

VIDEO EXPLORE JEMBRANA

Oleh

Ni Putu Candra Dewi, NIM.1705021017

Program Studi Manajemen Informatika

ABSTRAK

Kabupaten Jembrana terletak di ujung barat pulau Bali, Indonesia. Jembrana memiliki objek wisata yang menarik untuk dieksplor, diantaranya air terjun, hutan lindung, taman nasional, tradisi makepung, seni jegog dan pantai yang mempesona, bahkan hampir sebagian besar wilayah Kabupaten Jembrana memiliki tempat wisata yang wajib dikunjungi. Minimnya publikasi menyebabkan kurangnya informasi yang didapat mengenai objek wisata Kabupaten, hal ini menyebabkan potensi wisata di Kabupaten Jembrana belum banyak diketahui oleh masyarakat luar dan wisatawan asing. Maka dari itu dibuatlah suatu media promosi berbasis video tentang *Explore* Jembrana. Tujuan yang ingin dicapai yaitu membuat *storyboard* dan membuat Video *Explore* Jembrana. Dalam pengambilan data digunakan metode *flowcart* diantaranya tempat dan waktu penelitian, tahap persiapan, tahap pembuatan video, tahap perekaman, tahap editing, tahap uji ahimedia dan tahap publikasi. *Software* yang digunakan dalam pembuatan Video *Explore* Jembrana ini menggunakan *software* pengolah video. Dengan dibuatnya Video *Explore* Jembrana diharapkan dapat memajukan pariwisata yang ada di Kabupaten Jembrana. Dengan adanya video tersebut masyarakat dapat memperoleh informasi yang lebih luas tentang objek wisata di Kabupaten Jembrana.

Kata Kunci: Video *Explore*, Objek Wisata, Jembrana, Informasi

VIDEO EXPLORE JEMBRANA

By

Ni Putu Candra Dewi, NIM.1705021017

Informatics Management Study Program

ABSTRACT

Jembrana Regency is located on the western tip of the island of Bali, Indonesia. Jembrana has interesting tourist objects to explore, including waterfalls, protected forests, national parks, the makepung tradition, jegog art and stunning beaches, even most of Jembrana Regency has tourist attractions that must be visited. The lack of publications causes a lack of information obtained about the Regency's tourism objects, this causes the tourism potential in Jembrana Regency not widely known by outsiders and foreign tourists. Therefore, a video-based promotional media about Explore Jembrana was created. The goal to be achieved is to create a storyboard and create a Jembrana Video Explore. In data collection, the flowcart method is used including the place and time of research, the preparation stage, the video making stage, the recording stage, the editing stage, the multimedia test stage and the publication stage. The software used in making Video Explore Jembrana uses video processing software. With the creation of Video Explore Jembrana, it is hoped that it can advance tourism in Jembrana Regency. With this video, the public can get broader information about tourist objects in Jembrana Regency.

Keywords: Video Explore, Tourism Objects, Jembrana, Information

UNDIKSHA