

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kapal Pemuda Asia Tenggara dan Jepang atau *the Ship for Southeast Asian and Japanese Youth Program* (“SSEAYP”) merupakan program tahunan yang diadakan oleh pemerintah Jepang dan didukung oleh negara-negara Asia Tenggara. Di Indonesia, program ini berada di bawah naungan Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. Program ini dimulai pertama kali pada tahun 1974. Secara umum, program ini bertujuan untuk meningkatkan kesepahaman, rasa saling menghormati, dan timbulnya persahabatan antar negara Asia Tenggara dan Jepang ke depan SSEAYP INDONESIA (2016).

SSEAYP berlangsung selama kurang lebih dua bulan, terbagi dalam dua aktivitas utama: pertama, di atas kapal Nippon Maru dan kedua, Country Program di negara-negara Asia Tenggara (anggota ASEAN) yang masuk rute pelayaran. Program ini dilaksanakan di atas kapal Nippon Maru bersama 330 pemuda yang berasal dari 11 negara yaitu Jepang, Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Vietnam, Laos, Myanmar dan Kamboja selama 52 hari dengan rute utama tahun 2016: Jepang, Vietnam, Thailand, Singapura dan Indonesia. Program ini dilaksanakan dari tanggal 25 Oktober 2015 sampai 17 Desember 2016.

Dalam membantu mempromosikan kapal pemuda Indonesia dan Jepang maka diperlukan sebuah media promosi yang lebih menarik dan dapat menjangkau minat pemuda-pemudi dan mengenalkan kepada masyarakat umum. Menurut Septinus (2016) Video promosi adalah sebuah rangkaian dimana media tersebut memiliki Gambar, suara, dan mudah dalam penyampaiannya menjadi salah satu pilihan yang baik dalam melakukan promosi. Video promosi dapat menampilkan suatu tayangan lebih detail mengingat durasi penayangan yang lebih lama dikarenakan pengambilan gambar dilakukan berkala dari objek yang ingin

dipromosikan sehingga video tersebut telah mencakup semua hal yang berhubungan dengan objek tersebut.

Istilah Video berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata *Vidi* dan *Visum* Yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Hamdan (2016) Mendefinisikan Video sebagai teknologi, penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga video tampak seperti gambar bergerak.

Pada saat ini video dapat dibagi menjadi dua macam yaitu video analog dan video digital. Video analog menggunakan sinyal elektrik seperti yang digunakan industri pertelevisian. Di lain sisi video digital diproduksi sederet bilangan 1 dan 0 (biner). Hal yang membedakan keduanya terlihat dari kualitas gambarnya yang tetap tahan lama saat digandakan atau dipindahkan ke media lain Hamdan (2016).

Untuk itulah Penulis memilih permasalahan ini sebagai laporan Skripsi ini dengan merancang dan mempromosikan Video dengan Judul **“Perancangan Video Promosi Ship for South East Asian Youth Program (SSEAYP) 2019”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut disimpulkan bahwa terdapat beberapa rumusan masalah yang harus diperhatikan seperti :

1. Bagaimana cara merancang sebuah video promosi yang berjudul *Ship For South East Asian Youth Program 2019* dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*, *Adobe After Effect* dan *Adobe Photoshop CS6*.
2. Bagaimana membuat video promosi *Ship For South East Asian Youth Program 2019* dengan metode pengembangan Luther / *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
3. Bagaimana cara mengenalkan *Ship For South East Asian Youth Program* kepada pemuda-pemudi dan masyarakat umum.

### 1.3 Batasan Proyek

Untuk memperkecil pembahasan pada laporan skripsi maka penulis membuat batasan sebagai berikut :

1. Video promosi *Ship For South East Asian Youth Program 2019* hanya dibuat menggunakan *Adobe Premiere*, *Adobe After Effect* dan *AdobePhotoshop CS6*.
2. Video promosi *Ship For South East Asian Youth Program 2019* dibuat berdasarkan metode pengembangan Luther / *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
3. Video yang akan dibuat berisi scene yang menampilkan serta memperkenalkan kegiatan *Ship For South East Asian Youth Program* pada Pemuda-Pemudi dan masyarakat umum dengan menguji kelayakannya terlebih dahulu kepada (Purna Caraka Muda Indonesia) PCMI KEPRI yang dinaungi oleh Kemenpora.

### 1.4 Tujuan Proyek

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini menguraikan Ruang lingkup permasalahan seperti :

1. Mengedit video promosi *Ship For South East Asian Youth Program 2019* menggunakan *Adobe Premiere*, *Adobe After Effect* dan *AdobePhotoshop CS6* dengan harapan dapat menyelesaikan video sesuai konsep yang dibuat.
2. Merancang suatu video agar menjadi iklan presentatif, interaktif, disukai dan mudah untuk dipahami oleh masyarakat umum.
3. Menjadikan sebuah proyek yang dapat digunakan untuk mempromosikan program *Ship For South East Asian Youth Program* untuk menarik pemuda-pemudi dan pengenalan kepada masyarakat umum.

### 1.5 Manfaat Proyek

Adapun laporan skripsi ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

#### 1. Penulis

Bagi penulis diharapkan menjadi perbandingan antara teori yang dipelajari di perkuliahan dibandingkan dengan praktek sebenarnya selain juga sebagai salah satu syarat kelulusan (S-1) Sistem Informasi di Universitas Internasional Batam (UIB).

#### 2. Kemenpora

Sebagai bahan video promosi secara Real kepada Kemenpora untuk menyeleksi para Pemuda-Pemudi yang akan mengikuti program ini dan sebagai pengenalan untuk masyarakat umum tentang manfaat dari program *Ship For South East Asian Youth Program*.

#### 3. Pengguna dan Masyarakat

Agar masyarakat luas yang melihat video yang dipersiapkan dapat mengetahui Program SSEAYP yang ditawarkan oleh Kemenpora kepada sehingga dapat meningkatkan minat bergabung dalam program dimaksud.

#### 4. Akademik

Secara umum proyek ini dapat dipergunakan sebagai bahan pembelajaran lebih lanjut bagi dunia akademik khususnya perancangan video berbasis multimedia.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Pada Laporan Skripsi ini Penulis membagi penyajian laporan dengan sistematika sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Bab I berfokus pada alasan pelaksanaan penelitian, bagaimana masalah dirumuskan, sejauh mana penelitian akan dibatasi, apa saja

manfaat dari laporan skripsi serta bagaimana sistematika dalam penulisan Laporan Skripsi ini.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II akan membahas terkait landasan teori yang dipergunakan, perbandingan dengan penelitian sebelumnya serta literatur-literatur yang dijadikan panduan dalam penulisan Laporan Skripsi.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi penjelasan tentang metode yang akan digunakan dalam pembuatan video promosi *Ship For South East Asian Youth Program* serta perangkat lunak yang digunakan, dengan mengkajinya dalam bentuk analisa perancangan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang cara dan panduan mengimplementasi karya atau hasil dari Tugas Akhir berupa video promosi *Ship For South East Asian Youth Program*.

## **BAB V PENUTUP**

Sebagai bagian penutup dari Laporan Skripsi ini akan dibahas terkait kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan beserta saran untuk perbaikan di masa yang akan datang terkait permasalahan yang diteliti.