

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata pada saat ini sangat diminati oleh masyarakat luas ,terutama wisata edukasi sehingga banyak Wisata edukasi yang mulai berlomba–lomba memperkenalkan dan memasarkan produk dalam bentuk video iklan .Kekuatan utama iklan terletak pada bahasa, gambar, serta ide yang kreatif. Dengan perkembangan teknologi saat ini, iklan menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses pemasaran suatu produk, Dan dalam memasarkan objek wisata tersebut dibutuhkan sebuah media promosi yang salah satunya dapat dibuat dengan iklan TV. Taman wisata Alam Asri atau PT.nDayu Park Sragen selama ini sudah dikenal oleh sebagian masyarakat sebagai salah satu Tempat Pariwisata yang ada di Kota sragen, tetapi masih kurang media promosi yang menerangkan tentang nDayu Park tersebut.Selama ini PT.nDayu Park hanya dipromosikan melalui pamphlet, brosur, website, media sosial dan belum pernah di iklankan di TV.

Saat ini pengelola PT.nDayu Park Sragen belum memiliki media promosi yang dapat ditayangkan di TV. Sehingga butuh pihak lain yang dapat memberi bantuan tersebut untuk membuat media promosi. Media tersebut digunakan untuk memperkenalkan PT.nDayu Park kepada masyarakat umum. Diharapkan dengan dibuatnya iklan Tv ini dapat menjadi salah satu media promosi yang dapat membantu mendatangkan banyak pengunjung, karena nDayu Park memiliki

Wahana Permainan yang terbilang banyak, tempat untuk edukasi anak-anak, taman zoo mini, dan beberapa penginapan untuk keluarga.

Namun di era kecanggihan teknologi seperti saat ini tidak cukup jika hanya berbekal video dengan gaya yang sudah umum. Video sebaiknya memiliki nilai pembeda yang unik agar dapat mampu menarik minat penonton yang melihatnya, tanpa mengesampingkan nilai informatif dalam video. Keunikan yang ada di dalam video yang nantinya sebagai nilai tambah dan dapat memberi citra yang baik bagi isi video, yang dalam hal ini merupakan video pariwisata nDayu Park Sragen. Salah satu keunikan video yang masih jarang ditemukan pengaplikasiannya dalam video pariwisata adalah penggunaan karakter 3D dalam video yang nantinya berguna untuk memperkuat narasi, maka itu di dalam penggarapan tugas akhir ini dibuat video yang dapat mengangkat obyek wisata nDayu Park Sragen dengan teknik penggabungan video *live shoot* dan *motion tracking* guna menambah nilai pembeda dari video pariwisata lainnya.

Diharapkan dengan adanya iklan ini dapat membuat promosi yang membantu memberikan gambaran dan kemudahan kepada wisatawan tentang informasi yang terdapat di "PT.nDayu Park Sragen"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membuat iklan televisi dengan 3D karakter menggunakan teknik *motion tracking* dan *live shoot* yang dapat digunakan untuk mempromosikan obyek wisata pada PT.nDayu Alam asri Sragen.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Iklan PT.nDayu Park SRAGEN berdurasi 30 Detik.
2. Pembuatan dan perancangan video iklan ini sebagai sarana untuk membantu Mempromosikan obyek wisata.
3. Bagaimana membuat video pariwisata yang berisikan tentang informasi di ndayu park sragen.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelittian

Penelitian ini bertujuan untuk mengiklankan Pt.nDayu Park Sragen dengan menerapkan teknik Motion Tracking dan Live Shoot yang dapat digunakan secara optimal di bidang iklan televise sebagai berikut:

1. Merancang dan Membuat video iklan tv tentang Pariwisata di PT.nDayu Park Sragen.
2. Memperkenalkan PT.nDayu Park Sragen Pada masyarakat dalam dan luar kota.
3. Sebagai salah satu media untuk promosi tempat pariwisata di PT.nDayu Park Sragen.

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Mengetahui cara membuat video periklanan produk dengan baik dan benar. Serta bisa menjadi referensi yang relevan dalam pembuatan video periklanan.
2. Mampu mengembangkan diri di bidang animasi dan desain.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta dan sebagai bukti telah turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi informasi.

1.4.2 Manfaat Bagi Perusahaan

1. Sebagai media promosi PT.nDayu Park SRAGEN.
2. Agar PT.nDayu Park SRAGEN lebih dikenal tidak hanya di Kota Sragen tapi di seluruh Indonesia juga.
3. Meningkatkan rating PT.nDayu Park SRAGEN sebagai Tempat wisata terbaik dan menyenangkan di Kota Sragen.

1.4.3 Manfaat Bagi UNIVERITAS AMIKOM Yogyakarta

1. Sebagai referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi maupun tugas akhir.

1.5 Metode Penelitian

Berikut metode penelitian yang penulis terapkan :

1. Metode Pengumpulan Data : Metode Wawancara.
2. Metode Analisis : Analisis SWOT, Analisis kebutuhan dan kelayakan.

3. Metode Perancangan : Pra Produksi (Rancangan konsep iklan, Rancangan Naskah iklan, Rancangan *Storyboard*, Rancangan karakter.
4. Metode Pengembangan : Produksi (Pengambilan Gambar, *capture* Video, Dubbing, Pembuatan aset), Pasca Produksi (*Compositing*, *Rendering*).
5. Metode Testing : *Alpha & Beta*.

1.6 Sistematika Penulisan

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

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian dari pengantar pokok yang berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan.

2. **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori yang ada di bab berikutnya ini berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yaitu teori dasar multimedia yang berhubungan dengan pembuatan iklan, elemen yang dibutuhkan dan langkah-langkah dalam pembuatan iklan.

3. **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada BAB III ini adalah gambaran dari PT.nDayu Park SRAGEN Serta penjelasan tentang pembuatan iklan, manfaat iklan dan gambaran objek penelitian mulai dari pembuatan iklan tersebut.

4. **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dalam penulisan skripsi berisikan tentang pembahasan iklan yang dibuat, dijelaskan juga hasil tahapan yang diberikan.

5. **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang kesimpulan apa yang didapat dari keseluruhan pelaksanaan dan hasil tes quisioner dari pihak PT.nDayu Park SRAGEN terhadap iklan untuk lebih mengetahui tentang iklan yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa buku dan internet sebagai refrensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.