

**PERANCANGAN VIDEO BLOG SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DESA KREBET**



**PENCIPTAAN**

oleh:

**Annisa Nuurfhatier**

**NIM 1212214024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN VIDEO BLOG SEBAGAI MEDIA**  
**PROMOSI DESA KREBET**



**KARYA DESAIN**

oleh:

**Annisa Nuurfhatier**

**NIM 1212214024**

**Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**  
**Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai**  
**Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**  
**Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang**  
**Desain Komunikasi Visual**

**2017**

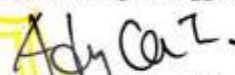
Tugas Akhir Karya Desain berjudul :  
**PERANCANGAN VIDEO BLOG SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESA  
WISATA KREBET** diajukan oleh Annisa Nuurfhatier, NIM 1212214024,  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Arif Agung Swasono, M.S.  
NIP.19671116 199303 1 001

Pembimbing II/Anggota



Aditya Utama, S.Sos, M.Sn.  
NIP. 19840909 201404 1 001

Cognate/Anggota



Andi Haryanto, M.Sn.  
NIP.19801125 200812 1 003

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual/Anggota



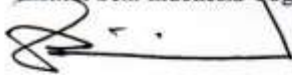
Indira Maharani, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.  
NIP. 19770315 200212 1 002

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des  
NIP. 19590802 198803 2 002

T

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama:

Nama : Annisa Nuurfhatier

NIM : 1212214024

TTL : Bantul, 18 November 1994

Alamat : Jl. Kesejahteraan Sosial No. 96 Sonosewu Kasihan Bantul

Menyatakan bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul “Perancangan Video Blog Sebagai Media Promosi Desa Wisata Krebet” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dan untuk itu, jika terjadi keraguan di dalam hasil karya Tugas Akhir ini, saya mampu untuk mempertanggungjawabkannya.

Yogyakarta, 20Juni 2017

Annisa Nuurfhatier

**PERSEMBAHAN**





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT serta Rasul-Nya Nabi Besar Muhammad SAW yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga Tugas Akhir ini bisa diselesaikan dengan baik sebagai syarat kelulusan mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tercapainya tulisan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang untuk itu kami ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta dosen wali atas bimbingan dan arahannya selama ini.
4. Bapak Drs. Indiria Maharsi, S.Sn., M.T., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Arif Agung Swasono, MS, selaku Pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahannya yang sangat berguna sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn, selaku Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahannya yang sangat berguna sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kedua Orangtuaku yang telah memberikan kasih sayang, dorongan, serta semangat yang tiada henti-hentinya.
8. Adikku, Bunga Syifa Nuur Fathalla

9. Segenap Keluarga Besar serta Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta Staf atas segala ilmu dan bimbingan yang bermanfaat.
10. Rillo, Gilang, Lisa, Dyas, Hilman, Dhika, Rizal, Fae, Bembi dan yang lainnya, terimakasih atas pertemanannya
11. Teman-teman Anoman Obong yang menjadi penyemangat selama masa perkuliahan ini.
12. Teman-teman seperjuangan yang sedang mengerjakan TA yang selalu memberikan semangat, bantuan serta dorongan yang luar biasa.
13. Teman-teman setiaku, Snowy Club, terutama Rizky, Arlin dan Lina yang selalu setia mendengarkan keluh kesahku, kebahagiaanku, dan segala kecemasanku selama mengerjakan tugas akhir ini.
14. Keluarga Snowy Club yang slalu membantu dengan setia.
15. Teman-teman kru yang sudah membantu hingga selesainya karya ini : Rizky, Arlin, Lina, Mbak Ayu, Fia, Abdu, Grace, Pranan, dan semua yang ikut terlibat.
16. Pengelola dan masyarakat Desa Wisata Kreet.

Yogyakarta, 20 Juni 2017

Annisa Nuurfhatier



## **ABSTRAK**

### **Perancangan Video Blog Sebagai Media Promosi Desa Wisata Kreet**

Perancangan video blog untuk memperkenalkan Kreet sebagai desa wisata yang memiliki ciri khas batik kayu kepada wisatawan asing maupun dalam negeri. Perancangan video blog ini ditujukan untuk memperkenalkan salah satu desa wisata yang berada di Kabupaten Bantul yang keberadaannya masih kurang populer. Terlebih lagi masih kurangnya media promosi yang digunakan

Dalam bab 1 akan membahas tentang permasalahan di atas, dari sini akan mendapatkan rumusan masalah yang membantu merancang vide blog untuk dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi desa wisata ini. Bab 2 akan membahas tentang teori yang berkaitan dengan perancangan video blog, analisis SWOT, serta referensi yang digunakan. Pada chapter berikutnya akan dibahas mengenai bagaimana video blog ini dibuat dan dipublikasikan ke masyarakat terutama turis asing.

Kata kunci : Desa wisata, Video Blog, dan Promosi.

## ABSTRACT

### *Designing Video Blog For Promotion Media of Kreet Tourism Village*

*This designing video blog is about introducing Kreet as tourism place where there have some the uniqueness one of them is Wood Batik for foreign or local tourist. The purpose of designing this video blog is introduce one of village as tourism place in Bantul where the place still less popular. Moreover, there is still lack promotion media to expose this place.*

*In first bab will discuss about issues above, where from here will be get the problem formulation that helping designing the Video Blog so it will can be used as information media and promoting this village tourism village. Chapter 2 will discuss theories relate to video blog design, SWOT analysis, also the references that is used. In next chapter will discuss more how this video blog is made and publicated to people especially for foreign tourist.*

*Keyword: Tourism Village, Video Blog, Promotion*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN MASALAH .....	4
C. TUJUAN PERANCANGAN .....	4
D. BATASAN LINGKUP PERANCANGAN .....	4
E. MANFAAT PERANCANGAN .....	5
F. DEFINISI OPERASIONAL .....	5
G. METODE PERANCANGAN .....	6
H. METODE ANALISIS DATA .....	9
I. TAHAP PERANCANGAN .....	10
J. SKEMA PERANCANGAN .....	11
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>12</b>
A. LANDASAN TEORI .....	12
1. Pariwisata .....	12
2. Destinasi wisata .....	13
3. Desa Wisata .....	14

4. Promosi .....	14
5. Video Blog (Vlog) .....	17
6. Media Sosial.....	18
<b>B. IDENTIFIKASI DATA .....</b>	<b>21</b>
1. Desa Krebet.....	21
<b>C. DATA STATISTIK KUNJUNGAN.....</b>	<b>26</b>
<b>D. ANALISIS DATA .....</b>	<b>30</b>
1. Analisis SWOT .....	30
2. Analisis SWOT Media .....	32
3. Referensi Data.....	34
a. Referensi Video.....	34
b. Referensi Ilustrasi.....	39
<b>E. KESIMPULAN.....</b>	<b>40</b>
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>44</b>
<b>A. FORMAT PROGRAM.....</b>	<b>41</b>
1. Judul Program .....	41
2. Tema Pokok .....	41
3. Durasi .....	41
4. Jumlah Host.....	41
5. Jumlah Video .....	41
<b>B. TUJUAN PROGRAM .....</b>	<b>41</b>
1. Tujuan dan Strategi Komunikasi.....	41
2. Konsep Media .....	42
3. Konsep Kreatif .....	44
4. Program Kreatif.....	45
5. Format Program .....	48
<b>BAB IV DATA VISUAL.....</b>	<b>49</b>
<b>A. PRA PRODUKSI.....</b>	<b>49</b>
1. Logo .....	49

2. Tipografi.....	50
3. Warna .....	50
4. Brosur .....	52
5. <i>Notebook</i> .....	54
6. Kaos .....	54
7. <i>Storyline</i> .....	55
8. <i>Treatment</i> .....	59
9. <i>Storyboard</i> .....	62
<b>B. PRODUKSI</b> .....	<b>75</b>
1. <i>Host</i> .....	75
2. <i>Shooting Schedule</i> .....	76
3. <i>Wardrobe</i> .....	80
4. <i>Budgetting</i> .....	82
<b>C. PASCA PRODUKSI</b> .....	<b>84</b>
1. <i>Editing</i> .....	84
<b>D. FINAL DESAIN</b> .....	<b>86</b>
1. Video.....	86
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>103</b>
A. KESIMPULAN.....	103
B. SARAN .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>108</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Peta Wisata Dusun Krebet.....	22
Gambar 2.2 Air Terjun Jurang Pulosari .....	23
Gambar 2.3 Persawahan Desa Krebet.....	23
Gambar 2.4. Salah Satu <i>Homestay</i> di Desa Krebet.....	23
Gambar 2.5. Sanggar Batik Kayu .....	24
Gambar 2.6. Kerajinan Batik Kayu.....	24
Gambar 2.7. Gudeg Manggar.....	24
Gambar 2.8. Gula Jawa .....	25
Gambar 2.9. Kegiatan Tari Tradisional .....	25
Gambar 2.10 Kegiatan Outbond .....	25
Gambar 2.11 “Running Man” .....	34
Gambar 2.12 “Jalan-Jalan Men” .....	36
Gambar 2.13 Referensi Ilustrasi.....	39
Gambar 4.1 Penjaringan Logo “We On Vacation” .....	49
Gambar 4.2 Final Logo “We On Vacation”.....	50
Gambar 4.3 Tipografi “We On Vacation” .....	50
Gambar 4.4 Alternatif Warna.....	51
Gambar 4.5 Brosur “We On Vacation” .....	52
Gambar 4.6 Notebook “We On Vacation” .....	54
Gambar 4.6 Kaos “We On Vacation” .....	54

## DAFTAR TABEL

Gambar 2.1. Daftar Kunjungan Desa Wisata Krebet 2015 .....	26
Gambar 2.2 Daftar Kunjungan Desa Wisata Krebet 2016.....	28
Gambar 2.3 Daftar Kunjungan Desa Wisata Krebet 2017 .....	29
Gambar 4.1. <i>Storyline</i> Episode 1.....	55
Gambar 4.2. <i>Storyline</i> Episode 2.....	56
Gambar 4.3. <i>Storyline</i> Episode 3.....	57
Gambar 4.4. <i>Storyboard</i> Episode 1 .....	62
Gambar 4.5. <i>Storyboard</i> Episode 2 .....	67
Gambar 4.6. <i>Storyboard</i> Episode 3.....	71
Gambar 4.7. <i>Challsheet</i> 1.....	76
Gambar 4.8 <i>Challsheet</i> 2.....	78
Gambar 4.9 <i>Wardrobe</i> .....	80
Gambar 4.10 Biaya Pra Produksi .....	82
Gambar 4.11 Biaya Produksi .....	82
Gambar 4.12 Final Vlog 1.....	86
Gambar 4.13 Final Vlog 2.....	92
Gambar 4.14 Final Vlog 3.....	98

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai lima kabupaten dan satu kotamadya, salah satu kabupaten tersebut adalah Kabupaten Bantul yang terletak tepat di sebelah selatan kota Yogyakarta. Apabila dilihat dari bentang alamnya, wilayah Kabupaten Bantul terdiri dari daerah dataran yang terletak pada bagian tengah dan daerah perbukitan yang terletak pada bagian timur dan barat, serta kawasan pantai di sebelah selatan. Kondisi bentang alam tersebut relatif membujur dari utara ke selatan. Secara geografis, Kabupaten Bantul terletak antara 07°44'04" 08°00'27" Lintang Selatan dan 110°12'34" - 110°31'08" Bujur Timur. Di sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Gunungkidul, di sebelah utara berbatasan dengan Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman, di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Kulon Progo, dan di sebelah selatan berbatasan dengan Samudra Indonesia. Luas wilayah Kabupaten Bantul 506,85 Km<sup>2</sup> (15,905 dari Luas wilayah Provinsi DIY) dengan topografi sebagai dataran rendah 140% dan lebih dari setengahnya (60%) daerah perbukitan yang kurang subur. Secara administratif terdiri dari 17 kecamatan, 75 desa dan 933 pedukuhan. Desa-desa di Kabupaten Bantul dibagi lagi berdasarkan statusnya menjadi desa pedesaan (*rural area*) dan desa perkotaan (*urban area*).

Terdapat sekitar 32 desa wisata yang terdapat di Kabupaten Bantul diantara nya adalah Desa Wisata Kasongan, Desa Wisata Manding, Desa Wisata Tembi, Desa Wisata Kreet dan Desa Wisata Kebon Agung, Desa Wisata Karang Tengah, Desa Wisata Wukir Sari, Desa Wisata Imogiri, Desa Wisata Sendangsari, Desa Wisata Goa Cemara, Desa Wisata Panjangrejo dan lain-lain. Diantara desa-desa wisata tersebut, Desa Wisata Kreet memiliki keunikan yaitu desa wisata pertama yang mengembangkan batik kayu serta didukung dengan wisata alam, budaya, dan kulinernya.



Desa Wisata Krebet berada di Desa Sendangsari Kecamatan Pajangan sekitar 12 km barat daya kota Yogyakarta. Bersebelahan dengan Wisata Goa Selarong sebagai tempat bersejarah perjuangan Pangeran Diponegoro. Secara geografis dusun Krebet terletak di Bukit Selarong, di sisi paling ujung utara kecamatan Pajangan tersebut berbatasan langsung dengan Desa Guwosari, Triwidadi dan Bangunjiwo. Saat ini Dusun ini berpenduduk kurang lebih 800 jiwa dengan luas wilayah kurang lebih 104 Ha yang berupa tanah kapur dan terdiri dari tegalan dan pekarangan. Luas wilayah dan penduduk yang ada di bagi dalam 5 Rukun tetangga.

Asal mula Desa Wisata Krebet ini merupakan hutan di atas Bukit Selarong yang tidak bisa ditinggali karena berupa semak perdu dan beberapa pohon kayu yang tidak berharga. Lama kelamaan banyak warga di sekitar bukit membuka lahan hutan tersebut sebagai lahan pertanian. Salah satunya adalah keturunan warga mangir yakni mangir bedhah yang tersebar di daerah utara sampai ke Desa Sedayu dan Triwidadi, salah satu diantaranya adalah Nenek Kasem yang mencoba membuka lahan di perbukitan tersebut. Untuk memudahkan nenek ini menjawab pertanyaan tetangga dimana beliau membuka lahan atau menggarap ladang maka nenek ini menyebut satu nama pohon yang paling besar dan mudah dipandang dan pohon tersebut adalah pohon krebet.

Sebagian besar penduduk Desa Krebet menjadi pengrajin batik kayu maka tak heran desa ini menjadi Desa Wisata Batik Kayu Krebet. Kerajinan tersebut diaplikasikan dalam berbagai media antara lain topeng kayu, miniatur bintang, dan pernik hiasan lainnya. Selain menjual pernik-pernik dari batik kayu, desa ini juga membuka paket wisata berkeliling sanggar-sanggar batik kayu yang ada Krebet serta turut mengajarkan kepada wisatawan bagaimana cara membatik pada media kayu.

Selain kerajinan batik kayu, wisatawan juga dapat diantarkan ke lokasi wisata alam yaitu Bukit Pajangan, Air Terjun Jurang Pulosari, serta Sendang Tirto Waluyo. Wisatawan juga dapat menyaksikan beberapa

kesenian yang disuguhkan oleh para warga yaitu kesenian macapat, shalawat gendering, karawitan, tarian tradisional serta jatilan.

Desa Krebet juga didukung dengan fasilitas penunjang lainnya seperti pengunjung dapat menginap di beberapa *homestay* yang disediakan penduduk setempat dan merasakan atmosfer pedesaan yang jauh dari hiruk-pikuk kota. Dengan bangunan bergaya tradisional Jawa. *Homestay* tersebut dilengkapi dengan kamar tidur, kamar mandi dan layanan tradisional khas daerah itu. Ditambah lagi dengan suguhan khas setempat yaitu gudeg manggar.

Banyak hal dan aktivitas menarik yang bisa dilakukan di Desa Wisata Krebet ini apalagi desa wisata ini juga menawarkan suasana khas pedesaan sehingga sayang untuk dilewatkan. Namun Desa Wisata Krebet belum begitu populer bila dibandingkan dengan desa-desa wisata lainnya di D.I.Yogyakarta. Maka dari itu perlu diadakannya suatu pengenalan serta promosi desa wisata ini bagi masyarakat domestik maupun mancanegara. Salah satunya melalui media video blog.

Video blog adalah sebuah catatan dalam media video. Vlog biasanya berisi konten-konten yang disukai oleh pembuatnya atau konten-konten yang mereka kuasai dapat pula berisi konten tentang pengalaman mereka dalam melakukan suatu aktivitas sehingga vlog dapat lebih menarik karena penonton dapat ikut merasakan apa yang benar-benar terjadi pada vlog tersebut. Video blog pada perancangan ini nantinya akan memberikan informasi yang dibutuhkan serta diperlukan bagi wisatawan. Selain memperkenalkan wisata yang ada di Desa Wisata Krebet tersebut, video profil ini nantinya juga dilengkapi hal-hal seputar akomodasi, transportasi, aktivitas dan penginapan. Penggunaan video karena dirasa sebagai media yang fleksibel (dapat diputar kapan saja dan di mana saja) serta jangkauan wilayahnya luas. Video dirasa menarik karena menampilkan audio maupun visual. Selain itu sifatnya yang praktis dan ringkas dengan durasi yang tidak begitu panjang membuat video blog tidak membosankan dan mudah dipahami.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalahnya adalah :

Bagaimana merancang video blog Desa Wisata Krebet sebagai media promosi yang unik dan mampu menarik minat *target audience* ?

**C. Tujuan Perancangan**

Perancangan video blog ini adalah salah satu alternatif upaya pengenalan potensi Desa Wisata Krebet bagi *target audience* guna menarik minat *target audience* untuk berkunjung ke Desa Wisata Krebet.

**D. Batasan Lingkup Perancangan**

Perancangan tugas akhir video blog ini mengangkat topik tentang pariwisata Desa Wisata Krebet. Perancangan video profil ini selain lebih memperkenalkan kepada *target audience* juga menginformasikan tentang objek dan atraksi wisata, fasilitas akomodasi seperti *homestay*, fasilitas transportasi, akses lokasi, aktivitas, serta fasilitas belanja.

Adapun batasan perancangan pada penelitian ini sebagai berikut.

**1. Batasan Konten****a) Lokasi**

Perancangan video blog ini berlokasi di Desa Wisata Krebet. Berpusat pada Air Terjun Jurang Pulosari, sanggar batik kayu, *homestay* di Desa Krebet, rumah warga pembuat gudeg manggar, persawahan Desa Krebet serta lokasi tambahan yaitu Stasiun Tugu Yogyakarta.

**b) Target Audience**

Target audience dalam perancangan ini adalah anak muda dengan usia 17-30 tahun baik laki-laki maupun perempuan yang ada di luar negeri atau dalam negeri.

## 2. Batasan Teknis

### a) Jumlah Video

Video blog dalam perancangan ini berjumlah 3 video yang masing-masing video membahas tentang topik yang berbeda.

### b) Durasi

Vlog perancangan ini berdurasi 3 menit- 5 menit.

### c) Jumlah *Host*

Terdapat 2 *host* dalam vlog tersebut, laki-laki dan perempuan.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

a) Menambah referensi dan wawasan penulis mengenai media promosi khususnya media video blog.

b) Penulis mendapat kesempatan menerapkan teori yang didapat selama perkuliahan.

c) Memicu penulis untuk mempelajari video promosi khususnya video blog yang komunikatif dan tepat sasaran.

### 2. Bagi *Target Audience*

a) Perancangan video profil ini diharapkan mampu membuat masyarakat lebih mengenal tentang Desa Wisata Krebet dan lebih mengetahui tentang destinasi wisata yang ada di desa tersebut.

### 3. Bagi Institusi

a) Memberi referensi dan sebagai salah satu penambah khasanah pustaka ilmiah bagi mahasiswa.

b) Hasil dari perancangan diharapkan mampu menjadi salah satu referensi perkuliahan serta literatur di perpustakaan.

## F. Definisi Operasional

### 1. Desa Wisata itu sendiri memiliki pengertian sebagai berikut :

Desa wisata dilihat sebagai bentuk industri pariwisata yang berupa kegiatan mengaktualisasikan perjalanan wisata identik meliputi

sejumlah kegiatan yang bersifat menghimbau, merayu, mendorong wisatawan sebagai konsumen agar menggunakan produk dari desa wisata tersebut atau mengadakan perjalanan wisata ke desa wisata tersebut atau disebut pemasaran desa wisata. Komponen produk pariwisata itu sendiri terdiri atas angkutan wisata, atraksi wisata, dan akomodasi pariwisata (Soekadijo, 2000).

## 2. Video Blog

Video blog atau vlog adalah log web (blog) yang menggunakan video. Komposisinya berupa teks dan audio sebagai sumber media utama. Digital *video-editing software* memungkinkan *video bloggers* untuk memotong dan urutan pasta dan mengintegrasikan audio (musik latar belakang, efek khusus, dan sebagainya).

## 3. Media Promosi

Promosi adalah salah satu cara untuk memperkenalkan produk usaha kita. Dengan promosi maka produk akan lebih mudah dikenal masyarakat dan mudah mencapai ke target konsumen. Oleh karena itu promosi sangatlah penting bagi perkembangan sebuah usaha. Tidak ada bisnis yang sukses tanpa melakukan promosi. ([www.theforwardnews.blogspot.co.id](http://www.theforwardnews.blogspot.co.id))

## 4. Media Sosial

Menurut Sam Decker Media sosial adalah konten digital dan interaksi yang dibuat oleh dan antara satu sama lain.

## G. Metode Perancangan

### 1. Jenis Data

Melakukan pengumpulan data tentang aspek-aspek yang sesuai dengan topik perancangan.

#### a. Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh dari sumber primer, yakni yang asli, informasi dari tangan pertama atau responden. Misalnya melakukan survei keadaan, survei opini,

wawancara personal, metode observasi, kuesioner, metode eksperimen.

- 1) Sejarah batik krebet
- 2) Objek serta atraksi wisata Desa Wisata Krebet
- 3) Data jumlah pengunjung
- 4) Harga paket wisata

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh tidak secara langsung dari responden, tetapi dari pihak ketiga. Penggunaan data sekunder akan sangat menguntungkan peneliti karena dapat menghemat waktu, tenaga, dan dana. Teknik pengumpulan data sekunder juga merupakan metode dokumentasi sehingga pengambilan data melalui dokumen-dokumen atau catatan yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti. Misalnya dari kajian pustaka, media cetak ataupun internet.

2. Metode Pengumpulan Data

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiono, 2012: 3). Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Metode subyek penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiono, 2012: 15).

Jika dilihat dari pengertian metode pengumpulan data menurut ahli, metode pengumpulan data berupa suatu pernyataan (*statement*) tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya. Pengumpulan



data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian (Gulo, 2002: 110). Metode pengumpulan data ini termasuk kategori laporan diri (*personal report*)/ deskripsi diri (*self descriptive*). Individu melaporkan tentang keadaan dirinya berdasarkan pertanyaan atau perintah yang diberikan kepadanya.

Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data maka teknik pengumpulan data menggunakan beberapa cara yaitu:

a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil (Sugiyono, 2012: 194).

Wawancara dilakukan kepada orang berkepentingan di bidang pariwisata, kepala desa setempat, komunitas setempat, serta warga sekitar untuk memperkuat data literatur yang diperoleh.

b. Pengamatan/ Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan dan mempunyai ciri-ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain (Sugiono, 2012: 203)

Observasi dilakukan di Desa Wisata Krebet Kabupaten Bantul yang memiliki daya tarik wisata unggulan batik kayu serta wisata pendukung lainnya seperti *home industry visit*, *outdoor trekking*, Bukit Pajangan, Air Terjun Jurang Pulosari, Sendang Tirto Waluyo, macapat, shalawat, gendering, karawitan, tari tradisional, jatilan, serta kuliner khas Desa Krebet yaitu gudeg manggar.

c. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen. Dokumen memiliki arti barang-barang atau benda-benda tertulis, sedangkan dalam pengertian luas dokumen bukan hanya yang berwujud saja tetapi juga dapat berupa peninggalan-peninggalan seperti prasasti dan simbol-simbol (Arikunto, 2010: 202)

Mengumpulkan data melalui dokumen (literatur) yang berisi tentang pariwisata, sejarah, teori, dalil dan berbagai informasi yang menyangkut tentang objek penelitian.

### 3. Instrumen/ Alat Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah berbagai sarana atau alat bantu penelitian yang akan digunakan untuk melaksanakan seluruh tahap pengumpulan data, antara lain :

- a. Kamera
- b. Buku dan alat tulis
- c. Komputer
- d. Perangkat internet

## H. Metode Analisis Data

Pada metode penelitian analisis data ini merupakan bagian yang pokok dalam kegiatan penelitian, sebab analisa yang akan dilakukan dapat memberikan makna yang diperlukan terhadap data yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut, kemudian disusun dan dianalisa berdasarkan metode yang dipilih yaitu dengan menggunakan teknik analisis SWOT (*strengths* , *Opportunities*, *Weaknesses*, *Threats*).

SWOT merupakan singkatan dari lingkungan Internal Strengths dan Weaknesses serta lingkungan *Eksternal Opportunities* dan *Treats*. Analisis SWOT membandingkan antara faktor eksternal peluang (*Opportunities*) dan ancaman (*Threats*) dengan faktor internal kekuatan (*Strengths*), dan kelemahan (*Weaknesses*). Agar dapat menyajikan informasi yang aktual dan valid untuk menjawab permasalahan yang ada (Rangkuti, 2013: 20)



Dengan format penelitian kualitatif, maka analisis data dilakukan melalui interpretasi berdasarkan pemahaman intelektual yang dibangun oleh pengalaman empiris. Interpretasi dan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menguraikan secara singkat seluruh kegiatan yang perlu dilakukan selaku peneliti pada tahap pra-lapangan.
- b. Membedakan secara tajam penampilan peneliti di tempat biasa, diluar dan dilatar penelitian.
- c. Mempertunjukan keakraban hubungan mahasiswa sebagai calon peneliti sewaktu berada dilapangan penelitian.
- d. Menjelaskan betapa pentingnya pencatatan data yang secepatnya perlu dikerjakan tanpa menunggu seluruh kegiatan pengumpulan data selesai.
- e. Menjelaskan dengan singkat proses analisis data.
- f. Menyatakan alasan-alasan mengapa analisis data perlu dilakukan sejak peneliti berada di lapangan atau latar penelitian, yaitu sewaktu sedang mengumpulkan data (Moleong, 2011: 125).

#### **I. Tahap Perancangan**

1. Observasi data dan literatur, kemudian dilengkapi dengan data-data dari observasi lapangan (wawancara, pengamatan, dan dokumentasi).
2. Persiapan materi yang terdiri dari pengolahan data verbal dan visual yang diperoleh untuk membuat konten video profil.
3. Perancangan konsep ide video profil yang mampu merangkum gagasan, dapat memberikan informasi secara efektif serta memiliki nilai estetis juga sesuai dengan *target audience*.
4. Perancangan konsep aplikasi ide video profil yang berupa alur cerita, gaya video, teknik yang digunakan serta keperluan-keperluan yang akan diaplikasikan yang sesuai dengan *target audience*. Pengambilan video sesuai dengan alur cerita dan konsep yang telah dibuat.
5. Proses seleksi video dan editing.
6. Menentukan media publikasi yang mendukung.

**J. Skema Perancangan**