

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Galaxy Waterpark adalah salah satu wisata wahana air yang berada di Yogyakarta, tepatnya di Jl. Wonosari Km.6, Kalangan, Baturetno, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

Penulis melakukan penelitian di Galaxy Waterpark untuk menemukan permasalahan yang dimiliki oleh tempat ini. Penulis melihat tempat ini masih belum terlalu memiliki banyak pengunjung karena tempat ini masih baru saja dibuka dan masih berusaha mencari cara untuk lebih mengenalkan tempat ini kepada masyarakat. Mereka sekarang hanya menggunakan kertas brosur.

Iklan melalui brosur merupakan iklan yang tertulis di atas kertas dan cara penyebarannya adalah kita menyebarkan brosur tersebut ke tempat-tempat tertentu. Cara ini menurut penulis kurang efektif karena tidak semua orang akan melihat brosur ini dan tidak semua orang akan mendapatkannya karena jumlah brosur itu terbatas. Penulis memberikan jalan keluar kepada objek yaitu membuat iklan tentang Galaxy Waterpark.

Iklan merupakan salah satu cara untuk mengenalkan secara luas tentang Galaxy Waterpark ini, karena masyarakat sekarang pasti paling tidak memiliki sebuah televisi di rumahnya dan setidaknya menonton acara televisi. Maka iklan bisa menjadi salah satu cara untuk mengenalkan tempat wisata ini kepada masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat iklan wisata Galaxy Waterpark Wonosari?

1.3 Batasan Masalah

Agar iklan mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

- a) Iklan televisi akan di buat dengan standart sesuai durasi periklanan tv dan akan diiklankan di RBTv sesuai dengan permintaan objek.
- b) Proses Perekaman atau pengambilan gambar akan memakai kamera DSLR Canon EOS 60D.
- c) Teknik yang di gunakan adalah livenesshoot, green screen dan motion grafik

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Membuat iklan Galaxy Waterpark Wonosari sebagai media promosi.
2. Iklan ini nantinya dapat memberikan informasi dan meningkatkan jumlah pengunjung Galaxy Waterpark.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membuat iklan wisata Galaxy Waterpark Wonosari menggunakan teknik *Green Screen* dan *Motion graphic*.

1.5 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan, maka diperlukan beberapa metode untuk mendapatkan data tersebut agar dapat mencapai tujuan penelitian. Penulis di sini menggunakan beberapa metode yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab langsung kepada manajer pemasaran dan kepala manajer serta pihak – pihak terkait untuk mencari data tentang Galaxy Waterpark Wonosari agar memperoleh data yang akurat dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

2. Pengamatan Langsung

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu dengan melihat beberapa tempat dan beberapa angle komposisi untuk kebutuhan pengambilan gambar dan menunjukkan kelebihan Galaxy Waterpark.

3. Metode Studi Pustaka

Peneliti menggunakan metode studi pustaka untuk mendapatkan informasi atau konsep – konsep teoritis menggunakan buku, jurnal, artikel atau situs website terpercaya sebagai bahan referensi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan dan jadwal kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tinjauan pustaka, masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, diklan dan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai sejarah berdirinya tempat ini dan informasi mengenai tentang "Galaxy Waterpark" menganalisa kebutuhan biaya, permasalahan dan solusinya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, ditunjukkan hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing serta hasil implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan didapat dari hasil penelitian yang telah kita lakukan tahap demi tahap sehingga kita dapat menyimpulkan sebuah kesimpulan yang dapat menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan daftar sumber yang digunakan untuk referensi penulis mendapatkan teori.

