

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Komunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat.

Komunikasi massa merupakan sejenis kekuatan sosial yang dapat menggerakkan proses sosial ke arah suatu tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Komunikasi massa suatu jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat.

Perkembangan media massa di era globalisasi membuat pola pikir masyarakat semakin berkembang. Seiring dengan berjalannya waktu, media massa berkembang pesat dan berpacu pada teknologi yang semakin canggih.

Kecanggihan teknologi sangat membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan akan informasi. Bahkan saat ini media massa telah bertumbuh dan dapat diperjual-belikan sebagai sarana informasi, bahkan hingga pendidikan dan hiburan.

Kecanggihan teknologi sangat mempermudah manusia dalam berkomunikasi dengan siapapun, kapanpun dan dimanapun. Dampak dari hal itu hingga saat ini komunikasi dan informasi sudah menjadi bagian penting dari suatu masyarakat dalam melakukan kegiatannya.

Media berasal dari kata Medium (Bahasa Latin) yang artinya sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau memperlihatkan sesuatu. Media adalah interaksi manusia terhadap komputer dalam penyajian kumpulan teks yang bervariasi, penggabungan audio, penambahan animasi gambar, Grafik, Penjalanan video yang dipermudah penggunaannya melalui alat bantu dan koneksi yang dapat melakukan navigasi, interaksi, karya, dan Komunikasi. Penggunaan media sangat erat dibidang informatika, game, pembuatan website, hingga digunakan untuk mempercantik presentasi didalam dunia bisnis ataupun pendidikan.

Audio visual merupakan proses penyampaian pesan atau informasi dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan cara memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan atau informasi kepada penerima dengan melalui media yang menunjangnya.”penyapaiannya melalui media elektronik. Contohnya seperti televisi, VCD player, DVD player, computer, wibesite dan lain - lainnya yang bisa digunakan untuk memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan dan informasi tersebut. Komunikasi visual bisa berbentuk film yang bersifat entertain maupun informatif dan iklan seperti yang kita sering lihat di televisi ataupun media interaktif lainnya.

Dewasa ini Media Massa kini sudah berkembang menjadi industri yang disajikan untuk semua orang dengan berbagai macam karakteristik. Salah satunya televisi merupakan media massa yang paling dinikmati oleh banyak orang. Stasiun televisi dapat menjadi tambang emas bagi pemiliknya namun jika program yang ditayangkan tidak sesuai dengan selera pasar, maka perekonomian televisi atau media interaktif lainnya tersebut akan melemah bahkan merugi.

Perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat dapat mendorong tumbuhnya teknologi media yang semakin cepat berkembang. Hal ini sebagai tuntutan kebutuhan masyarakat akan informasi.

Video Profile adalah media *audio visual* yang di dalamnya memberi penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat corporate value serta product value serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua value diatas, dan bisa juga di bilang hasil cetak atau pun halaman web yang berisi tentang profil perusahaan. Dengan fungsi Video Profile sebagai media komunikasi dan alat pemberi informasi tentang perusahaan anda kepada pihak lain yang membutuhkan. Serta tujuan utamanya adalah memperkenalkan kepada public informasi tentang company tersebut berkaitan dengan: Nama perusahaan, Tag Line dan Logo.

Sektor pariwisata di Indonesia merupakan salah satu sektor ekonomi jasa memiliki prospek yang cerah, namun dewasa ini belum memperlihatkan peranan yang sesuai dengan harapan dalam prospek pembangunan di Indonesia. Pada era globalisasi yang sekarang ini, pembangunan pariwisata dijadikan prioritas

utama dalam menunjang pembangunan suatu daerah. Pembangunan kepariwisataan pada hakikatnya untuk mengembangkan dan memanfaatkan obyek dan daya tarik wisata berupa kekayaan alam yang indah, keragaman flora fauna, seni budaya, peninggalan sejarah, benda-benda purbakala serta kemajemukan budaya.

Pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang paling dinamis di banyak negara. Berdasarkan dokumen UNWTO Annual Report 2011 (2012:6), tercatat ada 982 juta turis seluruh dunia mengunjungi berbagai belahan dunia pada 2011, atau terdapat kenaikan 4.6% dibandingkan tahun 2010. Dengan ekspektasi pertumbuhan antara 3% hingga 4% di tahun 2012, pariwisata internasional akan dapat mencapai pencapaian utama yaitu 1 milyar turis akan berpergian lintas internasional dalam setahun.

Peningkatan jumlah wisatawan dalam skala global diatas nampaknya juga terjadi di Kabupaten Wonosobo, daerah dengan beragam potensi obyek wisata alam ini telah mengalami peningkatan jumlah wisatawan dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari banyaknya wisata alam yang ada di Kabupaten ini yang telah menjadi alternatif rekreasi tersendiri bagi wisatawan terutama mereka yang berkunjung ke wilayah Dataran Tinggi Dieng.

Dataran tinggi dieng menawarkan banyak objek-objek wisata alam dan budaya yang relatif masih natural, bahkan hampir semua objek wisata seperti alam yang indah, keragaman flora fauna, seni budaya, peninggalan sejarah, benda-benda purbakala dan lain-lain di dataran tinggi dieng, semua ini merupakan

hasil proses pengembangan desa wisata yang dapat dikatakan masih baru dibandingkan dengan objek wisata sejenisnya.

Pemasaran untuk daerah wisata alam dataran tinggi dieng dirasa kurang sehingga menyebabkan ketidaktahuan masyarakat tentang wisata alam dataran tinggi dieng, dengan begitu promosi melalui media *audio visual* diharapkan menjadi salah satu cara untuk menarik lebih banyak lagi wisatawan untuk berkunjung ke daerah dataran tinggi dieng.

Dieng Plateau atau yang dikenal juga dengan sebutan Dataran Tinggi Dieng, dilihat dari sisi administratif/geografis, letak daerah ini bisa dibilang unik. Sangat jarang ditemukan di Indonesia dimana satu wilayah terbagi menjadi dua wilayah Administratif seperti Dieng, dimana bagian wilayah barat (Dieng Kulon) Masuk Wilayah Kabupaten Wonosobo, dan Sebelah Timur masuk Kabupaten Banjarnegara. Kondisi alam Pegunungan Dieng dengan tanahnya yang subur menjadikan sektor pertanian sebagai Pencaharian utama masyarakat dataran Tinggi Dieng. Jenis-jenis tanaman seperti Kentang, Kobis, Wortel tumbuh subur dalam-petak-petak lahan penduduk yang tersebar di lanskap dan perbukitan Dieng.

Pada awal abad masehi, terjadilah sebuah proses migrasi besar-besaran penduduk Kalinga ke berbagai penjuru asia, salah satunya ke pulau jawa. menurut beberapa sumber, migrasi tersebut disebabkan serangan kerajaan Ashoka yang terletak di sebelah utara kerajaan Kalingga, namun menurut seorang peneliti dari Prancis, Migrasi tersebut hanyalah migrasi biasa dalam rangka memperluas lingkup perdagangan bangsa kalingga yang kemudian sekaligus menjadi sarana

penyebaran budaya. Proses Migrasi tersebut membawa pengaruh besar baik dibidang keyakinan, teknologi, hingga sastra. Bahkan cara bercocok tanam padi pun diduga merupakan salah satu teknologi yang dibawa bangsa kaligga ke Tanah Jawa. Dalam Kurun Waktu tertentu, terjadilah proses civilisasi yang terus menerus, hingga akhirnya Dieng menjadi sebuah sistem peradaban yang besar. Sekaligus menjadi cikal bakal berdirinya Wangsa Mataram Kuno (Sanjaya dan Syailendra) yang mencapai puncaknya pada abad 8-9 M, dengan bukti-bukti peninggalannya berupa candi-candi yang sampai sekarang masih dapat kita lihat sisa-sisa peninggalannya.

Migrasi tersebut bukanlah proses perpindahan spontan melainkan tersusun dengan rencana yang matang. Sebelum proses migrasi dilakukan, mereka telah melakukan pencarian tempat-tempat yang dianggap sesuai untuk memindahkan simbolis "surga" yang ada di himalaya ke tanah Jawa. Dan tempat yang dianggap pas tersebut adalah Dieng. Oleh sebab itu kemudian Dieng menjadi pingkalingganing Bhawana (Poros Dunia) Nama Dieng sendiri dilatarbelakangi dari peristiwa pemindahan simbol surga dilakukan Sang Hyang Djagadnata (Bathara Guru), sebagaimana tertuang dalam Serat Paramayoga karya R Ng Ranggawarsito tersebut. Dieng yang berasal dari bahasa Sanskerta Di artinya tempat yang tinggi atau gunung dan Hyang artinya leluhur atau dewa-dewa. Dieng kaya akan Khasanah Budaya baik dalam bentuk peninggalan Benda-benda bersejarah, tapi juga seni tari serta Upacara-upacara Tradisional yang terus bertahan dan dilestarikan secara turun-temurun oleh masyarakat Dieng. Panorama alamnya pun tak kalah menarik sebagai tujuan berlibur dengan Ragam

Wisata alam dan Budaya di Dataran Tinggi Dieng.

Dengan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, untuk itu penulis ingin mengangkat Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau atau wisata alam yang menjadi tempat objek wisata di kabupaten wonosobo yang senantiasa menciptakan lingkungan sosial yang lebih baik. Dengan tujuan selain sebagai karya untuk Tugas Akhir, dan juga mencoba untuk memberikan variasi pada media interaktif berupa video profile yang sudah ada di beberapa situs resmi kabupaten/kota-kota di wilaya indonesia.

1.1.1 Penegasan Makna Judul

Adapun judul dari tugas akhir ini adalah Perancangan *Audio Visual* Video Profile Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau. Guna memperjelas pengertian pada perancangan judul tugas akhir penulis akan memberikan uraian pengertian dari judul tersebut.

Pengertian atas judul ini adalah:

- Perancangan : definisinya perancangan adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem mendetail yang membolehkan untuk dilakukannya realisasi fisik.
- *Audio* : definisinya audio adalah media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam

lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal.

- *Visual* : definisinya visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran.
- Video Profile : definisinya adalah sebagai media komunikasi dan alat pemberi informasi tentang perusahaan anda kepada pihak lain yang membutuhkan.
- Pesona Wisata Wonosobo : definisinya adalah wisata yang menampilkan pesona keindahan alam yang menarik dan unik di kabupaten wonosobo.
- Negeri Di Atas Awan : definisinya adalah merupakan tema yang saya bahas dalam tugas akhir untuk perancangan *audio visual* video profile pesona wisata wonosobo yang saya buat.
- Dataran Tinggi Dieng Plateau : merupakan dataran tinggi (2.000 mdpl) terluas di Dunia setelah Nepal dan Tibet. Letaknya di sebelah barat kompleks Gunung Sindoro dan Gunung Sumbing sekitar 26 km dari pusat Kota Wonosobo, secara administratif berada di daerah perbatasan Kabupaten Banjarnegara, Wonosobo dan batang, Jawa Tengah.

Dalam hal ini, yang dimaksud dengan judul di atas adalah penulis hanya akan menjelaskan tentang Video Profile Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau, dan tidak akan melebihi dari data yang didapat dari sumber.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan *audio visual* video profile pesona wisata wonosobo, negeri di atas awan dataran tinggi dieng plateau dalam bentuk video profile kabupaten wonosobo sehingga masyarakat tertarik untuk melihatnya dan mengunjunginya.
2. Bagaimana proses penerapan Artdirecting, Copywriting dan Layout pada perancangan *audio visual* profile pesona wisata wonosobo, negeri di atas awan dataran tinggi dieng plateau sehingga masyarakat tertarik untuk melihatnya dan mengunjunginya.
3. Bagaimana proses penerapan aplikasi media promosi pada perancangan *audio visual* video profile pesona wisata wonosobo, negeri di atas awan dataran tinggi dieng plateau sehingga masyarakat tertarik untuk melihatnya dan mengunjunginya.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan Perancangan Tugas Akhir terdapat batasan tertentu terhadap topik permasalahan yang akan diambil. Setiap permasalahan yang ada pada topik akan dibatasi dengan merumuskan setiap masalah, mengerucut menjadi satu topik yang akan dibahas. Jadi batasan masalah yang penulis ambil pada Tugas Akhir ini adalah:

1. Hanya berfokus pada Perancangan *Audio Visual* Video Profile Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau.
2. Demografis :
 - Usia : Semua usia
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - Segmen : Semua kalangan
3. Pembatasan bahasan dibagi perwilayah yang terdapat di Dataran Tinggi Dieng Plateau Kabupaten Wonosobo ini, diantaranya :
Wilayah-wilayah yang nantinya akan dibahas dalam perancangan video profile Tugas Akhir penulis ini adalah alun-alun kota wonosodo, dinas pariwisata dan kebudayaan wonosobo, argowisata teh tambu, gardu pandang tieng, kawasan komplek candi dieng, telaga warna, gua-gua, telaga pengilon, batu ratapan angina dan jembatan merah putih, air terjun sikarim, bukit sikunir, telaga cebong dan data tidak lebih dari wilayah yang di angkat.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Tujuan penulis membuat Perancangan *Audio Visual* Video Profile Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui proses Perancangan *Audio Visual* Video Profile Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau.
- 2) Mengetahui proses penerapan *Artdirecting*, *Copywriting* dan *Layout* pada Perancangan *Audio Visual* dalam bentuk video profile dan mengetahui proses Perancangan *Audio Visual* Video Profile Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau.
- 3) Mengetahui proses penerapan aplikasi media pada Perancangan *Audio Visual* Video Profile Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau.
- 4) Sebagai syarat kelulusan S1 di jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul.
- 5) Memberikan warna lain dalam menciptakan *Audio Visual* dalam bentuk Video Profile Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau.
- 6) Menggunakan segala kemampuan yang didapat selama menempuh pendidikan di jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul dan dibentuk dalam penciptaan tugas akhir ini, hingga nantinya karya tersebut dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya dan pada instansi pendidikan pada umumnya.

1.5 Manfaat

Dalam proses pembuatan *Audio Visual* dalam bentuk Video Profile Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau, manfaat yang didapat, diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi Institusi

Manfaat penelitian bagi lembaga atau institusi Desain Komunikasi Visual adalah sebagai tolak ukur kemampuan mahasiswa setelah memahami teori-teori yang berkaitan dengan bidang studinya serta kemampuan praktek dengan penguasaan teknologi hingga dapat menyelesaikan karya akhir setara dengan video profile wisata alam yang sudah ditayangkan oleh kabupaten/kota-kota lain di Indonesia.

1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan

Manfaat penelitian bagi perusahaan adalah perusahaan akan mendapatkan tenaga kerja yang *fresh graduate* yang siap untuk bekerja di perusahaannya.

1.5.3 Manfaat bagi Masyarakat

Manfaat penelitian bagi masyarakat adalah sebagai masukan atau acuan untuk menciptakan sebuah karya *audio visual* pada umumnya.

1.6 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan sebuah karya, perlu adanya sebuah metode perancangan. Metode perancangan terdiri dari metode pengumpulan data dan metode analisa data. Berikut penjelasannya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Metode pengumpulan data, terbagi menjadi tiga bagian yaitu data lapangan, data kajian literature, dan data kajian karya komunikasi visual, berikut adalah penjelasannya :

1.6.1.1 Data Lapangan

Data merupakan keterangan yang benar dan nyata, dapat dijadikan sebagai bahan kajian. Data lapangan merupakan data yang diperoleh langsung

dari pengukuran lapangan secara langsung. Dengan melakukan kegiatan tersebut, penulis bisa mendapatkan data atau informasi yang akurat tentang topik permasalahan yang sedang diangkat. Untuk lebih detailnya terdapat pada penjelasan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Taman Rekreasi Kalianget

Sumber : Dokumentasi Pribadi, Ibnu Wodha Mahendra Rauf, 2017

(1) Data Observasi

Jika dilihat dari data lapangan yang sudah penulis dapatkan dimana Dataran Tinggi Dieng menyediakan banyak objek wisata salah satunya Wisata Alam yang berlokasi di kabupaten Wonosobo Jawa Tengah. Tidak hanya Wisata Alam, di Dataran Tinggi Dieng juga terdapat Cagar Budaya. Selain itu tempat ini juga sering dijadikan sebagai tempat wisata baik bagi masyarakat sekitar maupun masyarakat yang berada diluar daerah.

(2) Data Wawancara

Guna untuk memperkuat data observasi yang telah dilakukan, maka penulis mewawancarai narasumber yang bertanggung jawab. Dimulai dari beliau

penulis mendapatkan informasi yang akurat seputar Dieng, pertanyaan dan jawaban seputar data wawancara yang penulis lakukan sebagai berikut:

Name : Edy Santoso

Profesi : Pengembangan destinasi pariwisata wonosobo

Pertanyaan 1:

Menurut bapa apa yang unik dari dataran tinggi dieng yang membuat keharusan wisatawan datang ke negeri di atas awan ini?

Jawaban 1:

Kita menyatakan dieng itu negeri di atas awan di samping dieng itu juga di bilang tempat bersemayamnya para dewa dan dewi. Dieng juga memiliki satu situs Hindu tertua di Indonesia yaitu kawasan candi dieng dan juga menjadi suatu peradaban hindu di dunia. Di dieng juga menjadi pusatnya budaya jawa oleh karena itu dieng sesuatu yang iconic, tidak hanya budayanya tapi secara alam dieng juga menyediakan banyak pesona wisata didalamnya.

Pertanyaan 2:

Sudah seberapa jauh pemerintah terlibat pengelolaan pariwisata yang ada di kabupaten wonosobo lebih tepatnya untuk wilayah dataran tinggi dieng?

Jawaban 2:

Untuk wilayah dieng kami perlu sampaikan bahwa atminitrasinya tidak hanya di bawah kewenangan pemerintah kabupaten wonosobo saja, tapi juga sebagian di bawah kewenangan atminitrasi pemerintah kabupaten banjarnegara. Secara lintas daerah kami juga sudah membuat semacam kerja sama dan kesepakatan bersama untuk pengelolaan bersama, karena saat kita berbicara tentang dieng wisatawan kita tidak mengenal batas wilayah, tapi bagaimana wisatawan kita mendapatkan sesuatu yang terkesan dan terlayani dengan baik.

Pertanyaan 3:

Untuk fasilitas dalam objek pariwisata yang berada di dataran tinggi dieng ini, seberapa jauh pemerintah dan masyarakat terlibat menyediakan fasilitas di dalamnya?

Jawaban 3:

Jadi sebuah tanggung jawab bagi kami putra daerah atau penyelenggara destinasi wisata terutama yang di bawah kewenangan kami, bagaimana kami menyediakan sebuah fasilitas untuk kenyamanan wisatawan baik itu wisatawan anak-anak, remaja dan lansia. Perlu kami sampaikan wonosobo dari 2014 itu menginisiasi sebagai kabupaten ramaham, artinya ramaham ini kami juga menterjemahkan bagaimana pemerintah daerah itu memberi fasilitas untuk teman-teman kita yang berkebutuhan khusus, artinya juga teman-teman kita yang

disabilitas itu bisa menikmati alam wonosobo dengan baik sama sederajat dengan wisatawan kita yang tidak disabilitas.

Pertanyaan 4:

Untuk bagian pariwisata, potensi apa saja yang bisa dikembangkan oleh pemerintah dan masyarakat yang bisa dinikmati oleh wisatawan yang datang ke dataran tinggi dieng ini dan tidak mengganggu sisi kegiatan masyarakat dieng?

Jawaban 4:

Dieng di awal kami sampaikan adalah paket wisata yang lengkap mulai dari alamnya, mulai dari budayanya, mulai dari edukasinya sampai dengan explore potensinya yaitu energy panas bumi termasuk di dalamnya bagaimana masyarakat kita bermata pencaharian dari dieng. Artinya beberapa aspek ini yang perlu kita satukan jangan sampai aspek-aspek yang berbeda ini saling menenggelamkan sebagai contohnya adalah petani kita menanam kentang tapi di satu sisi juga tidak mengganggu dari kegiatan pariwisata dan yang kedua bagaimana kegiatan konservasi dieng, karena dieng ini menjadi daerah tangkapan air yang memenuhi dari lima kabupaten yaitu banjarnega, wonosobo, batang, Kendal, temanggung dan menjadi kawasan yang tidak rusak.

Pertanyaan 5:

Untuk kedepanya rencana apa saja yang belum di laksanakan dan terpenuhi dalam pengembangan pariwisata yang ada di dataran tinggi dieng?

Jawaban 5:

Artinya perlu bersama-sama untuk membuat skema yang baik agar dieng itu tetap lestari jadi tidak saling menenggelamkan. Hal yang akan kita lakukan di taun ini dan untuk kedepanya mewujudkan dieng sebagai kawasan geo park, artinya geo park ini menjadi satu paket yang melibatkan kementerian, pemerintah daerah, masyarakat setempat dan beberapa pelaku enditas yang berada di dieng. Geo park ini mengedepankan beberapa aspek tentang konservasi, tentang kebudayaan dan tentang pariwisata.

1.6.1.2 Data Kajian Literatur

Pengertian Literatur adalah bahan atau sumber ilmiah yang biasa digunakan untuk membuat suatu karya tulis atau pun kegiatan ilmiah lainnya. Literatur ini mirip dengan daftar pustaka atau referensi. Jika anda kebingungan untuk mencari materi dari suatu ilmu pengetahuan, maka anda akan mencari referensi ke sumber lain. Referensi ke sumber lain itulah yang dinamakan literatur. Bentuk dari literatur bisa berupa softcopy atau hardcopy. Yang dimaksud softcopy adalah materi atau referensi yang berbentuk data komputer, sedangkan hardcopy adalah materi atau referensi yang berbentuk buku dan telah tercetak di kertas.

1. Media Cetak

Media cetak merupakan bahan kajian literatur yang paling banyak digunakan, karena media cetak terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata,

gambar atau foto dalam tata warna dan halaman putih, media cetak memiliki bentuk fisik (nyata) yang dapat dipertanggung jawabkan atas isi dari media cetak tersebut.

Dalam media literatur cetak, data yang di dapat oleh penulis salah satunya berasal dari buku *The Magic Of Movie Editing* yang membahas tentang teori kamera dan tehnik editing dan masih banyak lagi media literatur yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

2. Media Elektronik

Untuk data kajian dari media elektronik penulis mengambil dari berbagai sumber seperti dari website resmi kabupaten wonosobo, dan dari blog yang menjelaskan tentang beberapa aliran desain sedangkan dari segi *audio visual*, penulis mengambil alur cerita seperti yang diterapkan pada video profile wisata alam lainnya dan masih ada penambahkn lain dalam penyusunan tugas akhir nantinya.

Dalam media literatur elektronik, data yang di dapat oleh penulis salah satunya berasal dari website resmi wonosobo yaitu www.wonosobokab.go.id dan forum milik personal ataupun non-personal. Salah satunya adalah forum yang membahas tentang wisata populer yang ada di Dataran Tinggi Dieng.

3. Dokumentasi

Dalam hal ini penulis mencoba mencari data dalam bentuk dokumentasi yang dimiliki tempat wisata yang ada di dieng yang berlokasi di daerah Jawa Tengah. Dari semua data tersebut diharapkan dapat membantu penulis nantinya dalam menghasilkan sebuah karya audi visual pada Tugas Akhir ini dan akhirnya lulus dari masa perkuliahan saat ini.

1.6.2 Data Kajian Karya *Audio Visual* Acuan

Data kajian karya *audio visual* acuan nantinya akan dijadikan sebagai pembanding sekaligus referensi data oleh penulis adalah karya pernah disiarkan di website resmi, karena Tugas Akhir penulis adalah membuat *audio visual* video profile pesona wisata wonosobo, negeri di atas awan dataran tinggi dieng plateau. Data acuan yang dipakai pada karya tugas akhir ini adalah Amazing Malang yang di buat oleh pemerintah malang dan malang strudel.

(1) Alasan Pemilihan

Karya yang menjadi salah satu acuan dalam pembuatan karya ini salah satunya amazing malang yang dibuat oleh dinas pariwisata dan kebudayaan malang dan di dukung oleh malang strudel yang di kemas sebagai panduan wisata malang dalam bentuk *audio visual* amazing malang. Sebuah video profile dalam yang menjelaskan tempat wisata, kuliner ataupun sejarah yang menawarkan pengetahuan suatu tempat unik dan keindahan alamnya. Alasan memilih karya ini

adalah berdasarkan pada alur cerita yang menarik dan presenternya yang menghibur. Oleh karena itu, program acara ini menjadi pembanding untuk menciptakan karya Tugas Akhir.



Gambar 1.2 Cuplikan Amazing Malang

Sumber :

https://lh3.googleusercontent.com/GUSPzQiin6hYqgQKrmebX31AEIRvld8ei5i1VZ7dPVMNqfveTBCbrOI27ySa_WTgO9c=w300

Berikutnya adalah cuplikan acara amazing malang. Dalam karya tersebut menunjukkan Visualisasi yang menarik dengan pengambilan gambar yang kreatif dan inovatif serta menampilkan ilustrasi moderen dalam perancangan *audio visual*.

(2) Keistimewaan/Keunikan/Khusus

Dari *audio visual* tersebut, didapati suatu ciri khas yang menjadi karya acuan dalam menciptakan karya Tugas Akhir. Diantaranya program tersebut mengangkat destinasi alam yang menarik, kuliner dan sejarah yang ada di berbagai tempat di malang dan dikemas dengan informasi yang akuran mengenai destinasi yang di angkat sesuai tema yang sedang hot untuk wisatawan.

1.6.2.1 Metode Analisa Data

Tujuan dari analisa data adalah untuk meringkas data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan, sehingga hubungan antar problem penelitian dapat dipelajari dan diuji. Oleh karena itu, ada tiga cara untuk memecahkan permasalahan yang sedang diangkat dalam Tugas Akhir, yaitu dilakukannya metode analisa kualitatif, analisa SWOT, dan sintetis. Berikut adalah penjelasan dan pembahasan lebih detail dari ketiga cara tersebut.

1.6.2.2 Metode Analisa Kualitatif

Dalam melakukan analisa kualitatif terhadap permasalahan yang sedang dibahas, terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan. Yaitu penelitian sebelum di lapangan, penelitian selama di lapangan, dan penelitian setelah di lapangan. Berikut adalah penjelasannya.

- (1) Penelitian sebelum di lapangan, dalam tahap penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data berdasarkan pada hasil data yang sudah di dapat sebelumnya. Diantaranya mempersiapkan beberapa narasumber dan objek penelitian. Hal itu hanya bersifat sementara, karena ada kemungkinan untuk terjadinya perubahan data. Setealah dirasa cukup maka penulis akan melanjutkan penelitian di dalam lapangan.
- (2) Penelitian selama di lapangan, dalam proses penelitian ini penulis terjun langsung ke lokasi untuk melakukan observasi dan wawancara langsung

kepada salah satu tokoh yang di tuakan untuk mendapatkan data-data yang lengkap dan akurat kepada narasumber untuk penjelasan.

- (3) Penelitian setelah di lapangan, dalam tahap terakhir ini penulis menyimpulkan, merumuskan dan menjadikan suatu konsep bentuk karya *audio visual* video profile.

1.6.2.3 Analisa SWOT

Dapat disimpulkan dari rumusan diatas, maka dalam karya tugas akhir ini penulis akan membuat *Audio Visual* Video Profile sebagai apresiasi terhadap Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau. Dan dikuatkan oleh analisa SWOT berikut ini:

Strenght : Video Profile ini sebagai apresiasi terhadap Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau ini mengupas suatu tempat wisata yaitu Dieng untuk wilayah Kabupaten Wonosobo dalam sudut pandang pariwisata dan budaya. Selain itu diperkuat dengan teknik pengambilan gambar yang jernih, tehnik editing dan penggabungan animasi infographic yang akurat di dalamnya dan pembuatan media promosi yang belum di buat sebelumnya.

Weakness : Dalam pembuatan Video Profile ini faktor biaya menjadi penyebab beberapa hal, sehingga kurangnya telekomunikasi dengan baik.

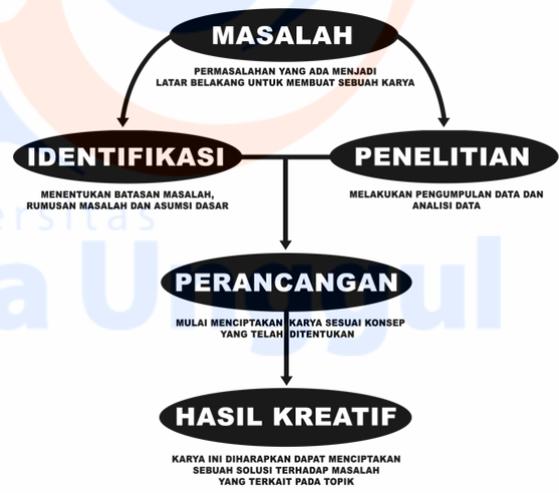
- Oppurtunity : Video Profile ini akan berpeluang menarik penonton untuk datang dan memilih destinasi wisata yang berada di Dataran Tinggi Dieng Kabupaten Wonosobo atau yang biasa di kenal Negeri Di Atas Awan.
- Treath : Apabila karya tugas akhir ini berhasil dan mendapatkan nilai bagus, maka tidak menutup kemungkinan akan ditiru atau diikuti oleh pihak lain.

1.6.2.4 Sintesis

Sesuai dengan konsep yang sudah dijelaskan diatas, maka dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini akan disampaikan beberapa Wisata Alam dan Cagar Budaya yang ditampilkan secara menarik dengan penuh hiburan didalamnya.

1.7 Kerangka Pemikiran

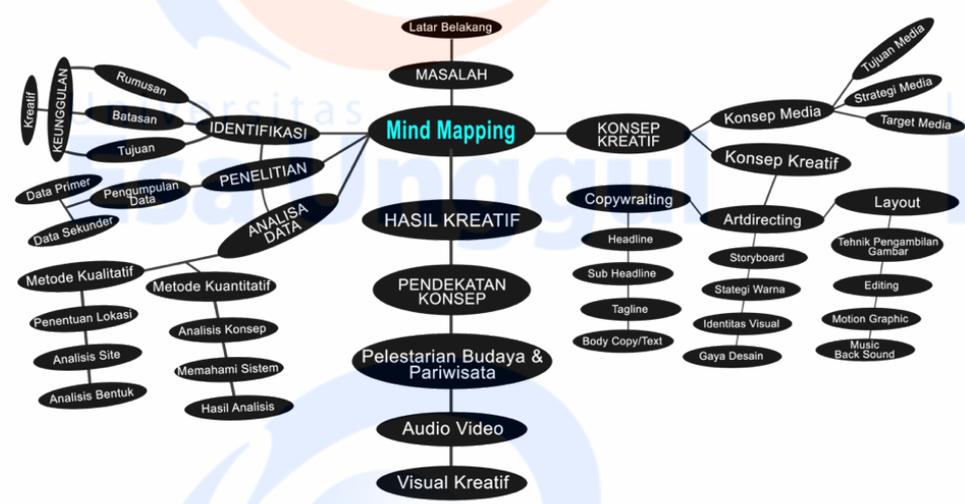
Kerangka pemikiran perancangan digunakan untuk mempermudah penulis dalam memahami masalah yang ada dalam karya Tugas Akhir ini. Penulis melakukan pemetaan sederhana pada permasalahan yang ada dan pada akhirnya akan menghasilkan sebuah karya Perancangan *Audio Visual* Video Profile Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau. dalam Desain Komunikasi Visual.



Gambar 1.3 KERANGKA PEMIKIRAN

Sumber : Dokumentasi Pribadi, Ibnu Wodha Mahendra Rauf, 2017

1.8 Skematika Perancangan



Gambar 1.4 SKEMATIKA PERANCANGAN

Sumber : Dokumentasi Pribadi, Ibnu Wodha Mahendra Rauf, 2017

1.8 Tempat dan Tahun Produksi

Dalam melaksanakan Tugas Akhir berupa *Audio Visual Video Profile* Pesona Wisata Wonosobo, Negeri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau ini diharapkan dapat dilaksanakan pada tempat dan tahun yang akan dituliskan sebagai berikut:

- Tempat : Dataran Tinggi Dieng kabupaten Wonosobo
Jawa Tengah, Indonesia
- Tahun : 2017

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 bab beserta beberapa lampiran sebagai pendukung laporan Tugas Akhir dengan rincian sebagai berikut:

(1) Bab I Pendahuluan

Bab I membahas tentang latar belakang masalah yang sudah ada atau baru ada pada saat penulis mengerjakan laporan dan karya tugas akhir. Bab I terdiri dari Latar Belakang, Penegasan Makna Judul, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Perancangan, Manfaat, Metode Prancangan, Metode Pengumpulan Data, Metode Analisa Data, Krangka Pemikiran, Skematika Perancangan, Tempat dan Tahun Produksi dan Sistematika Penulisan.

(2) Bab II Landasan Teori dan Analisa Data

Bab II membahas dengan detail tentang teori dan pendapat yang berhubungan dengan tema Tugas Akhir penulis. Teori dan pendapat tersebut digunakan sebagai acuan dalam pembuatan konsep atau ide,

kemudian dijadikan sebagai pedoman dalam perancangan karya Tugas Akhir. Bab II terdiri dari Tinjauan Pustaka, Teori Komunikasi, Media, Audio, Visual, Proses Produksi Karya *Audio Visual*, Strategi Publikasi, Psikologi Warna, Semiotika, Aspek kultural, Gaya Desain, Unsur dan Prinsip Desain, Copywriting, Ilustrasi pada Media Publikasi, Tipografi pada Media Publikasi, Teknik Kamera Elektronik, Analisa Data, Gambaran Institusi, Kondisi Media Komunikasi Visual, Data Kompetitor dan Analisa SWOT Video Profile.

(3) Bab III Konsep Perancangan Audio Visual Video Profile Pesona Wisata Wonosobo Negri Di Atas Awan Dataran Tinggi Dieng Plateau

Bab III berisi sebuah penjelesan mengenai proses pembuatan karya Tugas Akhir, dimulai dari penjelasan secara lengkap tentang bagaimana nanti penulis akan membuat karya, sampai akhirnya terciptalah sebuah karya Tugas Akhir seperti yang diharapkan. Bab III terdiri dari Konsep Media, Tujuan Media, Strategi Media, Pemilihan Media, Konsep Kreatif, Keyword, Strategi Kreatif, Program Kreatif, Konsep Komunikasi dan Perancangan Biaya Produksi.

(4) Bab IV Desain dan Aplikasi

Bab IV berisi hasil karya tugas akhir (perview dalam bentuk gambardan foto), baik dari awal pembuatan sampai dengan hasil jadi (final) karya beserta pendukung lainnya. Bab IV terdiri dari Audio Visual Video Profile, Storyline, Dokumentasi Storyboard dan Media Pendukung.

(5) Bab V Penutup

Bab V berisi kesimpulan yang diringkas dari pembahasan serta penyelesaian masalah yang sedang diangkat. Selain itu, terdapat saran yang merupakan tanggapan atau opini penulis sendiri berupa ide dan

pemikiran terhadap proses selama membuat Tugas Akhir ini. Bab V terdiri dari Kesimpulan dan Saran.