

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam masa pandemi virus corona (*Covid-19*) pemerintah menganjurkan kita agar selalu berada di rumah, bahkan kegiatan belajar dan bekerja mayoritas dilakukan dari rumah. Hal tersebut mengakibatkan kebanyakan dari kita terutama generasi muda akan merasa bosan dan ingin bermain keluar rumah. Banyak cara yang dapat kita lakukan agar terhindar dari rasa bosan tersebut dengan cara berolahraga di rumah, mendekor ulang rumah, berkebun, menonton film atau video-video yang menurut kita menarik untuk menghilangkan rasa penat yang kita alami selama pandemi virus corona (*Covid-19*) ini.

Video merupakan sebuah media audio visual yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Video juga dapat diartikan sebagai teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Menurut Cangara (Cangara, 2010: 126), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi. Terdapat berbagai macam jenis video seperti video klip, video dokumenter, video wisata, video profil dan masih banyak lainnya.

Video wisata adalah video yang mempromosikan keindahan dan menginformasikan suatu tempat pariwisata kepada masyarakat luas agar tertarik atau minat untuk berkunjung. Pada saat ini, dimana terdapat beraneka ragam media sosial seperti Instagram, Youtube, maupun media sosial lainnya tentu saja memudahkan kita untuk menginformasikan kepada masyarakat luas. Namun, kebanyakan video pariwisata hanya menampilkan keindahan tempat wisata tanpa

menyampaikan informasi penting seperti peta lokasi, harga tiket masuk, wahana, dan lain sebagainya. Seharusnya video pariwisata menyampaikan keindahan serta menginformasikan semua informasi yang ada kepada audience secara singkat, padat, jelas, namun tersampaikan. Sehingga audience tidak hanya kagum melihat keindahan suatu tempat pariwisata akan tetapi juga mendapat informasi serta pengetahuan tentang suatu tempat pariwisata. Video pariwisata sendiri membuat para penonton ingin mendatangi lokasi secara langsung untuk bersenang senang atau hanya sekedar melepas lelah.

Membahas tentang wisata, Kota Blitar memiliki banyak sekali destinasi wisata seperti halnya Aloon-Aloon Kota Blitar, Istana Gebang, Taman Kebon Rojo, Taman Pecut, dan Makam Bung Karno. Diantara banyak destinasi wisata tersebut, Makam Bung Karno merupakan tempat pariwisata yang cukup terkenal bagi masyarakat Indonesia dan memiliki pengunjung terbanyak diantara tempat wisata lainnya di Kota Blitar. Siapa yang tidak tahu mengenai presiden pertama Indonesia yaitu Ir. Soekarno, dimana beliau dikuburkan yaitu di Kota Blitar dan pada akhirnya Kota Blitar pun dijuluki sebagai Kota Plokomator.

Namun di era pandemi virus corona (*Covid-19*) ini, banyak sekali tempat atau destinasi wisata yang ada di hampir seluruh Indonesia bahkan dunia ditutup total. Di Indonesia khususnya di Kota Blitar hampir semua destinasi wisata tidak beroperasi lagi sehingga mengakibatkan sektor perekonomian dan wisata di Kota Blitar menjadi berhenti. Hingga sampai pada bulan juni 2020 setelah melalui proses kajian yang begitu banyak dari pemerintah dan pelaku usaha yang ada di wisata Makam Bung Karno dibuka kembali namun hanya 25% dari pengunjung dengan tetap menerapkan protokol-protokol kesehatan sesuai dengan anjuran dari pemerintah seperti halnya menggunakan masker, selalu membawa handsanitaizer, sering mencuci tangan, dan menghindari keramaian atau selalu menjaga jarak satu sama lain.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media yang mampu menggantikan berwisata langsung dengan cara merancang video berbasis *Point of View (POV)* ini agar masyarakat dari luar kota Blitar dapat berwisata online tanpa perlu datang langsung ke lokasi, dikarenakan video berbasis *Point of View (POV)* ini

menjadikan kamera sebagai tokoh utama sehingga memunculkan suasana berwisata online serta di Makam Bung Karno Kota Blitar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah yang akan dibahas adalah bagaimana cara merancang Video Wisata Sejarah Makam Bung Karno Kota Blitar Berbasis *Point Of View (POV)*?

1.3 Tujuan Perancangan

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas dapat dikemukakan tujuan penelitian adalah dapat merancang Video Wisata Sejarah Makam Bung Karno Kota Blitar Berbasis *Point Of View (POV)* serta dengan berwisata online diharapkan dapat menghibur masyarakat Indonesia untuk tetap di rumah menjaga kesehatan masing-masing.

1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan video pariwisata ini adalah:

a. Bagi Penulis

Membuat penulis lebih mengetahui tentang teknis pembuatan perancangan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari hasil perkuliahan jurusan Desain Komunikasi Visual dengan metode dan teknik pengumpulan data sesuai dengan konsep desain perancangan.

b. Bagi Masyarakat

Mengetahui proses merancang Video Wisata Sejarah Makam Bung Karno Kota Blitar Berbasis *Point Of View (POV)* dan membuat audiens terhibur dengan berwisata online.

c. Bagi Jurusan

Sebagai rancangan informasi desain berbasis videografi yang bisa memberikan kemudahan dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian di jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia (STIKI) mendatang.

d. Bagi Pariwisata Kota Blitar

Mempromosikan destinasi wisata sejarah Kota Blitar yang menjadi iconic Kota Blitar kepada masyarakat luar maupun dalam Kota Blitar agar tertarik dan minat untuk datang berkunjung ke lokasi. Tentu saja setelah pandemi virus corona (*Covid-19*) ini berakhir.

1.5 Batasan Perancangan

Pada penelitian ini, penulis akan membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Destinasi wisata yang menjadi icon kota Blitar: Makam Bung Karno.
- b. Pengambilan gambar dengan kamera Mirrorless Sony A 6400 menggunakan teknik *Slowmotion Video*, *Landscape Video*, *Point of View (POV)*.
- c. Proses pengeditan video menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2017.
- d. Target audiens remaja usia 15-20 tahun, agar generasi muda tertarik dengan sejarah Bung Karno dan tidak melupakan jasa-jasa Bung Karno.
- e. Durasi video 5 - 10 menit. Dengan 75% menggunakan *angle camera Point of View* dan sisanya 25% menggunakan *angle camera* lainnya seperti *Eagle Eye*, *Eye Level*, dll.
- f. Diupload di Youtube dan IGTV.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian dilakukan di pantai Kota Blitar. Waktu penelitian direncanakan pada bulan Oktober 2020 hingga bulan Januari 2021.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu kamera Mirrorless Sony A6400 dengan lensa fix 30 mm, *stabilizer*, *drone*, dan *software editing* video Adobe Premiere Pro CC 2017.

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Pada tahap awal pengumpulan data, penulis melakukan studi pustaka, yaitu mempelajari dan memahami penelitian terdahulu berbentuk jurnal mengenai wisata kota Blitar dan teknik perancangan videografi.

b. Wawancara

Wawancara yang digunakan adalah yang berjenis semiterstruktur, dengan hanya menuliskan garis besar atau point poiint dari hal-hal yang ingin ditanyakan. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 32) wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan tugas akhir ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan yang akan dipakai untuk menganalisis atau menguraikan permasalahan seperti teori buku, teori dasar desain komunikasi visual, dan teori videografi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas mengenai analisis masalah, metode penelitian, dan konsep perancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab yang berisi penjelasan semua proses perancangan dan menjawab rumusan masalah di bab pertama.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari penulis mengenai perancangan ini.