

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dimasa sekarang sudah berkembang pesat. Keadaan seperti ini memudahkan kelangsungan hidup manusia untuk melakukan segala aktifitasnya. Dalam Tugas Akhir ini, tujuan yang ingin dicapai adalah membuat sebuah video promosi pariwisata dengan menggunakan kamera *smartphone* sebagai media rekam.

Teknologi sudah menjadi komponen penting yang dibutuhkan oleh manusia. Usia pun menentukan kebutuhan teknologi apa saja yang diperlukan. Karena hal ini, akhirnya terciptalah berbagai penemuan-penemuan terbaru teknologi yang membantu manusia dalam mempermudah kebutuhannya. Peningkatan kebutuhan manusia disegala bidang, khususnya teknologi menciptakan beragam *fitur digital* yang memungkinkan manusia memiliki akses *multimedia* sebanyak mungkin. Diantaranya yang paling terlihat sekarang adalah perangkat telepon genggam yang memiliki *fitur* mengenai *multimedia*. Telepon genggam atau *handphone* bukan lagi hal yang mewah namun sudah menjadi kebutuhan primer dimasyarakat untuk mempermudah kebutuhan informasi dan komunikasi dan tidak luput dari peran *multimedia* yang sangat canggih di masyarakat.

*Handphone* sudah tidak lagi sebagai alat komunikasi bahkan *handphone* sekarang berevolusi menjadi *smartphone*. Seiring berkembangnya jaman

*smartphone* tidak hanya menawarkan sebuah teknologi komunikasi tapi *smartphone* menawarkan kemampuan komputasi yang lebih maju.

*Smartphone* yang beredar dewasa ini dikembangkan dengan kelebihan yaitu dengan adanya *digital* kamera yang terletak di *smartphone* tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini dilakukan dengan judul **“Pembuatan Video Promosi Objek Wisata Kabupaten Sumbawa Menggunakan Asus ZenFhone Selfie Sebagai Media Rekam”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu:

Apakah bisa membuat video promosi pariwisata dengan menggunakan *smartphone* *Asus ZenFhone Selfie* sebagai media rekam?

### **1.3 Batasan Masalah**

Menjaga agar pembahasan tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pembahasan akan dibatasi pada:

1. Video ini dibuat menggunakan kamera dari *smartphone*.
2. Proses pengeditan hanya menggunakan efek-efek bawaan yang ada pada software yang digunakan.
3. Hasil pembuatan akan berbentuk iklan berdurasi kurang lebih 2 menit dan menggunakan format file video .Mp4 dengan kualitas HD 1080 resolusi 1920x1080p.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Memperkenalkan wisata yang ada di Kabupaten Sumbawa kepada masyarakat luas.
2. Mengetahui kemampuan rekaman dari kamera yang tertanam pada sebuah smartphone.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 Ilmu Komputer pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kamera yang tertanam pada sebuah smartphone.
2. Membantu pemerintah Kabupaten Sumbawa dalam mempromosikan wisata yang ada.

#### 1.6 Metode Penelitian

Mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi Metode Penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini antara lain :

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Observasi*

*Observasi* dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap bentuk video promosi pariwisata yang sudah ada.

a. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan Dan Pariwisata khususnya bidang pariwisata, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

b. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data dan dokumentasi terkait. Dengan tujuan gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk mendesain komponen video.

c. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

a. *Concept*

b. *Design*

c. *Material Collecting*

d. *Assembly*

e. *Testing*

*f. Distribution*

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Adapun Sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Berikut adalah uraian singkat berbagai sistematika penulisan laporan :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video menggunakan smartphone dan teknik *live shot*, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang analisis video yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video promosi wisata Kabupaten Sumbawa dengan menggunakan smartphone sebagai media rekam serta pembahasannya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.

