# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki keelokan dan keindahan alam yang mempesona nan alami, yang terbentang dari sabang sampai merauke. Mulai dari keindahan alam pegunungan sampai dengan keindahan alam Pantainya sangat memukau. Jika dilihat dari aspek geografisnya, bentuk kepulauan Indonesia memiliki potensi tersendiri. Semua pulau besar maupun kecil yang menyusun Indonesia dipisahkan oleh laut yang membentang di sepanjang kepulauan

Pariwisata merupakan salah satu pemanfaatan sumber daya alam yang dapat bernilai ekonomi bagi daerah yang mengelolanya menjadi tempat wisata. Perlu adanya pengembangan suatu tempat wisata agar dapat menarik minat pengunjung untuk kembali ke tempat wisata tersebut. Sebuah destinasi wisata dapat dikatakan akan melakukan pengembangan wisata jika sebelumnya sudah ada aktivitas wisata. Untuk dapat meningkatkan potensi pariwisatanya, yang perlu dilakukan adalah merencanakan pengembangan wisata agar dapat lebih baik dari sebelumnya.

Coban Putri merupakan salah satu air terjun di Kota Batu yang cukup populer di masyarakat. Keindahan dari air terjun ini menjadi salah satu alasan mengapa banyak wisatawan yang ingin berkunjung.Terdapat dua air terjun yang bisa Anda lihat di kawasan destinasi wisata ini yang masing-masing memiliki tinggi 15 dan 20 meter. Air terjun ini terletak di lembah sekitar daerah Gunung Panderman Batu kurang lebih 1000 mdpl. Coban Putri memiliki karakteristik yang cukup unik dimana tebing batu yang tidak beraturan membuat air yang jatuh menyebar dengan indah. Kolam yang terbentuk di bawah air terjun pun sangat dangkal dan terlihat tenang. Pemandangan indah air terjun ini sering dimanfaatkan para pengunjung untuk berfoto. Keindahan alam air terjun ini juga bisa Anda nikmati dari gardu pandang di atas lembah yang sangat instagramable. Untuk menuju area air terjun, dari pintu masuk Anda masih harus melanjutkan perjalanan sekitar 400 meter. Jalan ini masih bisa dilalui oleh kendaraan jadi Anda tidak akan terlalu capek berjalan untuk sampai ke air terjun.

Dalam hal ini Penulis memutuskan untuk membuat video sebagai sarana media informasi Wisata Coban tersebut, karena video merupakan media informasi yang memiliki pengaruh yang tinggi dalam melakukan promosi. Selain itu, media informasi ini akan memberikan pengetahuan dan edukasi kepada penduduk lokal maupun mancanegara mengenai keindahan alam yang belum dikenal sebelumnya. Dengan meningkatnya pengetahuan akan lokasi wisata tersebut, maka meningkat juga potensi lokasi wisata tersebut untuk menggaet pengunjung.

Saat ini objek wisata Coban Putri sudah memiliki satu coban buatan serta berbagai tempat atau spot foto yang modern dan kegiatan outbound yang cukup lengkap. Wisata ini terletak di Kecamatan Junrejo Kota Batu yang dibuka untuk masyarakat secara umum sekitar tahun 2017 dan sampai saat ini dalam tahap pengembangan. Wisata ini terhitung masih baru yaitu kurang dari 5 tahun, sehingga untuk menunjang eksistensinya maka diperlukan pengelolahan yang tepat. Karena lebih terfokus pada strategi promosi, maka hal tersebut juga membutuhkan step yang berbeda bagi setiap pengunjung, solusi di sini adalah dengan konsep promosi dalam bentuk video pada media sosial yang digunakan paling sering oleh setiap pengguna media sosial yaitu Instagram, Tiktok dan Youtube. Dengan adanya latar belakang tersebut, maka diambilah suatu penelitian “**Perancangan Video Wisata Alam Coban Putri Desa Tlekung Kota Batu Sebagai Konten untuk Media Sosial**”dengan harapan perancangan video konten media sosial ini dapat membantu mewujudkan Wisata Alam Coban Putri agar menarik perhatian pengunjung

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka permasalahan dalam tugas akhir adalah Bagaimana cara merancang video wisata alam coban putri yang tepat untuk menampilkan keindahan dan keeksotikan Coban Putri ?

## Tujuan Penelitian

Proses penelitian ini bertujuan merancang *video* Wisata AlamCoban Putri Desa Tlekung Kota Batu sebagai *konten* untuk *media sosial*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menampilkan keindahan dan keeksotikan Wisata Coban Putri dengan konten video untuk media sosial agar lebih dikenal masyarakat luas.

## Manfaat Penelitian

1. Manfaat praktis

Manfaat secara praktis yang didapat adalah memberikan konstribusi kepada Wisata Coban Putri dalam merancang sebuah video konten media sosial.

1. Manfaat teoritis

Peneliti melakukan perancangan agar bisa dijadikan sebagai bahan referensi di wilayah pendidikan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan video konten media sosial.

## Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang diperlukan untuk merancang video Wisata Alam Coban Putri Desa Telkung Kota Batu fokus menuju titik permasalahan sesuai dengan latar belakang, seperti :

1. Perancangan Video Wisata Alam Coban Putri Desa Telkung sebagai konten media sosial Instagram, Tiktok dan Youtube.
2. Media pendukung berupa, poster, xbanner, tiket masuk ,petunjuk arah dan desain feed Instagram.
3. Target audience Wisata Coban Putri antara usia remaja sampai dewasa.
4. Objek penelitian hanya pada 1 tempat wisata saja yaitu Coban Putri.

## Metode

## Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Wisata Coban Putri yang berada di Desa Tlekung Kota Batu Jawa Timur. Proses penelitian ini bertujuan mengoleksi informasi mengenai Wisata Coban Putri yang dilakukan secara sengaja dan langsung dengan narasumber Bpk Suwandi.

Waktu dan jadwal pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.1

**Tabel 1.1 Waktu dan Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Waktu** | **Jadwal Penelitian** | | | |
| Okt 2022 | Nov 2022 | Des 2022 | Jan 2023 |
| 1 | Pengumpulan Data |  |  |  |  |
| 2 | Observasi |  |  |  |  |
| 3 | Analisis Data dan Perancangan Sistem |  |  |  |  |
| 4 | Pengujian Sistem |  |  |  |  |
| 5 | Perancangan |  |  |  |  |
| 6 | Produksi |  |  |  |  |

## Bahan dan Alat Penelitian

Pada saat penelitian, peneliti membutuhkan beberapa alat dan bahan dalam melakukan penelitian untuk mendukung pengumpulan data dan penyelesaian penelitian yang dilakukan. Bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang telah peneliti tentukan.

1. Perangkat Keras

Perangkat Keras yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Personal Computer
2. Laptop
3. Kamera DSRL
4. Tripod
5. Smartphone IOS
6. Lighting
7. Hand Sanitizer
8. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Sistem Operasi Windows
2. Adobe Photoshop 2020
3. VN Video Editor
4. Corel Draw 2020

## Pengumpulan Data dan Informasi

Proses yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya.

1. Data Primer

* Wawancara

Metode wawancara memiliki pengertian sebuah cara yang digunakan sebagai tujuan dalam tugas dengan mencoba mendapatkan sebuah keterangan maupun Tanggapan dari seorang responden secara tatapan muka. Wawancara yang digunakan perancang untuk menggali data tentang wisata coban putri yang dibuat oleh Bpk. Wandi selaku pemilik wisata tersebut.

* Observasi

Metode observasi adalah suatu pengamatan secara langsung maupun tidak langsung, dalam penelitian nantinya akan menghasilkan temuan - temuan baru yang jarang didapati secara langsung maupun survey dalam perancangan media komunikasi visual wisata coban putri dengan fotografi.

1. Data Sekunder

* Dokumentasi

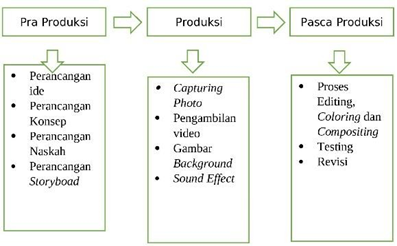
Menurut Sugiyono (2015: 329) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang akan dilakukan peneliti yakni mengambil beberapa dokumen bergambar berupa berbagai asset wisata coban putri yang dikembangkan oleh Bpk Wandi.

## Analisis Data

Dalam Analisa data peneliti menggunakan Teknik Analisa SWOT, Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (strengths), Kelemahan (weakness), Peluang (opportunites), dan Ancaman (threats) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat factor itulah yang membentuk akronim SWOT (strengths, weakness, opportunities, dan threats). Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dan spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan tidak dalam tujuan tersebut.

## Prosedur

Dalam perancangan yang berjudul “Perancangan Video Wisata Alam Coban Putri Desa Tlekung Sebagai Konten Untuk Media Sosial” ini dilakukan beberapa pendekatan demi mendapatkan hasil perancangan yang optimal. Proses perancangan yang digunakan adalah proses perancangan menurut kerangka/pola milik Yustika Dewi, berikut adalah skema dari proses perancangan :



Gambar 1.1 Model Perancangan Yustika Dewi

*Gambar 1. SEQ Gambar\_1. \\* ARABIC 1 Model Perancangan Sadjiman Ebdi Sanyoto*

(Sumber : Jurnal Ilmiah Yustika Dewi (2022)

## Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, dan batasannya, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

1. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan tugas akhir ini serta penjelasan suatu bahasan menurut ahlinya.

1. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data, dan proses observasi pada data.

1. BAB IV PERANCANGAN PRODUK

Bab ini menjelaskan tentang proses pengerjaan produk berdasarkan hasil penelitian, wawancara, dan pengembangan sesuai kebutuhan. Dilanjutkan dengan tampilan hasil akhir produk.

1. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian dan kemudian menjawabnya (menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan) layak untuk digunakan (diimplementasikan). Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah (kelemahan yang ada), saran 53 yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian (untuk objek penelitian maupun pembaca yang akan mengembangkan hasil penelitian).