

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin maju. Pemanfaatan media internet sebagai media pemasaran adalah salah satu contohnya. Pemanfaatan media pemasaran juga dapat dilakukan pada objek wisata. Selain untuk memberi informasi tentang tempat wisata yang dipromosikan, media pemasaran juga berfungsi untuk mengajak wisatawan datang ke tempat wisata tersebut.

Kota Yogyakarta adalah salah satu kota pariwisata pilihan yang berada di Pulau Jawa. Kota Yogyakarta memiliki beragam tempat wisata yang bisa dikunjungi wisatawan lokal hingga internasional. Selain itu, terdapat wisata dengan fungsi yang berbeda seperti pusat perbelanjaan, tempat edukasi, dan kuliner. Salah satu tempat wisata edukasi yang bisa dipilih wisatawan adalah Museum Benteng Vredeburg yang berada di tengah Kota Yogyakarta.

Video adalah merupakan komponen-komponen media yang dapat menghasilkan suara sekaligus gambar secara bersamaan karena terjadinya gambar secara elektronis dan optis [1]. Menurut M. Suyanto, iklan adalah pembuatan media berbayar oleh penjual untuk memberikan informasi yang bersifat mengajak tentang produk berupa ide, barang, jasa, ataupun organisasi yang merupakan alat promosi [2].

Sebagai sarana mengenalkan wisata Museum Benteng Vredeburg, diperlukan media seperti pembuatan video iklan untuk menunjukkan beberapa hal yang dimiliki museum. Konsep video memiliki karakter *Motion Graphic* untuk membantu menjelaskan isi video dengan menarik agar meningkatkan minat orang untuk menonton video dan meningkatkan jumlah orang yang berwisata ke Museum Benteng Vredeburg. Oleh karena itu, pembuatan video iklan dengan menerapkan *motion graphic* dan *live shot* ini diharapkan dapat menarik wisatawan serta menambah pengetahuan penonton tentang tempat bersejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara menerapkan *Live Shot* dan *Motion Graphic* dalam pembuatan video iklan Benteng Vredeburg”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil yang tepat sesuai arah yang diinginkan maka dibutuhkan batasan yaitu:

1. Video menggunakan teknik *Live Shot* dan *Motion Graphic* yang digabungkan
2. Penelitian diuji oleh masyarakat umum dan mahasiswa Amikom.
3. Penelitian dan kesesuaian Informasi yang diuji.
4. Pembuatan karakter menggunakan *Adobe Illustrator*.
5. Durasi 5-6 menit.
6. Pembuatan video dilakukan pada aplikasi *Adobe Premiere*, *Adobe After Effect CC 2018*.
7. Hasil dari skripsi ini adalah penayangan video iklan Museum Benteng Vredeburg pada media *Youtube*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yaitu menghasilkan video iklan Museum Benteng Vredeburg yang menggunakan penerapan *Live Shot* dan *Motion Graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di dapat oleh penelitian ini antara lain:

1. Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah.
2. Sebagai pemahaman dalam pembuatan video iklan menggunakan *Live Shot* dan *Motion Graphic*.
3. Sebagai syarat kelulusan untuk strata satu.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian yang dibuat mengambil data dengan menggunakan metode antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan penting dalam penelitian. Dengan menggunakan teknik yang baik, hasil data akan memiliki kredibilitas tinggi. Tahap ini harus dilakukan dengan teliti, sesuai prosedur, dan memiliki ciri-ciri penelitian kualitatif.

a. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data lewat pengamatan keseharian manusia dengan panca indera mata dan dibantu dengan panca indera lainnya[3].

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data sejarah. Dokumen tentang peristiwa, kejadian, orang, atau sekelompok orang dalam situasi sosial yang berguna dalam penelitian kualitatif[3].

c. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode untuk mengumpulkan data lewat kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi melalui komunikasi langsung[3].

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam pembuatan film seperti film serial televisi, film pendek, film layar lebar, ataupun film animasi, semua menggunakan 3 tahap utama yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi[4].

a. pra-produksi

b. produksi

c. pasca-produksi

1.6.3 Metode Analisis

Untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan sistem dan memberikan gambaran mengenai permasalahan dan prosedur yang sedang berjalan, dibutuhkan analisis fungsional dan non-fungsional.

1.6.4 Metode Evaluasi

Untuk menguji kesesuaian yang diterapkan pada video iklan sebagai media promosi Museum Benteng Vredeburg, maka dilakukan metode evaluasi. Dengan menggunakan opini masyarakat umum dan mahasiswa Amikom, maka penelitian akan mendapatkan hasil berupa jawaban dari masalah yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, Penulis membuat sistematika penulisan ke dalam beberapa bab dengan rincian sebagai berikut:

1.7.1 BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, dan metode penelitian.

1.7.2 BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas dasar-dasar teori yang diambil dari studi literatur untuk digunakan dalam mendukung pelaksanaan penulisan penelitian.

1.7.3 BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang berisi pembahasan dari objek penelitian, alur penelitian, serta kebutuhan *hardware* dan *software* selama penelitian.

1.7.4 BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan video iklan sebagai media promosi Benteng Vredeburg yang menggunakan teknik *live shot* dan *motion graphic*.

1.7.5 BAB 5 PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran yang disimpulkan dari pembahasan pembuatan iklan dengan teknik *live shot* dan karakter *motion graphic*

yang sudah dihasilkan.

