

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi didukung dengan pemanfaatan teknologi informasi yang merambah di berbagai bidang. Hal ini tidak lagi bisa dipungkiri mengingat banyaknya dampak positif bagi kehidupan manusia dengan adanya teknologi informasi. Terlebih pada saat ini semakin banyak ditemukan pengembangan teknologi baru yang muncul sebagai bentuk ketertarikan dalam dunia teknologi informasi. Salah satu bentuk inovasi yang sangat bermanfaat dalam berbagai bidang adalah dengan hadirnya teknologi multimedia. Adanya teknologi multimedia membawa perubahan dan pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat. Multimedia dapat mengubah sajian konvensional komputer yang berupa teks menjadi media yang menarik perhatian dan lebih interaktif sehingga mudah diterima serta dipahami. Dengan demikian semakin terlihat bahwa teknologi semakin berperan dalam membawa perubahan bagi kehidupan manusia.

Kabupaten Gunungkidul yang merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta yang akhir-akhir ini menjadi daya tarik wisata baru yang sangat diminati masyarakat. Wisata goa, pantai, gunung purba, air terjun dan juga potensi wisata alam lainnya yang dimiliki oleh kabupaten Gunungkidul. Pengelola pariwisata di Gunungkidul mengharapkan banyaknya jumlah pengunjung yang datang. Namun promosi yang dilakukan saat ini masih menggunakan media promosi media papan dan sebuah blog. Dengan adanya

media promosi media iklan berbasis multimedia diharapkan penyebaran informasi tentang wisata pantai di gunungkidul dapat lebih luas dan tepat sasaran.

Dari masalah tersebut maka peneliti akan merancang iklan televisi wisata pantai di Gunungkidul dengan menggunakan video live shooting dan teknologi 2-Dimensi untuk Dinas Pariwisata Gunungkidul yang diharapkan dapat membantu kegiatan publikasi sehingga membantu meningkatkan kunjungan wisata ke Gunungkidul pada umumnya dan wisata pantai Gunungkidul pada khususnya. Liveshoot dan 2-Dimensi merupakan inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu Perancangan Iklan Televisi Wisata Pantai di Gunungkidul Dengan Menggunakan Video Live Shooting dan Teknologi 2-Dimensi untuk Dinas Pariwisata Gunungkidul.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat diambil pokok permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana memproduksi “Iklan Televisi Wisata Pantai di Gunungkidul Dengan Menggunakan Video Live Shooting dan Teknologi 2-Dimensi untuk Dinas Pariwisata Gunungkidul” agar informasi ini dapat dijangkau oleh masyarakat jogja dan sekitarnya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk menentukan metode atau cara dalam penelitian. Batasan masalah pada tugas akhir ini adalah :

- a. Iklan ini berupa video live shooting dan 2 dimensi yang dibuat dengan menggunakan software adobe after effect cs6, vegas pro 10 dan adobe photoshop cs6.
- b. Menampilkan video 2 dimensi sebagai background dan menampilkan beberapa lokasi di pantai Gunungkidul
- c. Hasilnya implementasi live shoot dan 2 dimensi ini berbentuk video iklan berdurasi 45 detik dan akan menjadi kewenangan Dinas Pariwisata Gunungkidul.
- d. Iklan ini akan di tayangkan di RBTv yang memiliki jangkauan meliputi Yogyakarta, Sleman, Bantul, Kulon Progo, Muntilan, Magelang, Klaten, Purworejo, dan Boyolali.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Pembuatan iklan "Perancangan Iklan Televisi Wisata Pantai di Gunungkidul Dengan Menggunakan Video Live Shooting dan Teknologi 2-Dimensi untuk Dinas Pariwisata Gunungkidul" sebagai media promosi berbasis multimedia.
- b. Mengimplementasikan live shooting dan 2 dimensi dalam merancang video iklan promosi untuk dinas pariwisata gunungkidul yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi sehingga akan menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke kabupaten Gunungkidul.

1.5 Manfaat Penelitian

2. Bagi penulis

- a. Mampu membuat iklan untuk membantu dalam mempromosikan potensi daerah keluar daerah.
- b. Mengembangkan ilmu yang diperoleh selama masa studi, sehingga peneliti tidak hanya menguasai secara teori namun juga bisa mengaplikasikan dalam dunia nyata.

3. Bagi Wisata Gunungkidul

Sebagai media promosi yang dapat membantu dalam publikasi dan pengiklanan kepada wisatawan sehingga dapat menambah jumlah pengunjung yang nantinya akan berpengaruh pada meningkatnya pendapatan penduduk dan pendapatan daerah Gunungkidul

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan iklan televisi yaitu:

a. Survei lokasi

Memilih tempat sesuai dengan alur cerita. Disini penulis bisa menggambarkan mau seperti apa pengambilan gambar yang akan digunakan.

b. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke tempat yang akan digunakan proses

shooting. Dengan melakukan observasi ini penulis mendapat tempat-tempat yang cocok untuk dilaksanakannya proses shooting.

c. Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca informasi dari buku dan data yang terdapat di internet termasuk juga materi materi yang didapat dari perkuliahan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada sistematika laporan skripsi ini meliputi:

BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan bab yang membahas latarbelakang tentang perkembangan media periklanan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II: DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan teori tentang konsep dasar iklan multimedia, 2 dimensi, efek visual film dan software yang digunakan.

BAB III: PERANCANGAN IKLAN TELEVISI

Penjelasan tentang perancangan dan pembuatan iklan televisi "Perancangan Iklan Televisi Wisata Pantai di Gunungkidul Dengan Menggunakan Video Live Shooting dan Teknologi 2-Dimensi untuk Dinas Pariwisata Gunungkidul" yang meliputi tentang ide cerita, tema, synopsis,

screenplay, identifikasi masalah, merancang isi yang meliputi analisis kebutuhan sistem.

BAB IV: PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai bagaimana pembuatan video 2dimensi dan live shoot agar terlihat lebih baik dan menarik, mulai dari pra produksi (property, membuat layot dan storyboard), produksi (menentukan timing, mencapture foto) sampai pada tahapan pasca produksi (coloring,, editing, dan composing).

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis

