat supaya mengetahui berbagai macam tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Ende.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung ke kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Ende dan tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Ende untuk mendapatkan data secara spesifik.

2. Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi yang akurat. Penelitian ini juga menggunakan buku elektronik (*e-book*) dan jurnal penelitian yang terdahulu sebagai referensi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

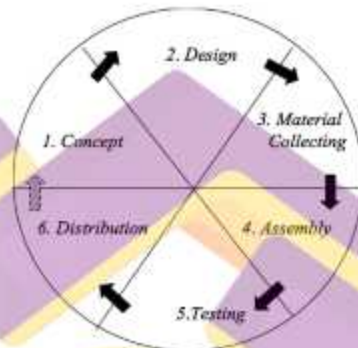
1. Analisis SWOT

Analisis SWOT diperlukan dalam penelitian ini dalam mengidentifikasi masalah yang ada berupa analisis terhadap kekuatan, kelemahan, kesempatan atau peluang, dan ancaman yang dimiliki oleh tempat wisata Kabupaten Ende. Analisis ini disebut dengan SWOT analisis (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*).

2. Analisis Kebutuhan

Ada dua analisis kebutuhan yaitu fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan gambaran dari proses-proses mengenai sistem yang berjalan pada sistem. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional dibagi menjadi dua, yaitu analisis kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan perangkat keras.

1.6.3 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)



Gambar 1.1 Tahapan metode MDLC

(sumber: link <http://wldyanurfalml.blogspot.com/2016/06/pengertian-multimedia-interaktif-cal.html>)

Menurut Luther dalam Binanto, pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan [4].

1. *Concept*

Concept, yaitu merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.

2. *Design*

Design, yaitu tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagan

alur (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain.

3. **Material Collecting**

Material collecting, yaitu tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

4. **Assembly**

Assembly, yaitu tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain seperti *storyboard*, bagan alir, dan struktur navigasi.

5. **Testing**

Testing dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian *alpha* atau *alpha test* yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian *alpha*, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

6. **Distribution**

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahapan concept pada produk selanjutnya.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi menjadi lima bab. Sebelum bab pertama disajikan, terdapat halaman formalitas yang terdiri dari judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, dan halaman daftar isi, serta daftar gambar, daftar tabel, dan daftar istilah bila diperlukan, abstrak dan setelah bab ke lima

disertakan daftar pustaka dan lampiran. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah:

1. BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Berisi tentang tinjauan pustaka, penjelasan tentang multimedia, penjelasan tentang video, pengertian promosi, pengertian *Live shoot* dan *Timelapse*, pengertian analisis SWOT, pengertian analisis kebutuhan, dan tinjauan umum Kabupaten Ende.

3. BAB III Metode Penelitian

Berisi tentang alur penelitian, metode pengumpulan data, analisi kebutuhan fungsional maupun non fungsional, dan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penerapan metode MDLC pada BAB III antara lain *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), dan *material collecting* (pengumpulan bahan).

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Berisi kelanjutan dari metode MDLC seperti *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Selain itu juga membahas *editing video*, cara rendering video dengan *Adobe Premiere Pro 2019*, *Adobe After Effect 2019*, dan audio di *Adobe Audition 2020*.

5. BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian berdasarkan teori dan teknik yang digunakan pada penelitian.