

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Pagar Alam adalah kota kecil yang berada di wilayah Sumatera Selatan. Kota ini berjarak sekitar 298 km dari kota Palembang dan juga berjarak sekitar 112 km di sebelah barat Provinsi Bengkulu. Sebelumnya kota Pagar Alam termasuk kota administratif dalam lingkungan Kabupaten Lahat. Kota ini memiliki luas sekitar 633,66 km² dengan jumlah penduduk 126.181 jiwa. Kota Pagar Alam memiliki beragam keindahan wisata alam untuk di kenalkan ke banyak orang. Salah satu objek wisata alam yang sangat di banggakan dan sekaligus menjadi icon dari kota Pagar Alam adalah Gunung Dempo.

Gunung Dempo adalah objek wisata alam pegunungan yang memiliki keindahan alami. Hamparan perkebunan teh yang luas dengan susunan teh yang memiliki pola bergaris memanjang searah membentang mengikuti bentuk lahan yang berbukit-bukit dan bergelombang menjadi daya tarik Gunung Dempo.

Video merupakan suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak. Video tersebut dapat disimpan menggunakan signal dari film, video, televisi, video tape atau media non komputer lainnya. Setiap frame tersebut dipresentasikan menggunakan signal listrik yang disebut dengan gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam video seperti warna, penerangan dan kesinkronan dari semua gambar nya. [1]

Iklan merupakan elemen komunikasi pemasaran yang persuasif, nonpersonal, dibayar oleh sponsor dan disebarluaskan melalui saluran komunikasi massa untuk mempromosikan pemakaian barang, atau jasa. [2]

Dalam rangka mengenalkan wisata Gunung Dempo diperlukan media seperti pembuatan video iklan yang menunjukkan keindahan alam. konsep video ini memiliki unsur karakter *Motion Graphic* yang dibuat untuk dapat menarik perhatian pengunjung dan meningkatkan jumlah wisatawan Gunung Dempo.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam mendukung penyajian pengiklanan dan mengenalkan objek wisata Gunung Dempo. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembuatan Video Iklan Objek Wisata Gunung Dempo Kota Pagaralam Dengan Teknik *Live Shot* dan *Motion Graphic*"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas maka penulis dapat merumuskan masalah, "Bagaimana cara membuat video iklan wisata Gunung Dempo dengan teknik *live shot* dan *motion graphic*?"

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan fokus pada beberapa hal yaitu:

1. Materi yang diangkat yaitu editing video dengan penggabungan *Live Shot* dan karakter *Motion Graphic*.
2. Yang diuji dari penelitian ini adalah efektifitas video iklan.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah kesesuaian informasi yang disampaikan melalui video iklan tersebut.
4. Target durasi 2-3 menit.
5. Video iklan ini di buat dengan menggunakan *software Adobe After Effects CC 2018* , *Adobe Premiere Pro CC 2019* , *Adobe Illustrator CC 2021* dan *Hardware* kamera *Canon EOS 1500D Kit*.
6. Hasil akhir dari skripsi ini akan membuat video iklan yang akan di tayangkan kedalam media *Youtube*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengenalkan dan mempromosikan objek wisata Gunung Dempo ke wisatawan daerah maupun manca negara.
2. Implementasi teknik editing penggabungan *live shot* dan karakter *motion graphic* pada konten video iklan.
3. *Motion graphic* bertujuan untuk memberikan informasi berkaitan dengan objek wisata Gunung Dempo.
4. *Motion graphic* bertujuan untuk memberikan kesan modern untuk *digital marketing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah supaya kedepannya orang dapat lebih mengenal wisata Gunung Dempo kota Pagar Alam.

1. Manfaat Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan baru sehingga dapat mengenalkan keindahan wisata alam di kota sendiri.
 - b. Mampu Menerapkan ilmu yang didapatkan dari bangku kuliah untuk di persiapan menghadapi dunia kerja.
2. Manfaat penulisan adalah memahami teknik pembuatan Video Iklan untuk mendapatkan tampilan hasil akhir yang baik agar dapat dijadikan media promosi sehingga mampu menarik minat pengunjung wisatawan ke objek wisata Gunung Dempo.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis mengambil data untuk meneliti dengan menggunakan metode sebagai berikut;

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi dan sebaliknya. Oleh karena itu tahap ini tidak boleh salah dan harus dilakukan dengan cermat sesuai dengan prosedur dan ciri-ciri penelitian kualitatif. Sebab kesalahan atau ketidak sempurnaan dalam metode pengumpulan data akan berakibat fatal, yakni berupa data yang tidak credible, sehingga hasil penelitiannya tidak bisa dipertanggung jawabkan. Hasil penelitian demikian sangat berbahaya, lebih-lebih jika dipakai sebagai dasar pertimbangan untuk mengambil kebijakan publik. [3]

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek wisata Gunung. Observasi hakikatnya adalah kegiatan dengan menggunakan pancaindera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. 6 Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran *real* suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

2. Metode Kepustakaan

Metode Kepustakaan atau sering disebut dengan riset kepustakaan atau disebut dengan studi pustaka, adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan

mencatat serta mengolah bahan penelitian untuk memperkenalkan penelitian secara garis besar. [4]

3. Metode Literatur

Pengambilan data menggunakan literatur, memanfaatkan fasilitas internet, yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan teknik dan cara pembuatannya.

1.6.2 Metode Perancangan

Secara umum metode penciptaan film baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, serta film animasi, semuanya melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. [5]

Metode perancangan terbagi menjadi beberapa tahap yaitu:

- a. Pra-Produksi
- b. Produksi
- c. Pasca-Produksi

1.6.3 Metode Evaluasi

Melakukan pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan video iklan sebagai media promosi wisata Gunung Dempo Kota Pagaralam yang akan dibuat. Dengan melibatkan opini masyarakat umum dan juga mahasiswa amikom.

Pada tahap ini menggunakan metode skala likert, teknik pengukuran sikap dimana subjek diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan. Skala ini umumnya menggunakan lima angka penilaian, yaitu : (a) Sangat Setuju, (b) Setuju, (c) Tidak Berpendapat, (d) Tidak Setuju, (e) Sangat Tidak Setuju. [6]

1.7 Sistematika Penulisan

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

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian dan mendukung pelaksanaan penulisan penelitian

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis kebutuhan video Pengambilan data yang diperlukan. Kebutuhan *Hardware* dan *Software*, saat pembuatan Video iklan dengan teknik *live shot* dan karakter *motion graphic* yang dilakukan dalam penelitian.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang langkah-langkah dalam penerapan dan pembuatan Video iklan dengan teknik *live shot* dan karakter *motion graphic* sebagai media promosi wisata Kota Pagaram.

5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis untuk pembuatan Video iklan dengan teknik *live shot* dan karakter *motion graphic* yang sudah dihasilkan kedepannya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang daftar pustaka dan literatur-literatur yang digunakan dan yang telah mendukung dalam penyelesaian Skripsi.