

BABI PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia animasi sudah sangat pesat dan semakin populer juga digunakan dalam berbagai macam kebutuhan termasuk iklan televisi dari yang sebelumnya menggunakan 2D kini telah berkembang menjadi animasi yang lebih terlihat nyata yaitu 3D. Dengan menerapkan animasi 3D untuk iklan televisi ini diharapkan membantu dalam menyajikan informasi dengan cara penyampaian yang menarik dan dibuat secara realistis dalam pembuatan iklan jagalah kebersihan pantai dengan keadaan wisata pantai itu sendiri.

Kabupaten Pangandaran memiliki potensi besar dalam bidang pariwisata terutama objek wisata pantai dan merupakan tempat tujuan liburan favorit bagi turis mancanegara maupun domestik. Objek wisata pantai yang terdapat di Kabupaten Pangandaran yaitu : pantai pangandaran, pantai batu hiu, pantai batu karas, pantai madasari, pantai karapyak. Dengan berbagai keunggulan wisata yang tidak dimiliki tempat wisata lain.

Tetapi dengan semakin tinggi tingkat kunjungan khususnya pada hari libur sekolah, sampah-sampah yang berserakan di sepanjang pantai Pangandaran sangat banyak. Tempat sampah yang tersedia di sepanjang jalan Kawasan Wisata Pangandaran tidak cukup membantu menanggulangi sampah yang berserakan baik di pantai maupun di jalanan hal ini menjadikan lingkungan pantai terlihat tidak terawat dan terpelihara.

Dengan adanya latar belakang tersebut, penulis bermaksud menerapkan animasi 3D sebagai iklan televisi dan mengangkat tema jagalah kebersihan pantai dan penulis berharap masyarakat sekitar maupun wisatawan untuk ikut menyadarkan diri masing masing dan tergerak untuk menjaga kebersihan dan memulai budaya membuang sampah pada tempatnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, “bagaimana merancang iklan televisi berbasis 3 dimensi yang dapat menjadi penggerak masyarakat agar dapat menjaga kebersihan lingkungan ?”

1.3 Batasan Masalah

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

1. Iklan ini merupakan iklan layanan masyarakat dengan mengangkat tema tentang kebersihan lingkungan dengan judul “Jagalah Kebersihan Pantai Kita”.
2. Iklan ini akan ditayangkan di RBTv.
3. Iklan ini juga akan di upload di www.pangandaran.tv yang merupakan sebuah media televisi berbasis online dengan memanfaatkan teknologi Streaming sebagai distribusi konten.

4. Software yang digunakan dalam pembuatan iklan ini adalah Autodesk Maya 2015, selain itu didukung software multimedia lainnya yaitu Adobe Audition CS6, Adobe Premiere Pro CS6.
5. Iklan ini akan diberikan pada objek penelitian (Dinas Pariwisata Kabupaten Pangandaran) guna sebagai arsip yang akan diberikan dalam bentuk burningan CD.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang iklan layanan masyarakat tentang kebersihan lingkungan sebagai penggerak masyarakat dalam menjaga lingkungan. Sehingga wisata pantai Pangandaran akan lebih dikenal karena keunggulan lingkungannya dan keunggulan wisata lainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap warga sekitar pantai Pangandaran mendapatkan manfaat dari adanya penelitian ini. Dengan adanya penelitian ini, wisata pantai Pangandaran akan lebih terjaga lingkungannya dan secara tidak langsung akan meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Penulis juga berharap ekonomi masyarakat akan meningkat dengan bertambahnya wisatawan yang berkunjung.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada studi pustakan maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku atau *ebook* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam merancang penelitian ini.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan cara dengan melakukan tanya jawab langsung pada pihak objek penelitian yaitu pada Dinas Pariwisata Kabupaten Pangandaran

3. Metode Observasi

Metode yang melakukan pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan serta pencatatan langsung terhadap objek penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi menggunakan model analisis SWOT, dan analisis kebutuhan.

1.6.3 Metode Perancangan

Melakukan langkah-langkah praproduksi yang meliputi mempelajari naskah, storyboard, dan menganalisa teknik produksi yang akan diterapkan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Melakukan langkah-langkah pada tahap produksi yang berupa pembuatan karakter, standar karakter, pembuatan background, pewarnaan, pencahayaan, menganimasikan kamera, menganimasikan figur berjalan, merender animasi. Setelah itu, masuk tahap pascaproduksi yang berupa *editing*, memeriksa hasil sementara *editing*, *rendering*, *testing*, dan penyerahan video kepada Dinas Pariwisata Kabupaten Pangandaran.

1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* yang akan dilakukan adalah dengan cara menguji apakah konten yang terdapat pada iklan layanan masyarakat ini sudah sesuai dengan pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Pangandaran dan apakah iklan ini dapat menjadi penggerak masyarakat untuk dapat lebih menjaga kebersihan lingkungan wisata dengan cara memberikan angket kuisisioner kepada masyarakat dan wisatawan.

1.7 Sistematika Penulisan

- Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.
- Bab II Landasan Teori, berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan.
- Bab III Analisis dan Perancangan, berisi tentang tinjauan umum objek penelitian, menjabarkan semua analisis termasuk analisis kebutuhan, analisis kelayakan, dan metode yang digunakan.
- Bab IV Implementasi dan Pembahasan, berisi tentang penerapan metode-metode tahap produksi di objek penelitian.
- Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang penulis rangkum selama penelitian.

Daftar Pustaka