

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern saat ini, manusia tidak dapat dipisahkan dengan teknologi. Bahkan para orangtua kebanyakan sudah mengenalkan teknologi kepada anak-anak sejak masih kecil. Hal seperti ini tentu saja memiliki dampak yang baik dan juga buruk terhadap anak. Disamping itu, tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak di zaman sekarang ini lebih dekat dengan teknologi jika dibandingkan dengan anak-anak di tahun 90an. Contohnya anak-anak pada zaman sekarang lebih suka memainkan permainan dalam bentuk digital daripada secara tradisional.

Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung berdampak kepada kegiatan organisasi. Dampak dari perkembangan teknologi informasi yang terjadi memacu organisasi-organisasi untuk tetap *exist* serta dapat meningkatkan prestasi yang dijalkannya. Peran teknologi informasi menitikberatkan pada pengaturan sistem informasi. selain itu teknologi informasi dapat memenuhi kebutuhan organisasi dengan sangat cepat, tepat waktu, relevan dan akurat, sebagai contoh salah satu penerapan teknologi multimedia dalam bidang iklan dan promosi yaitu dalam bentuk profile video. (Ismanto,2010)

Profile Video merupakan media promosi yang banyak digunakan perusahaan, dengan visualisasi yang menarik sehingga masyarakat luas dengan mudah mengenali dan tertarik pada perusahaan tersebut, sehingga pesan yang disampaikan oleh perusahaan diserap secara menyeluruh oleh masyarakat luas. Fungsi utama profile video adalah sebagai media komunikasi atau penyampaian informasi tertentu tentang perusahaan kepada pihak-pihak yang membutuhkan di luar perusahaan.

Pembuatan profile video ini, Sebagai sarana pengenalan dan promosi terhadap sebuah kantor instansi terhadap suatu objek wisata yang dapat digunakan untuk menambah *income* tentang pariwisata Pulau Osi pada daerah tertentu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul dari Tugas Akhir ini adalah Profile Wisata Pulau Osi di Kabupaten Seram Bagian Barat Menggunakan Adobe Premiere Pro.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang permasalahan, maka didapatkan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat profil Wisata Pulau Osi yang menarik menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro.
2. Bagaimana cara membuat tampilan *frame to frame* (menyatukan lebih dari satu *frame*) dalam sebuah *frame*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah disebutkan didapatkan batasan batasan masalah yaitu:

1. Pembahasan tentang pembuatan *profile video* “ Wisata Pulau Osi ” menggunakan Adobe Premiere Pro.
2. Jenis profile ini berbentuk video dengan waktu 2 menit 30 detik.
3. Video ini menggunakan *soundtrack* yang mempunyai ekstensi file Mp4.
4. Profile ini juga menggunakan beberapa foto yang berformat Jpeg yang digunakan sebagai tampilan awal.
5. Profile dibuat masih dalam bentuk dekstop.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari Tugas Akhir yang dibuat adalah untuk mengenalkan tempat wisata kepada semua masyarakat, yaitu wisata pulau Osi. Sesuai dengan masalah dan tujuan Tugas Akhir yang telah disebutkan diatas, maka manfaat dari tugas akhir ini adalah untuk mengenalkan tempat wisata kepada semua masyarakat yang mungkin belum sempat berkunjung, yaitu wisata Pulau Osi yang ada di kabupaten Seram Bagian Barat.

1.5 Metodologi Penelitian

Penyelesaian masalah dalam tugas akhir ini dengan menggunakan berbagai metodologi, antara lain:

1. Pengumpulan Data

a. Observasi

Cara pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah dengan cara melalui internet. Tahap awal adalah pengumpulan data-data yang dibutuhkan melalui media internet terlebih dahulu sebelum melakukan editing profile video wisata.

b. Studi literatur

Bertujuan untuk mempelajari teori-teori dengan membaca beberapa buku dan data-data dari *internet* yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas pada Tugas Akhir ini.

c. Studi pustaka

Metode kepustakaan pada Tugas Akhir ini adalah metode pengumpulan data dengan cara menggunakan buku atau referensi yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas.

2. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa yang dibutuhkan meliputi analisa kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras, analisa kebutuhan data, dan analisa kebutuhan proses perancangan.

1. Perancangan Sistem

- a. Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

- b. Storyline adalah alur cerita yang akan dibuat pada sebuah karya animasi atau film sehingga jelas dan terarah.
- c. Stok Shoot Video adalah jadwal atau objek yang akan di ambil untuk di jadikan video atau foto

2. Implementasi

Metode implementasi adalah metode pengujian profile video yang telah dibuat sesuai dengan perancangan, bertujuan agar dapat mengetahui letak kesalahan yang nantinya akan diperbaiki menggunakan Adobe Premiere Pro.

3. Pengujian

Menggunakan Kuesioner

Lembar kuesioner ini digunakan untuk menilai Video Profile Wisata Pulau Osi.

Video ini digunakan sebagai media pengenalan ikon-ikon wisata kepada semua kalangan wisatawan dan masyarakat, yang nanti akan berkunjung. Sehubungan dengan hal tersebut, dibutuhkan penilaian dari kalangan umum untuk menilai atau memberikan tanggapan dan komentar serta saran terhadap Video Profile Wisata Pulau Osi.