

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Promosi adalah sebuah proses komunikasi untuk memperkenalkan produk perusahaan dengan cara menyebarkan informasi, mempengaruhi, membujuk, dan mengingatkan produknya agar orang lain bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.[1]

*Motion graphic* adalah media yang mengkombinasikan antara teks dan gambar yang bergerak dalam ruang dan waktu. *Motion graphic* sering digunakan dalam siaran televisi atau film untuk membantu dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam cerita. *Motion graphic* juga dapat meningkatkan kepuasan dalam menentukan ide dengan cara menggabungkan gambar dan suara yang dapat mempengaruhi emosi penonton. [1]

PT. DWI JAYA KEMASINDO adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penyedia layanan jasa percetakan karton box sesuai pesanan dari customer yang berlokasi di daerah Buaran Manga, Kecamatan Pakuhaji, Kabupaten Tangerang, Banten. PT. DWI JAYA KEMASINDO didirikan pada tanggal 28 Desember 2020 oleh bapak Ganjar Hermawan dan ibu Lina Setianti, dengan usia PT. DWI JAYA KEMASINDO yang masih muda tentunya belum terlalu dikenal oleh masyarakat luas khususnya masyarakat disekitar banten.

Oleh karena itu perlu dilakukan sebuah promosi agar masyarakat dapat mengetahui keberadaan serta produk yang ditawarkan oleh PT. DWI JAYA KEMASINDO. Media promosi yang digunakan adalah *Video Motion Graphics*. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasi masalah tersebut dengan judul "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK PT. DWI JAYA KEMASINDO". Dipilihnya motion graphic sebagai elemen promosi dikarenakan memiliki visualisasi gambar dan audio yang menjadi satu, sehingga calon pelanggan lebih mudah dalam menyerap informasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Setelah mengkaji latar belakang penelitian "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK PT. DWI JAYA KEMASINDO" di atas maka bisa dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara mempromosikan produk yang ditawarkan oleh PT. DWI JAYA KEMASINDO secara efektif dengan *Motion Graphics*?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Penelitian ini hanya sebatas pembuatan video sesuai dengan kebutuhan PT. DWI JAYA KEMASINDO sebagai bahan promosi.
2. Hasil implementasi dari teknik motion graphic ini akan berbentuk sebuah iklan video yang berdurasi kurang dari 1 menit.

3. Software yang digunakan adalah *Adobe After Effect*, *Adobe Media Encoder* dan *Adobe Photoshop*.
4. Target media promosi adalah platform media sosial Instagram.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk memproduksi video promosi menggunakan *Motion Graphics* dengan judul "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK PT. DWI JAYA KEMASINDO".

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan, berikut manfaat yang dapat diuraikan:

1. Bagi Mahasiswa  
Sebagai syarat menyelesaikan studi S1.
2. Bagi Universitas  
Sebagai referensi untuk penelitian terkait yang akan dilakukan di tahun mendatang.
3. Bagi Objek Penelitian  
PT. DWI JAYA KEMASINDO mendapatkan jangkauan calon konsumen lebih luas.
4. Bagi Masyarakat

Mempermudah masyarakat Banten dalam mendapatkan informasi terkait produk yang ditawarkan oleh PT. DWI JAYA KEMASINDO.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian yang dikerjakan secara terperinci pada fakta tertentu. Penelitian deskriptif didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan fenomena yang ada seakurat mungkin.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Wawancara**

Penelitian yang melibatkan secara langsung dengan melakukan wawancara kepada pemilik PT. DWI JAYA KEMASINDO agar mendapatkan informasi lebih akurat dan terperinci.

#### **1.6.1.2 Metode Observasi**

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk mengetahui gambaran permasalahan yang ada di PT. DWI JAYA KEMASINDO.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Menerapkan metode analisis SWOT, analisis tersebut akan sangat berguna agar mengetahui secara jelas kondisi internal maupun eksternal objek penelitian

dengan mempertimbangkan faktor kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threat*).

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan dimulai dengan menyusun konsep, pengumpulan data terkait objek penelitian, serta menganalisis kebutuhan aset dan material yang diperlukan.

### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan merupakan proses pengerjaan dari materi dan data yang telah dikumpulkan. Dimulai dengan membuat *storyboard*, membuat *character asset* untuk *motion graphics*, *animating*, *audio editing*, *compositing*, *rendering*.

### **1.6.5 Metode Testing**

Metode testing merupakan tahapan dimana video *motion graphics* yang telah selesai dibuat akan dilakukan uji coba untuk mengukur kualitas dan kelayakan video.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Penulisan diuraikan sebagai berikut:

## **BAB I      PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk pembuatan video *motion graphics*.

## **BAB III     ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab analisis dan perancangan menguraikan tentang proses perancangan video animasi *motion graphics* dari cara mengumpulkan data, mengolah atau menganalisis data dan menyimpulkan atau menetapkan simpulan dari sebuah hipotesis.

## **BAB IV     IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab implementasi dan pembahasan menjelaskan tentang hasil akhir dari video dan hasil pengujian terhadap objek penelitian.

**BAB V PENUTUP** Berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah berhasil dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

#### **LAMPIRAN**

Berisi tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.