

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan positif industri pariwisata Indonesia ditengah pertumbuhan ekonomi global, menjadikan industri pariwisata sebagai sektor yang unggul dan memiliki potensi untuk menghasilkan devisa sebagai pemicu pertumbuhan ekonomi Indonesia yang handal, divisi pariwisata adalah industri terbesar maupun terkuat di pembiayaan ekonomi diseluruh dunia, industri pariwisata kuat terhadap pengaruh dunia, dimana perekonomian dunia berpengaruh terhadap pertumbuhan pariwisata di Indonesia agar tetap maju (Rizaldy, 2018).

Di era digital saat ini, masyarakat cenderung lebih mudah memahami informasi secara *audio visual*. Adapun media sosial yang menunjang kebutuhan masyarakat akan informasi dan hiburan tersebut adalah media sosial *youtube*. *Youtube* ialah sebuah wadah untuk para pengguna berbagi video, yang mana pengguna dapat mengunggah, menonton, dan berbagi video kepada pengguna lainnya. Hadirnya *youtube* juga memunculkan *trend* baru di masyarakat, yaitu vlog atau *video blog* (Adliashany & Purnama, 2018).

Pelaku pariwisata batam melakukan strategi komunikasi yang beragam dalam memperkenalkan dan mempromosikan produk yang di hasilkan. Pelaku pariwisata sebagian besar hanya melakukan promosi secara *hardsell* seperti tagline iklan dipindahkan ke media social (Anisyahrini & Bajari, 2019). Strategi promosi yang dilakukan tidak berubah hanya media penyampaiannya yang berbeda. Tetapi strategi dengan menggunakan *video blog* sangat jarang digunakan oleh beberapa pelaku pariwisata batam. Sehingga *video blog* menjadikan media penyampaian

tersebut menjadi penyatuan unsur visual, soundtrack dan juga kata-kata sehingga membentuk video menjadi lebih atraktif untuk diperhatikan oleh masyarakat umum (Susanti, 2019). Dengan *videoblog*, klien dapat menonton hasil secara tepat di dalam sarana tersebut (Pamujiyanto, Suyanto, & Sofyan, 2018).

Dengan menggunakan video unik seperti *videoblog*. Wisatawan dapat mencari destinasi-destinasi tempat wisata dibatam. Dengan melihat langsung proses perjalanan untuk menuju lokasi tempat wisata, produk maupun jasa yang ditawarkan dan waktu operasional dari tempat lokasi tersebut (Wibowo & Zuliestiana, 2018). Media sosial sudah banyak diadopsi oleh kalangan pemerintahan, pendidikan, bisnis dan lainnya sebagai sarana promosi, desiminasi informasi dan transaksi (Rahman, Moniharapon, & Trang, 2018). Media sosial adalah sebuah media berbasis internet yang memudahkan atau memungkinkan penggunaanya dapat dengan mudah berpartisipasi, menciptakan dan berbagi pengalaman serta informasi yang dimilikinya. Jenis-jenis media sosial itu seperti facebook, twitter, instagram, blog (Ibrahim, Taslim, & Rijal, 2018).

Berkat video blog, beberapa orang dengan mudah dalam membagikan video serta ide maupun foto dengan semua pengguna seluruh dunia ke dalam media sosial agar dapat memberikan informasi dan kegiatan yang telah dilakukan oleh pengguna dalam kegiatannya sehari-hari dalam menjalankan aktivitas. Sehingga dengan kebiasaan pengunjung yang sewaktu-waktu memberi fakta tentang keindahan daerah yang sudah pernah didatangi kepada rekan-rekannya yang telah melihat video blog yang telah diupload didalam sebuah media sosial (Ustman, 2018).

Bersumber pada eksplanasi diatas, penulis membentuk dan mempersiapkan sebuah *videoblog* multimedia yang berisikan informasi yang bermanfaat dengan judul **"Perancangan Vlog Tempat Wisata Populer Di Batam"**

“.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan berdasarkan pemaparan masalah yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang, maka peneliti merumuskan pertanyaan dalam penelitian ini menjadi.

1. Metode apa yang digunakan untuk membuat video blog?
2. Bagaimana cara mengembangkan Vlog tentang tempat wisata populer di Batam?
3. Alat/*tools* apa yang dibutuhkan untuk membuat Vlog tempat wisata populer di Batam?
4. Bagaimana cara mengimplementasikan hasil dari Vlog tempat wisata populer di Batam?

1.3 Tujuan penelitian

Adapun tugas akhir memiliki tujuan, yaitu.

1. Penulis memberikan bukti dalam melaksanakan keahliannya dalam beberapa teknik didalam bidang Sistem informasi pada bidang Multimedia dalam pembuatan Video Blog.
2. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

3. Untuk dapat mempraktekkan hasil dari pembelajaran didalam teknik pengambilan gambar dengan kamera.

1.4 Manfaat penelitian

Pada tugas akhir ini terdapat beberapa manfaat dari “**Perancangan Vlog Tempat Wisata Populer Di Batam**” yaitu.

1. Manfaat untuk yang menonton

Sebagai salah satu informasi untuk penonton agar dapat mengetahui lokasi, maupun informasi dari beberapa tempat wisata yang ada di Batam.

2. Manfaat untuk pembelajaran

Agar diharapkan dapat membuat video blog ini menjadi acuan dari referensi para penulis ataupun creator dalam pengembangan pembuatan *video blog* tempat wisata.

3. Manfaat bagi penulis

Dari perancangan *video blog*. Menambahkan wawasan dari penulis untuk mengasah kreatifitas dalam membuat sebuah video yang memiliki fungsi dalam mempromosikan suatu tempat terkait *video blog* dan *internet marketing*.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Tugas Akhir ini dikelompokkan menjadi beberapa sub-bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisikan tentang latar belakang masalah, tujuan tugasakhir, formulasi masalah, penjelasan masalah, representasi pelaksanaan implementasi tugas akhir dan penataan pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian berisikan konsep penelitian berkaitan dari elemen dalam penelitian. Seperti alat maupun software yang digunakan untuk perancangan video blog serta bagaimana merancang sebuah video, *edit* sebuah video, dan membuat video yang menarik.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini berisi tentang ulasan dalam pembentukan video blog tempat wisata terpopuler di Batam.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menyangkut tentang penulis memperkenalkan video blog ke masyarakat luas kedalam media social.

BAB V PENUTUP

Bagian ini menyangkut dalam kesimpulan serta saran dari peneliti yang berguna untuk masyarakat maupun vlogger selanjutnya.