

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Unisoft.id adalah *software house* yang melayani perencanaan, pengembangan serta pengelolaan sistem atau aplikasi berskala kecil hingga besar. Perusahaan ini berfokus pada pembuatan web dan aplikasi *mobile* yang kemudian dipasarkan melalui *website*. Salah satu *software* yang dibuat di Unisoft.id adalah aplikasi Cashier Cloud. Cashier Cloud sendiri adalah aplikasi kasir berbasis cloud yang dibuat menggunakan *platform mobile*.

Pemasaran aplikasi Cashier Cloud dilakukan melalui *website* dan pada umumnya untuk memasarkan suatu produk dibutuhkan media promosi. Media promosi adalah sarana untuk mengkomunikasikan suatu produk atau jasa yang tujuannya adalah agar produk tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luas. Salah satu media promosi yang belakangan ini marak digunakan adalah video.

Video dipilih sebagai media promosi karena video merupakan salah satu alat peraga yang paling mampu memberikan pengenalan secara terperinci bagi klien, maka dari itu video banyak digunakan dalam promosi produk. Dipilih karena media visual adalah media yang mampu memberikan penjelasan tanpa harus menyusahkan klien atau konsumen dengan catatan prinsip - prinsip dasar dalam membuat video promosi diperhatikan secara seksama. Video iklan yang dibuat berdurasi satu menit menggunakan teknik *live shot* dan *motion graphic*. Dalam media promosi ini, terdapat informasi mengenai Cashier Cloud seperti deskripsi dan ajakan untuk mengunduh aplikasi Cashier Cloud.

Menggunakan teknik *live shot* dikarenakan lebih memudahkan penulis dalam mengatur dan mengedit video. Dan digunakannya teknik *motion graphic* karena ingin membuat iklan tersebut lebih berwarna. Dengan menggabungkan dua teknik tersebut diharapkan, media promosi / iklan untuk aplikasi cashier cloud akan terlihat lebih menarik dan tidak membosankan ketika dilihat konsumen. Sehingga dengan itu bisa menarik konsumen untuk membeli dan menggunakan aplikasi Cashier Cloud.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dari pembuatan laporan tugas akhir ini adalah untuk mempromosikan aplikasi Cashier Cloud ke masyarakat luas melalui media promosi yang dibuat dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian di atas, masalah yang dapat dirumuskan pada tugas akhir ini adalah: Bagaimana cara memperkenalkan aplikasi Cashier Cloud agar konsumen tertarik dengan membuat media promosi yang diterapkan dengan teknik *live shot* dan *motion graphic*?

1.4 Batasan Masalah

Melihat betapa luasnya masalah yang dirumuskan pada tugas akhir ini, penulis memberi batasan agar tidak menyimpang dan sesuai harapan.

1. Penelitian dilakukan di Unisoft.id
2. Media promosi ini dibuat untuk membantu mengiklankan, memperkenalkan dan memasarkan aplikasi Cashier Cloud.
3. Dalam media promosi ini, terdapat informasi mengenai cashier cloud seperti deskripsi dan ajakan untuk mengunduh aplikasi cashier cloud.
4. Menggunakan teknik *live shot* dan *motion graphic*.
5. Pengerjaan media promosi ini menggunakan *software* CorelDraw dan Adobe Family CC.
6. Durasi video yang ditampilkan adalah kurang lebih 1 menit.
7. Media promosi ini dirender dengan ukuran 720p, dengan *format file* MP4.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman tugas akhir tersebut maka penulisan harus dilakukan secara terstruktur dan mudah dipahami. Oleh karena itu dalam penulisannya dibagi menjadi beberapa bagian.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep dasar *multimedia*, konsep dasar *Editing*, pengertian media promosi, pengertian *motion graphic*, pengertian *live shot* serta tahapan pra-produksi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Di bab 3, menjelaskan cara pembuatan media promosi, *software* dan teknik yang digunakan.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Di bab ini menjelaskan tentang rancangan *storyboard*, pembentukan *asset*, penganimasian, *compositing*.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan hasil akhir penilaian proyek.

