

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia mempunyai keindahan alam yang melimpah yang tersebar luas di berbagai sudut, termasuk di Provinsi Jawa Barat. Jawa Barat memiliki wisata alam pegunungan, perbukitan, hutan, pesawahan, curug, sungai, pantai dan keindahan lainnya. Salah satu Kabupaten di Jawa Barat yaitu Kabupaten Majalengka yang menawarkan keindahan alam yang menarik. Di Majalengka terdapat Desa Bantaragung, Desa Bantaragung merupakan salah satu desa yang kaya akan pemandangan alam yang indah. Desa ini berbatasan langsung dengan Hutan Taman Nasional Gunung Ciremai (TNGC) di sisi sebelah selatan. Desa Bantaragung berpotensi untuk pengembangan wisata alamnya. Hal ini disebabkan karena kondisi geografis alam yang masih alami (Saleh et al. 2019). Potensi wisata Desa Bantaragung semakin menarik jika didokumentasikan dari ketinggian.

Teknologi *video aerial* memungkinkan untuk menikmati keindahan wisata Desa Bantagung dari sudut pandang yang sulit dijangkau oleh kasat mata manusia, sehingga teknik *video aerial* memperlihatkan wisata Desa Bantaragung yang sangat indah dari sudut ketinggian. Wisata adalah tempat keindahan alam atau tempat buatan manusia untuk tempat bermain atau berfoto. Wisata bisa berupa destinasi alam seperti pegunungan, perbukitan, sungai, curug, hutan, sawah maupun tempat buatan seperti taman bermain, museum dan lain lain. Objek wisata adalah perwujudan dari kreasi manusia,

tata hidup, seni budaya dan sejarah bangsa, serta tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan.(Djohar Arifin, 2020)

Video aerial adalah teknik perekaman yang menangkap momen dari sudut pandang atas memungkinkan pandangan yang lebih luas dan berbeda dibandingkan dengan yang biasanya diperoleh dari perekaman daratan. (Rosaji, Widartono, and Farda 2021). Teknik ini dilakukan dengan bantuan *drone* atau perangkat perekam udara lainnya sehingga kita dapat memiliki perspektif luas dalam menampilkan keindahan wisata Desa Bantaragung dari ketinggian dan menangkap momen yang tidak mudah dilihat dari daratan.

Penggunaan *drone* sebagai media utama dalam proyek ini dapat mengambil video dari sudut pandang udara. Penelitian ini menggunakan genre video *landscape* yaitu teknik perekaman video yang bertujuan untuk menangkap keindahan wisata alam yang ada di Desa Bantaragung yaitu Curug Cipeuteuy, Langit Binuang, Ciboerpass, Sawah Nangklak dan Awi Leuga. Teknologi *video aerial* dapat menghasilkan gambaran yang lebih detail dan luas dari wisata Desa Bantaragung, memberikan pengalaman visual yang menyeluruh.

Video aerial memberikan pandangan yang lebih dinamis dengan gerakan kamera yang halus, menambah estetika visual dari wisata Desa Bantaragung yang hijau dan asri. Penggunaan *drone* memungkinkan wisatawan menangkap momen luar biasa atau situs wisata dengan lebih menarik dibandingkan kamera biasa (Berbeka, 2022). Menarik dalam konteks Visualisasi Promosi Wisata Desa Bantaragung Melalui Teknik *Video aerial*

mengacu pada bagaimana visualisasi dengan menggunakan *video aerial* mampu membangkitkan rasa kagum, penasaran, dan keinginan untuk berkunjung, yang dipengaruhi oleh sudut pandang yang berbeda yaitu keindahan wisata Desa Bantaragung dari sudut pandang atas dan juga sudut yang sulit dijangkau, serta pengalaman visual yang tidak dapat diperoleh dari pengambilan gambar biasa atau kamera daratan. Dalam penelitian (Kunz, 2024) yang berjudul “*The Drone Tourist Gaze: Investigating Landscapes and Self-Representation*” pemasaran wisata, penggunaan *drone* meningkatkan daya tarik destinasi hingga 65% lebih tinggi dibandingkan dengan konten promosi berbasis kamera biasa.

Visualisasi pemandangan wisata Desa Bantaragung tentunya tidak cukup dengan mengabadikan keindahan tetapi perlu adanya media promosi. Desa Bantaragung belum terekspos secara luas sehingga banyak orang yang belum tahu bahkan orang Majalengka itu sendiri, terlebih lagi orang-orang yang berada di luar wilayah Kabupaten Majalengka. Promosi merupakan sebuah tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan, juga sebagai strategi untuk mengajak prospek melalui transaksi. (Kusuma et al., 2020). Penulis bermaksud untuk mempromosikan wisata di Desa Bantaragung yaitu khususnya di Wisata Curug Cipeuteuy, Langit Binuang, Ciboerpass, Sawah Nangklak dan Awi Leuga. Oleh Karena itu, dengan adanya penciptaan ini dapat dikenal oleh pasar yang lebih luas terutama ke wilayah luar Kabupaten Majalengka dan menciptakan daya tarik wisatawan luar Kabupaten Majalengka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Perdana et al., n.d.) hasil akhir dari penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *drone* dalam dokumentasi video udara Stasiun Cipeundeuy memberikan perspektif baru dalam memahami aspek geografis, arsitektural, serta dinamika sosial yang terjadi di sekitar stasiun. Dengan teknik *video aerial*, penelitian ini berhasil mengungkap peran strategis Stasiun Cipeundeuy sebagai titik pemeriksaan keselamatan perjalanan kereta api di jalur selatan Jawa Barat, serta interaksi antara penumpang dan pedagang lokal yang membentuk kehidupan sosial di sekitarnya. Selain itu, studi ini juga menyoroti nilai historis dan arsitektural dari stasiun yang merupakan warisan kolonial Belanda.

Temuan ini menegaskan bahwa teknologi *drone* dapat menjadi alat yang efektif dalam analisis dan dokumentasi objek-objek bersejarah, serta sebagai media penyampaian informasi melalui platform digital seperti YouTube untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya peran stasiun ini dalam sistem perkeretaapian nasional. Sementara penelitian yang dilakukan (Rosaji, Widartono, and Farda 2020) hasil akhir dari penelitiannya menunjukkan bahwa teknologi *aerial videography* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pengumpulan data penginderaan jauh untuk keperluan perencanaan tata ruang dan manajemen sumber daya wilayah. Dengan demikian, *aerial videography* terbukti layak digunakan sebagai sumber data spasial untuk penyusunan rencana detail tata ruang dan berbagai aplikasi pemetaan lainnya.

Dari latar belakang diatas penulis melakukan upaya memperkenalkan wisata yang ada di Desa Bantaragung melalui *video aerial* ke wilayah luar

Kabupaten Majalengka. Sehingga penulis memutuskan untuk mengambil judul “Visualisasi Promosi Wisata Desa Bantaragung Melalui Teknik *Video Aerial*”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Potensi wisata alam Desa Bantaragung, seperti sawah, sungai, hutan pinus dan curug belum terekspos secara luas apalagi ke luar wilayah Kabupaten Majalengka.
2. Informasi geografis desa sering kali terbatas pada gambar dua dimensi yang kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman mendalam bagi penonton.
3. Kurangnya visualisasi menyebabkan minimnya daya tarik wisata terhadap Desa Bantaragung.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Visualisasi Promosi Wisata Desa Bantaragung Melalui Teknik *Video aerial* dengan lebih menarik?
2. Bagaimana implementasi Visualisasi Promosi Wisata Desa Bantaragung Melalui Teknik *Video Aerial*?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Memvisualisasikan Video Promosi Wisata Desa Bantaragung melalui *Video aerial*
2. Mengimplentasikan Visualisasi Promosi Wisata Desa Bantaragung Melalui Teknik *Video Aerial*

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Dari hasil identifikasi masalah dan rumusan masalah di atas maka di butuhkan batasan lingkup perancangan agar memiliki fokus yang jelas dan terarah, yaitu :

a. Batasan media

1. Media utama

Media utama dari Visualisasi Promosi Wisata Desa Bantaragung melalui *Video aerial* merupakan *video aerial* dengan menggunakan *aspec ratio* 16:9 dan berdurasi 3 menit 15 detik.

2. Teknik

Pembuatan *video aerial* ini menggunakan teknik :

- a. *Drone Reveal* yaitu pergerakan mulai dari objek yang dekat lalu ke jauh untuk menampilkan sudut yang lebih luas.
- b. *Orbit* yaitu pergerakan memutar objek
- c. *Dolly in dan Dolly out* yaitu pergerakan maju perlahan ke arah objek dan mundur perlahan jauh dari objek
- d. *Fly over* yaitu pergerakan melintasi di atas objek
- e. *Bird's eye view* yaitu pergerakan tegak lurus ke bawah

3. Media Pendukung

Media pendukung dari Visualisasi Promosi Wisata Desa Bantaragung melalui *video aerial* yaitu *Video short*, poster, brosur, baju, gantungan kunci, stiker, x-banner, tumbler.

b. Target audiens

Target audiens penelitian ini yaitu masyarakat yang ada di luar wilayah Kabupaten Majalengka

c. Batasan geografis

Perancangan ini hanya terbatas di wisata alamnya saja yaitu Langit Binuang, Ciboerpass, Curug Cipeuteuy, Sawah Nangklak dan Awi Leuga.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Menjadi media promosi bagi Desa Bantaragung untuk memperkenalkan ke pasar yang lebih luas terutama ke wilayah luar Kabupaten Majalengka.
2. Mengembangkan dokumentasi visual yang dapat dimanfaatkan oleh pemerintah Desa Bantaragung atau pihak terkait untuk promosi pariwisata.
3. Memperluas eksposur Desa Bantaragung sebagai destinasi wisata potensial dengan menyajikan visual yang menarik.

1.7 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, Metode kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan setting tertentu yang ada di dalam kehidupan riil (alamiah) dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena. (Anak 2020).

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu cara pengumpulan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan dan bisa pula perekaman tentang hal-hal tertentu yang diamati. Menurut Hasan, observasi ialah pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian

perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisasi sesuai dengan tujuan-tujuan empiris.

2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian yang diperlukan dari narasumber yang berkaitan dengan Visualisasi Promosi Wisata Desa Bantaragung Melalui Teknik *Video aerial* serta melakukan wawancara kepada pengurus atau petugas setempat.

3. Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis, dan disertasi peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik. Hal ini dilakukan untuk menghindari duplikasi dengan karya yang sudah ada atau perbedaan dengan karya sebelumnya.

4. Dokumentasi

Mengambil gambar dari berbagai sudut pandang untuk dijadikan data utama serta juga dapat dijadikan patokan untuk mencari sudut pandang kamera *drone* yang bagus untuk dijadikan sebuah rekaman.

1.7.2 Metode Analisis Data

Topik 5W+1H diuraikan dengan menjawab pertanyaan What (apa), Who (siapa), When (kapan), Where (di mana), Why (mengapa) dan How (bagaimana). (Hasmar et al., 2023)

Analisis data menggunakan metode 5W+1H :

1. What (Apa)

Apa yang dilakukan? Visualisasi promosi potensi wisata Desa Bantaragung menggunakan teknik video aerial. Desa Bantaragung masih belum di ketahui oleh masyarakat luar Kabupaten Majalengka. Dengan menggunakan drone bisa memperlihatkan potensi wisata alam Desa Bantaragung secara luas.

2. Who (Siapa)

Siapa yang terlibat? Perancang video melibatkan pengelola wisata Desa Bantaragung, audiens luar wilayah Kabupaten Majalengka atau calon wisatawan.

3. Where (Di mana)

Di mana kegiatan dilakukan? Di Desa Bantaragung, Kabupaten Majalengka, sebagai lokasi pengambilan video. Khususnya di wisata Langit Binuang, Ciboerpass, Curug Cipeuteuy, Sawah Nangklak dan Awi Leuga.

4. When (Kapan)

Kapan visualisasi dilakukan? Dilakukan selama proses perancangan media promosi, dalam kurun waktu penelitian (2024–2025).

5. Why (Mengapa)

Mengapa dilakukan visualisasi ini? Untuk meningkatkan daya tarik wisata dan memperkenalkan keindahan Desa Bantaragung secara digital.

6. How (Bagaimana)

Bagaimana cara melakukannya? Dengan merekam potensi wisata menggunakan drone (video aerial) dengan editing, color grading, musik latar, dan narasi agar menarik untuk dipromosikan secara digital.

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) sebagai metode penyelesaian masalah dalam Visualisasi Promosi Wisata Desa Bantaragung Melalui Teknik *Video Aerial*. MDLC adalah metode yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*) (Syazili, 2023). Metode MDLC dipilih karena mencakup tahapan-tahapan yang sistematis dan komprehensif untuk (Visualisasi Promosi Wisata Desa Bantaragung Melalui Teknik *Video Aerial*. Berikut adalah tahapannya :



Gambar 1. 1 Tahapan MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

a. Konsep (*Consept*)

Peneliti menentukan tujuan dari pembuatan *video aerial*, yaitu untuk mendokumentasikan keindahan wisata Desa Bantaragung melalui *video aerial* sebagai upaya memperkenalkan potensi wisata desa.

b. Desain (*Design*)

Tahap desain mencakup pembuatan *storyboard* dan naskah dari video yang akan dibuat. Peneliti menentukan angle dan movement *drone* seperti *bird's eye view*, *panoramic shots*, *tracking shots*, *orbiting shots* dan lain sebagainya. Peneliti juga merencanakan jalur penerbangan *drone* untuk menangkap berbagai pemandangan wisata alam di Desa Bantaragung (Curug Cipeuteuy, Langit Binuang, Ciboerpass, Sawah Nangklak, dan Awi Leuga).

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini, Peneliti melakukan perekaman menggunakan *drone* menggunakan resolusi tinggi dengan menggunakan teknik-teknik pengambilan gambar yang menarik seperti *bird's eye view*, *panoramic shots*, *tracking shots*, *orbiting shots* dan lain sebagainya. Peneliti juga merekam *voice over* sesuai naskah yang telah dibuat.

d. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini, semua rekaman *video aerial* yang telah di rekam, lalu akan diedit untuk menghasilkan video yang menarik. Proses dimulai dengan seleksi footage terbaik, lalu dilakukan stabilisasi, *color grading*, dan penyesuaian transisi menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Sementara *backsound* musik instrumental serta narasi atau teks informatif disisipkan guna memperjelas daya tarik wisata Desa Bantaragung. Setelah pengeditan selesai, *video* dirender dalam resolusi tinggi untuk menghasilkan kualitas video yang optimal.

e. Pengujian (*Testing*)

Dilakukan analisis terhadap *video aerial* yang telah dibuat. Proses analisis ini melibatkan pengujian alfa testing dan beta testing yang dilakukan melalui kuisioner, dengan para ahli yang memiliki kompetensi terkait. Mengevaluasi transisi, efek, serta kesesuaian video dengan tujuan promosi. Setelah dilakukan pengujian alfa, *video aerial* ini kemudian diuji kembali pada tahap beta testing dengan melibatkan audiens yaitu masyarakat yang ada diluar wilayah

Majalengka. Hasil pengujian digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi jika diperlukan.

f. Distribusi (*Distribution*)

Tahap terakhir adalah menyebarluaskan video melalui media digital untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Distribusi dilakukan dengan mengunggah video ke aplikasi youtube.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan
- 1.8 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

- 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.3 Kerangka Teoretis

BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

- 3.1 Data dan Objek Perancangan
- 3.2 Hasil Analisis Data
- 3.3 Konsep Kreatif
- 3.4 Konsep Visual
- 3.5 Konsep Media

3.6 Program Kreatif

BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN

4.1 Pengolahan Ide

4.2 Eksekusi Visual

4.3 Penerapan pada Media

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

5.2 Saran