

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman semakin berkembangnya pula teknologi yang dibuat, perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan oleh seorang pelaku usaha dalam berbagai macam penggunaan media. Iklan yang menggunakan animasi menjadi salah satu pilihan dalam strategi pengiklanan. Penggunaan animasi yang menggunakan teknik *motion graphic* dalam pembuatan video iklan memiliki kemampuan dalam mengilustrasikan informasi yang tidak dapat dilakukan oleh media konvensional. Teknik *motion graphic* adalah teknik animasi yang berupa tulisan, desain gambar yang dibuat agar bergerak dengan cara menggabungkan dua komponen tersebut sehingga terbentuklah sebuah video.

Rowo Jombor merupakan danau buatan yang terletak di Desa Krakitan, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten. Objek wisata Rowo Jombor termasuk salah satu destinasi objek wisata yang menjadi potensi penggerak sektor pariwisata di Klaten. Berdasarkan hasil wawancara dengan Sekretaris DISBUDPORA mengatakan bahwa "*Rowo Jombor menjadi tujuan wisatawan umum saat hari raya maupun hari besar lainnya*" (Miswan 14/11/2022). Untuk memperkenalkan potensi wisata yang tepat tentunya diperlukan strategi yang tepat. Salah satunya penggunaan multimedia berupa video iklan, dengan menerapkan teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic*.

Objek wisata Rowo Jombor memiliki banyak fasilitas yang bagus. Tapi, kurangnya dalam pemanfaatan sarana media iklan menjadi masalah dalam menyebarkan sebuah informasi kepada wisatawan tentang objek wisata Rowo Jombor tersebut. Oleh karena itu, media visual video iklan dapat membantu dalam menyebarkan promosi tentang objek wisata Rowo Jombor melalui video iklan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam mendukung penyajian pengilustrasian informasi dalam mengenalkan objek wisata Rowo Jombor, maka penulis mengambil judul "**Pembuatan Video Iklan Wisata Rowo Jombor di**

Desa Krakitan Kecamatan Bayat dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

Bagaimana proses pembuatan video iklan wisata Rowo Jombor Di Desa Krakitan Kecamatan Bayat Dengan Teknik *Live Shoot* Dan *Motion Graphic* untuk menarik wisatawan berkunjung ke Rowo Jombor?”

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan fokus pada beberapa hal, yaitu;

1. Pembuatan karakter *motion graphic* berbentuk hewan bulus dengan vector.
2. *Editing* video dengan penggabungan *live shot* dan karakter *motion graphic*.
3. *Software* yang digunakan dalam video iklan menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*.
4. Publikasi video iklan tersebut akan ditayangkan di *Youtube*.
5. Pengujian video iklan ini berisi tentang informasi mengenai informasi objek wisata dan penggunaan Teknik *live shoot* dan *motion graphic* pada video iklan objek wisata Rowo Jombor.
6. Pengujian hasil video iklan dilakukan dengan cara penyebaran form kuesioner kepada responden.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pembuatan video iklan wisata Rowo Jombor Di Desa Krakitan Kecamatan Bayat Dengan Teknik *Live Shoot* Dan *Motion Graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut ;

1. Manfaat Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru sehingga dapat mengenalkan keindahan wisata alam di kota sendiri dan mampu menerapkan ilmu yang didapatkan dari bangku kuliah untuk di persiapkan menghadapi dunia kerja.

2. Manfaat Bagi Objek Penelitian

Pembuatan Video Iklan untuk dijadikan media promosi sehingga mampu menarik minat pengunjung wisatawan ke objek wisata Rowo Jombor.

Pembuatan video iklan untuk menunjang pengembangan dari objek wisata Rowo Jombor dan Bukit Sidoguro.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis mengambil data untuk penelitian dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data penelitian yang akurat dan *credible*, maka diperlukan teknik pengumpulan data yang benar agar data yang didapat dapat dipertanggungjawabkan dan memiliki kredibilitas tinggi.

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara mengamati objek yang diteliti yaitu objek wisata Rowo Jombor. Observasi diperlukan untuk mendapatkan data mengenai fisik lingkungan di sekitar objek wisata Rowo Jombor, Aksesibilitas ke rowo jombor, dan Sarana prasarana di objek Rowo Jombor.

2. Metode Wawancara

Pengumpulan data secara tatap muka dengan sesi tanya jawab dengan pihak yang berkepentingan agar mendapat data yang akurat dan rinci yang bersangkutan dengan penelitian.

3. Studi Kepustakaan

Serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Studi kepustakaan memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya.[3]

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam Perancangan "Pembuatan Video Iklan Wisata Rowo Jombor Di Desa Krakitan Kecamatan Bayat Dengan Teknik *Live Shoot* Dan *Motion Graphic*" terdiri dari 3 tahapan yaitu :

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.3 Metode Analisis

Peneliti menggunakan analisis yaitu dengan menguraikan hasil video iklan untuk diidentifikasi dan dievaluasi hambatan, kesalahan, permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan sehingga dapat diketahui dan diperbaiki.

1.6.4 Metode Evaluasi

Melaksanakan pengujian tentang kesesuaian dalam penerapan video iklan sebagai media promosi wisata Rowo Jombor yang akan dibuat dengan melibatkan opini pendapat masyarakat umum dan mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada ada pelaksanaannya, tahapan ini menggunakan metode Skala Likert, teknik mengukur pendapat dimana subjek diminta untuk

mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pertanyaan. skala ini umumnya menggunakan lima butir penilaian, yaitu : (a) Sangat Setuju, (b) Setuju (c) Netral (d) Tidak Setuju (e) Sangat Tidak Setuju.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan akan dilakukan secara berurutan dalam penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian dan mendukung dalam terciptanya penulisan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis keperluan video, pengambilan data yang diperlukan, kebutuhan *hardware* dan *software* saat pembuatan video iklan dengan teknik *live shoot* dan karakter *motion graphic* berbentuk hewan bulus yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas urutan dalam penerapan dan pembuatan video iklan dengan teknik *live shoot* dan karakter *motion graphic* sebagai media iklan wisata Rowo Jombor

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan penelitian dan saran dari peneliti untuk pembuatan video iklan dengan teknik live shoot dan karakter motion graphic yang sudah dihasilkan.

