

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini sudah semakin maju, ditandai dengan telah banyaknya teknologi yang telah muncul. Perkembangan teknologi telah banyak digunakan atau diaplikasikan diberbagai media, salah satunya media edukasi, informasi, bahkan promosi, contoh penggunaan teknologi yang telah banyak diaplikasikan adalah media interaktif.

Maka dari itu media interaktif dapat menjadi suatu terobosan baru yang memanfaatkan teknologi sebagai media informasi, komunikasi dan atau promosi, agar masyarakat dapat mengakses suatu informasi dengan cepat diperlukan media pemasaran ataupun promosi. Dalam promosi salah satu bentuk video atau teknik yang digunakan adalah live shoot. Teknik itu sangat populer saat ini, terutama dalam media periklanan.

Tempat wisata Aek Sijorni merupakan tempat wisata alam yang kaya akan nuansa keindahan alam yang asri. Bentuk air terjun yang bertangga-tangga, airnya yang jernih serta pepohonan yang rindang menjadi keunggulan tempat wisata Aek Sijorni tersebut. Akan tetapi sampai saat ini belum ada media yang menyediakan informasi tentang tempat wisata Aek Sijorni tersebut.

Dari pengamatan diatas terdapat sebuah peluang besar yakni dengan membuat sebuah video iklan. Strategi penulis adalah mengamati dan mencari informasi mengenai tempat wisata tersebut. Maka dari itu penulis mengusulkan pembuatan video iklan dengan teknik live shoot, yaitu untuk menjelaskan alur cerita dan memberikan bantuan media promosi iklan yang menampilkan seluruh informasi dan objek-objek yang ada di tempat wisata Aek Sijorni. Penggunaan teknik live shoot memberikan gambaran objek yang nyata dalam video iklan tersebut.

Menurut Iwan Binanto video memiliki 5 unsur multimedia seperti animasi, audio, gambar, teks dan video [1]. Dengan informasi selengkap itu, maka diharapkan dengan adanya video iklan ini dapat menggambarkan dan memberikan informasi tentang tempat wisata Aek Sijorni yang dapat memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya. Dengan uraian tersebut penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Pariwisata Aek Sijorni Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan Sumatera Utara” diharapkan dapat menarik minat para pengunjung untuk mengunjungi tempat wisata aek sijorni sehingga menjadikan tempat wisata yang sangat diminati masyarakat baik didalam daerah maupun diluar daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini ialah “bagaimana merancang dan membuat iklan pariwisata untuk menarik minat para pengunjung

untuk mengunjungi tempat wisata Aek Sijorni untuk studi kasus Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Daerah Kabupaten Tapanuli Selatan Sumatera Utara.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka perlu adanya batasan masalah dalam perancangan dan pembuatan iklan Pariwisata ini agar tujuan dan pembahasannya jelas dan terarah. Adapun batasan masalah pada Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat tempat pariwisata Aek Sijorni adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan iklan layanan masyarakat ini menggunakan teknik Live Shoot.
2. Iklan Pariwisata ini berisikan tentang fasilitas dan tempat bermain yang ada di Aek Sijorni
3. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Audition CC 2018, Adobe Photoshop C4 dan Adobe Premiere Pro CC 2018.
4. Tahap penelitian ini meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi, sementara hasil video akan diberikan kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Daerah Kabupaten Tapanuli Selatan Sumatera Utara dan disebarakan melalui media sosial.
5. Hasil dari video iklan layanan masyarakat ini akan dipublikasikan melalui sosial media (Facebook dan Youtube).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video berupa iklan Parawisata Aek Sijorni yang menampilkan keindahan yang ada di tempat wisata Aek Sijorni.
2. Membantu Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Daerah Kabupaten Tapanuli Selatan meningkatkan keinginan dan daya tarik masyarakat lokal maupun luar daerah untuk mengunjungi tempat wisata Aek Sijorni.
3. Membantu masyarakat mengetahui tentang tempat wisata Aek Sijorni.
4. Adanya informasi mengenai objek-objek wisata yang berada ditempat wisata Aek Sijorni.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menambah pengalaman dalam bidang pengambilan video
2. Menambah pengetahuan tentang editing video
3. Menarapkan ilmu yang sudah dipelajari di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5.2 Bagi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Daerah Kabupaten Tapanuli Selatan Sumatera Utara

1. Mempromosikan tempat wisata yang ada Kabupaten Tapanuli Selatan
2. Menarik daya tarik masyarakat agar mengunjungi tempat wisata yang ada di Kabupaten Tapanuli Selatan

3. Memiliki iklan pariwisata di lingkungan Kabupaten Tapanuli Selatan
4. Meningkatkan Kepercayaan masyarakat terhadap adanya peran Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Daerah Kabupaten Tapanuli Selatan Sumatera Utara
5. Menambah pemasukan daerah

1.5.3 Bagi Masyarakat Kabupaten Tapanuli Selatan

1. Menambah pemasukan bagi masyarakat di lingkungan tempat pariwisata Aek Sijorni
2. Lebih mengetahui tempat wisata yang terdapat di Kabupaten Tapanuli Selatan

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mencapai hasil terbaik dalam proses penelitian yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan iklan layanan masyarakat ini perlu adanya metode yang juga tepat. Adapun beberapa metode yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi digunakan untuk memperoleh data melalui pendekatan atau pengamatan langsung terhadap objek penelitian dalam hal ini ialah masyarakat di Kabupaten Tapanuli Selatan.

2. Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data dengan cara bertanya secara langsung.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan fungsional yang berisi informasi tentang proses-proses apa saja yang dilakukan dalam pembuatan video sebagai media promosi dalam penelitian ini. Dan kebutuhan non fungsional yang berisi tentang hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak) yang digunakan, serta kebutuhan brainware (sumber daya manusia).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Tahapan ini menggambarkan proses perancangan video iklan layanan masyarakat yang dimulai dari tahap pra produksi meliputi pembuatan konsep iklan, isi, naskah hingga *storyboard*. Kemudian dilanjutkan dengan tahap produksi yang meliputi pengimplementasian terhadap pra produksi, dan tahap terakhir meliputi *editing*, dan *renderin*.

1.6.4 Metode Testing

Pengujian video iklan layanan masyarakat ini dilakukan dengan melakukan tinjauan kembali. Setelah itu dilakukan uji coba pemutaran pada beberapa media player. Langkah terakhir adalah pengujian apakah hasil yang didapatkan sudah sesuai dengan harapan, yaitu seberapa berhasil pembuatan iklan layanan masyarakat ini dengan metode angket atau kuisioner.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan skripsi disusun dengan sistematika penulisan laporan penelitian, yang dibagi tiap susunan bab dan keterangan penjelasan dalam tiap bab yang ditulis. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang konsep dan teori dasar yang melandasi permasalahan penelitian dan menjadi acuan penulisan sesuai dengan topik perancangan, serta teori – teori lain berhubungan yang dibuat dalam penyusunan Tugas Akhir.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan dan menjelaskan rancangan video, dan menganalisa kebutuhan serta manfaat pembuatan video iklan pariwisata.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini adalah merupakan uraian tentang proses pembuatan video iklan pariwisata dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan BAB I, II, III, dan IV yang berupa kesimpulan dan saran-saran sebagai jawaban dan bahan penyempurna tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Di daftar pustaka akan berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

