

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Taman Wisata Alam Posong Temanggung atau biasa dikenal juga dengan nama Wisata Alam Lembah Sindoro Posong merupakan sebuah tempat wisata alam yang menawarkan landscape keindahan alam Kabupaten Temanggung, terletak di ketinggian sekitar 2000 Mdpl menjadikan Posong Temanggung sebagai spot favorit untuk melihat *sunrise*. Taman wisata ini menyajikan pemandangan Gunung Sumbing dan Gunung Sindoro yang terlihat sangat indah, para wisatawan juga dapat berkemah di taman wisata ini, tak hanya itu wisatawan bisa menikmati makanan dan kopi khas posong. Tetapi di balik keindahannya masih banyak wisatawan di luar Temanggung yang belum tahu bahwa di Temanggung mempunyai taman wisata yang indah yaitu Taman Wisata Alam Posong.

Pengelola Taman Wisata Alam Posong menginginkan adanya video iklan yang dapat menginformasikan tentang Taman Wisata Alam Posong kepada wisatawan di luar Temanggung, tetapi tidak adanya SDM yang mengerti dan paham tentang video iklan menjadi kendalanya. Diharapkan dengan adanya iklan berbasis video tersebut wisatawan dapat mengetahui informasi tentang alamat, rute, harga tiket masuk, dan yang terpenting adalah keindahan Taman Wisata Alam Posong ini.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis membuat penelitian dengan judul “**PEMBUATAN IKLAN TAMAN WISATA ALAM POSONG DENGAN MENGGABUNGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**” yang diharapkan mampu membantu menginformasikan tentang Taman Wisata Alam Posong.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang disampaikan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat video iklan sebagai media promosi Taman Wisata Alam Posong?

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan di Taman Wisata Alam Posong Kabupaten Temanggung Kecamatan Kledung Desa Tlahab.
2. Video iklan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic.
3. Berdurasi kurang lebih 59 detik, format .MP4 (e264), resolusi 720/1280, frame rate 25fps.
4. Software yang digunakan adalah Adobe AfterEffect dan Adobe Illustrator.
5. Media publikasi menggunakan media sosial Instagram.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

Membuat video iklan Taman Wisata Alam Posong sebagai media informasi yang membantu wisatawan mengetahui tentang alamat, rute, harga tiket masuk, dan keindahan Taman Wisata Alam Posong.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

Media yang telah dirancang kedepannya dapat memberikan informasi lebih tentang Taman Wisata Alam Posong.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Laporan Skripsi ini disusun berdasarkan data-data yang diperoleh penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1. Metode Observasi (Pengamatan)**

Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap lokasi Taman Wisata Alam Posong.

###### **2. Metode Wawancara**

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan mengumpulkan data-data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait dengan Taman Wisata Alam Posong.

### 3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data dan dokumentasi terkait. Dengan tujuan gambar dan hasil dokumentasi digunakan sebagai acuan untuk pembuatan video iklan.

### 4. Metode Kuesioner

Kuesioner dilakukan penulis dengan cara menyiapkan daftar pertanyaan yang akan diberikan kepada orang yang telah menonton video iklan Taman Wisata Alam Posong untuk meminta respon.

#### 1.6.2 Metode Analisis Masalah

1. Pada penelitian ini Analisis Sistem yang digunakan adalah metode Analisis SWOT.
2. Analisis Kebutuhan yang di gunakan meliputi kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional.

#### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan / Pra produksi merupakan tahap yang harus mempersiapkan bahan untuk produksi kedepannya. Bahan yang dipersiapkan yaitu:

1. Storyboard

#### 1.6.4 Metode Implementasi

Metode ini merupakan tahapan untuk membuat video sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Pada tahapan ini terdapat proses produksi dan pasca produksi.

### 1.6.5 Metode Testing

Pada tahap testing menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik live shoot dan motion graphic yang dapat diterapkan pada video iklan Taman Wisata Alam Posong sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti.

### 1.6.6 Metode Pengembangan

Pengembangan video iklan dapat menggunakan standart produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun secara bertahap, hal ini bertujuan agar pembaca dapat lebih memahami isi laporan. Metode yang penulis pakai dalam menyelesaikan laporan ini adalah menganalisa data apa yang ada. Adapun penulisan laporan ini terbagi menjadi lima bab dan setiap bab dikembangkan melalui urutan pembahasan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang ada mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini diuraikan tentang landasan teori atau dasar-dasar teoritis yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video iklan.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini diuraikan tentang sejarah Taman Wisata Alam Posong, analisis video yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video, dan media sosial yang digunakan untuk mempublikasi video iklan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video iklan Taman Wisata Alam Posong dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic* serta pembahasannya.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan oleh penulis dalam menulis skripsi.