

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Agromina wisata karangasri merupakan sebuah wisata alam yang terletak di pedesaan dengan pemandangan salak dan persawahan dengan latar belakang gunung berapi. Di agromina wisata karangasri ini menawarkan beberapa kegiatan seperti, outbond/outing,camping,home stay dan pemancingan.Selain paket utama berupa outbond,camping,home stay dan pemancingan ,Desa Wisata Karangasri juga memiliki paket khusus tersebut antara lain paket pertanian (membajak sawah ,menanam Padi /sayuran) , paket perkebunan (cara budidaya salak,memetik buah salak), paket peternakan (cara bertenak sapi ,kerbau,kambing,memberi makan hewan ternak,memandikan hewan ternak),dan paket budaya(belajar karawitan,gamelan).Sementara bagi pecinta kuliner dengan menu aneka olahan ikan dan berbagai menu tradisonal (ndeso) seperti sego megono,gudangan,dan francam.

Karena masih menggunakan media promosi sederhana yaitu dari mulut ke mulut menjadikan Agromina wisata karangasri belum begitu dikenal oleh masyarakat secara luas dan pengunjung yang datang ke agromina wisata karangasri dari tahun ke tahun mengalami penurunan. Melihat dari kondisi tersebut, agromina wisata karangasri ingin mengembangkan promosi melalui media televisi namun kesulitan dalam pembuatan video iklan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis membuat penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Iklan Pada Agromina Wisata Karangasri".

Dengan adanya video iklan ini yang akan di tayangkan di televisi RBTv, maka diharapkan agar Agromina Wisata Karangasri dapat dikenal oleh masyarakat dan juga sebagai daya tarik pengunjung untuk datang ke Agromina Wisata Karangasri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka penulis merumuskan masalah "Bagaimana membuat iklan pada Agromina Wisata Karangasri ?"

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan iklan ini, penulis menetapkan beberapa batasan masalah agar masalah yang di bahas tidak melebar dari apa yang diinginkan. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penulisan ini adalah :

1. Objek wisata Agromina Wisata Karangasri
2. Iklan ini digunakan sebagai media promosi ke masyarakat.
3. Teknik yang digunakan dalam proses produksi adalah teknik live shoot dan motion grafis.
4. Durasi video 45 detik.
5. Tayang dimedia televisi RBTv
6. Software yang digunakan adalah Adobe Audition , Adobe Premiere, Adobe Photoshop , Corel Draw dan Adobe After Effect.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat Iklan pada Agromina Wisata Karangasri.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu Agromina Wisata Karangasri menyampaikan informasi kepada masyarakat.
2. Membantu masyarakat dalam memperoleh informasi tentang Agromina Wisata Karangasri.

### 1.6 Metode pengumpulan data

Pengumpulan data-data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut.

1. Studi Literatur  
Mencari informasi baik berupa video, text yang berkaitan dengan proses pembuatan video iklan untuk digunakan sebagai referensi dalam proses pembuatan.
2. Metode observasi / observation  
Suatu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung mengenai Agromina Wisata Karangasri akan dipromosikan di media iklan.
3. Metode Wawancara / interview  
Merupakan metode yang pelaksanaannya secara pengamatan langsung melalui Tanya jawab dengan narasumber (tempat penelitian " Agromina Wisata Karangasri" ) untuk memperoleh informasi secara akurat

#### 4. Pra-Produksi

Merupakan metode dimana segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi seperti perancangan ide, perancangan naskah, storyboard dan screenplay, dan perancangan jadwal produksi.

#### 5. Produksi

Merupakan metode implementasi dari hasil Pra-Produksi seperti proses shooting guna mendapatkan hasil mentah yang nantinya akan di edit sampai menjadi iklan yang baik.

#### 6. Pasca Produksi

Merupakan metode penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Pada tahap ini hasil yang diperoleh selama produksi diedit dan di render menjadi hasil akhir yaitu iklan.

#### 7. Penulisan laporan

Penulisan laporan dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari awal proses pengerjaan mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Secara gambaran umum sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang analisa sistem yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini dan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau maslaah yang di teliti.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi gambaran umum, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil keseluruhan dari tahap penelitian, analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implimentasinya.

## **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran. Pada kesimpulan ini adalah menjawab rumusan masalah, bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan tentang apakah penelitian yang dilakukan sudah memberi manfaat nyata. Saran dicantumkan sebab peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah yang ada.

