

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Agrowisata pagilaran merupakan wisata yang menawarkan keindahan alam kebun teh, dalam rangka pengembangan promosi pada awalnya menggunakan media cetak dan siaran radio. Cara promosi seperti ini dirasakan masih kurang begitu efektif untuk mencapai target pemasaran sehingga perlu dibuatkan suatu cara promosi dengan menggunakan media televisi yang nantinya diharapkan akan meningkatkan kunjungan wisatawan lokal maupun mancanegara ke Agrowisata pagilaran.

Disamping itu dengan adanya iklan ini dapat menjadi daya saing Agrowisata kebun teh pagilaran dengan Agrowisata kebun teh yang lain sekaligus menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan-wisatawan yang akan berkunjung ke Batang.

Melihat begitu pentingnya periklanan televisi ini dalam hal promosi Agrowisata kebun teh pagilaran, maka disimpulkan untuk membuat "PEMBUATAN IKLAN TELEVISI AGROWISATA PT. PAGILARAN BATANG".

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan masalah yaitu " Bagaimana Membuat Iklan Televisi Agrowisata PT. Pagilaran Batang yang Menarik Wisatawan?".

### 1.3 Batasan Masalah

Iklan ini dibuat dengan durasi 30 detik dibuat menggunakan *talent show*, iklan ini akan memuat informasi Agrowisata Kebun Teh Pagilaran secara keseluruhan, yaitu menyangkut tentang lokasi, keunggulan-keunggulan Agrowisata Kebun Teh Pagilaran, sarana dan prasarana yang di tawarkan serta keadaan Agrowisata Kebun Teh Pagilaran.

Untuk mewujudkan pembuatan video iklan ini penulis menggunakan beberapa software pendukung yaitu:

- 1) Adobe Premiere Pro CS3
- 2) Adobe Audition 1.5
- 3) Adobe Photoshop CS4

Dengan adanya software pembantu yang disebutkan diatas, maka menjadikan pembuatan video iklan televisi menjadi lebih mudah untuk dilakukan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Diharapkan penulis dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara memproduksi iklan televisi.
- 2) Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang di dapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 3) Sebagai syarat kelulusan program studi STRATA -1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat penelitian bagi Agrowisata Kebun Teh Pagilaran**

- 1) Membantu proses promosi Agrowisata Kebun Teh Pagilaran.
- 2) Memberikan informasi yang akurat dan menarik.
- 3) Menjadikan Agrowisata Kebun Teh Pagilaran sebagai salah satu Agrowisata yang memakai multimedia periklanan TV sebagai media promosi.

### **1.5.2 Manfaat bagi Mahasiswa:**

- 1) Menerapkan teori-teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Sebagai tolak ukur untuk mengasah keterampilan serta kreatifitas.
- 3) Menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa tentang pembuatan sebuah iklan televisi.
- 4) Sebagai syarat kelulusan program studi Strata I (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5.3 Manfaat bagi pembaca:**

- 1) Sebagai bahan acuan dan referensi bagi pembaca dengan topik permasalahan yang sama.
- 2) Menambah wawasan pembaca terhadap dunia periklanan TV.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu digunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

### 1) Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke Agrowisata Kebun Teh Pagilaran untuk melihat obyek mana saja dari Agrowisata Kebun Teh Pagilaran yang akan dijadikan objek pembuatan iklan.

### 2) Metode Wawancara

Yaitu tanya jawab langsung kepada pihak pengelola Agrowisata Kebun Teh Pagilaran untuk mendapatkan informasi mengenai seluk beluk Agrowisata Kebun Teh Pagilaran dan permasalahan-permasalahan yang ada dalam hal promosi dan pemasaran. Serta tanya jawab kepada orang yang mengerti dunia periklanan TV untuk mendapatkan informasi tentang dunia periklanan TV.

### 3) Kepustakaan (library)

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang dunia periklanan TV yang sebagian besar merupakan koleksi perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan literatur-literatur yang diperoleh dari internet mengenai dunia periklanan yang kesemuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Di dalam bab ini berisi tentang pengertian multimedia, konsep dasar iklan, strategi merancang iklan televisi, serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam proses pembuatan iklan televisi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan gambaran tentang Agrowisata kebun teh Pagilaran yang meliputi sejarah berdiri, fasilitas yang ada, dan juga menguraikan analisis semua permasalahan yang ada serta rancangan dari sistem yang akan dibangun meliputi ide cerita, pembuatan naskah dan pembuatan storyboard.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan diuraikan secara lengkap proses produksi iklan yang meliputi pengambilan gambar video, proses editing, perekaman suara, penggabungan audio video sampai proses finishing.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun dari keseluruhan isi laporan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku – buku ataupun sumber – sumber yang menjadi referensi / acuan dalam penyusunan skripsi ini.

### **1.8 Jadwal Penelitian**

Agar dalam menyusun skripsi selesai pada waktunya dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun perencanaan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut

Tabel 1.1 Jadwal penelitian

No	Nama kegiatan	Januari				Februari				maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data												
2	Pembuatan storyboard												
3	Pemilihan lokasi syuting												
4	Pengambilan gambar / syuting												
5	Editing												
6	Pembuatan laporan												