

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan Teknologi yang semakin berkembang pesat seperti saat ini khususnya perkembangan teknologi informasi, hampir semua aktifitas kehidupan manusia bergantung pada teknologi. Dengan adanya teknologi dapat membantu dalam peningkatan efisiensi dan efektivitas kerja.[1]

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya multimedia yang sudah berkembang saat ini. Terutama dalam pembuatan video yang kini semakin beragam model pembuatan, teknik yang digunakan, dan berbagai cara pembuatan video menjadi ciri khas tersendiri bagi sang pembuat. Video dengan teknik live shoot yang digabungkan dengan hyperlapse kini semakin dikenal yang nantinya akan dikombinasikan dengan teknik motion graphic sebagai animated tittle dengan memadukan antara elemen-elemen grafis dan video shoot.[2]

Saat ini tempat wisata banyak yang sudah memiliki video sebagai media promosi Di Kota Yogyakarta banyak sekali objek wisata salah satunya Candi Sewu yang terletak di sekitar kompleks Candi Prambanan. Candi Sewu yang ada di Yogyakarta ini pastinya memiliki sejarah dan cerita yang menarik. Namun saat ini media penyimpanan informasi tentang candi sewu masih sebatas media cetak dan web sebagai media promosi.



Gambar 1.1 Media promosi

( Sumber : <https://klatenkab.go.id/promosikan-wisata-candi-pemkabklaten-menggelar-tour-de-temple-2019/> )

Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu dibuat sebuah video untuk memberikan informasi dan memperlihatkan keindahan apa saja yang ada di candi sewu, seperti memperlihatkan bangunan-bangunan yang ada di candi sewu. Video ini memiliki keunggulan yang mana pada sebuah promosi yang dapat mencakup 5 unsur multimedia sekaligus yaitu video, teks, gambar, animasi dan suara yang tidak dapat disampaikan lewat media cetak.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mempunyai ide untuk menciptakan suatu media promosi pada Candi Sewu melalui sebuah video dengan menerapkan Teknik *Hyperlapse* ,*Liveshoot* dan *Motion Graphic*. Dengan ini penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Video Promosi Candi Sewu Dengan Menggunakan Teknik *Hyperlapse* ,*Live Shoot* dan *Motion Graphic*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :Bagaimana membuat video promosi Candi Sewu dengan menggunakan Teknik *Hyperlapse* ,*Live Shoot* dan *Motion Graphic*?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti membuat batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan di Candi Sewu dan sekitarnya.
2. Video ini di buat dengan teknik *Hyperlapse*,*LiveShoot* dan *Motion Graphic*.
3. Video berdurasi 1 menit 12 detik dan akan menjadi kewenangan pengelola Candi Sewu.
4. Software yang digunakan adalah Windows 10 Pro 64-bit, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premier Pro CC 2018, Adobe Audition CS6 dan Adobe After Effect CC 2018, Corel Draw X8.
5. Menerapkan penggabungan *Hyperlapse*,*Liveshoot* dan teknik *Motion Graphic* menjadi sebuah video.
6. Video akan diimplementasikan melalui YouTube.
7. Format video Mp4 dengan resolusi 720 HD(1280×720).

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai peneliti dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat video untuk mempromosikan Candi Sewu dengan menggunakan Teknik *Hyperlapse*, *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan program strata 1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama menempuh studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mendapatkan pengetahuan mengenai ilmu proses pembuatan video *Hyperlapse*, *Liveshoot*, dan *Motion Graphic*.

##### 1.5.2 Manfaat Akademik

1. Dokumentasi multimedia mahasiswa dalam bentuk skripsi.
2. Sebagai koleksi karya ilmiah mahasiswa dalam bidang multimedia.

##### 1.5.3 Manfaat Pengembang

1. Sebagai referensi bagi para pengembang dalam pembuatan video dengan Teknik yang di buat penulis.
2. Sebagai bahan pengembang dengan menggunakan teknik yang sama agar lebih baik lagi.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menerapkan pengambilan data sebagai berikut :[3]

1. Observasi

Melakukan pengamatan terhadap video yang serupa dan menggunakan teknik yang sama sebagai bahan pembuatan skripsi ini .

2. Wawancara

Menanyakan langsung kepada pihak yang berpengalaman untuk memperoleh penjelasan dan informasi dalam pembuatan video.

3. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

4. Studi Pustaka

Penulis berpedoman pada buku, internet yang sudah ada dan semuanya berkaitan dengan objek dan mendukung dengan permasalahan yang akan dibahas.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk penelitian ini adalah SWOT Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang), dan Threats (ancaman) . Dengan melakukan Analisa untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan video promosi candi sewu. [4]

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk membuat video promosi ini adalah metode perancangan Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca produksi. [5]

#### 1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung untuk produksi seperti membuat konsep video, pengambilan data, persiapan perangkat keras yang digunakan untuk mengambil data.

#### 2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan pengolahan data, pembuatan animasi 2D menggunakan perangkat lunak Windows 10 Pro 64-bit, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premier Pro CC 2018, Adobe Audition CS6 dan Adobe After Effect 2015, Corel Draw X8.

#### 3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, dilakukan proses finishing dan pengecekan ulang sebelum diserahkan ke objek.

### 1.6.4 Uji Coba

Tahap ini adalah tahap paling penting pada sebuah penelitian. dengan uji coba akan memperoleh sebuah hasil yang didapat melalui kuisioner.

## 1.7 Sistematika Penelitian

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah , Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penelitian.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang multimedia, pengertian dan konsep *Hyperlapse*, *LiveShoot*, *Motion Graphic* dan Software yang digunakan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan untuk mengimplementasikan Teknik *Hyperlapse*, *LiveShoot*, dan *Motion Graphic* pada video promosi candi sewu.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan bagaimana pembuatan video dengan Teknik *Hyperlapse*, *liveshoot* dan *Motion Graphic*, pra produksi ( analisis,naskah, storyboard), produksi ( Shooting, Editing), pasca produksi ( rendering, testing video).

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang uraian penutup dari penelitian skripsi ini. Dan terdapat kesimpulan dan saran untuk pengembangan video selanjutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber buku yang digunakan penulis sebagai referensi dalam penulisan skripsi.