

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cari Jamu merupakan sebuah startup yang bergerak pada bidang penjualan produk jamu secara alami dan juga konsultasi herbal secara online yang berlokasi di Bandar Lampung. Dengan mengedepankan kualitas yang terbaik untuk pelanggan melalui dukungan dari sistem dan juga tim yang professional. Namun startup Cari Jamu ini dalam bidang periklanannya dalam mempromosikan sebuah produk yang dihasilkan masih kurang. Apalagi ditambah dengan ketidaktahuan masyarakat tentang lokasi start Cari Jamu di Bandar Lampung, sehingga dapat membuat pelanggan lebih memilih membeli produk di luar kota,

Setelah peneliti melakukan wawancara terhadap pihak dari Cari Jamu, pihak dari Cari Jamu menginginkan video yang berbentuk animasi motion graphic dengan lebih cenderung ke teks dikarenakan teks merupakan media utama dalam penyampaian sebuah informasi dan audiens tidak hanya bisa mendengarkan suara voice over tetapi juga bisa membaca dan melihat teks tentang maksud dari video tersebut, dengan yang menarik dan waktu yang singkat. Sehingga, saya menyarankan menggunakan *kinetic typography* karena *kinetic typography*.

Kinetic typography adalah kombinasi dari tipografi dan gerak (motion) atau biasa juga disebut sebagai *typography animation*. Tidak seperti bentuk hasil cetak yang statis, *kinetic typography* menggunakan gerak untuk mengungkapkan gestur dengan cara yang sama efektifnya dengan citra visual. [1]

Faktor yang dapat mempengaruhi cara penyampaian informasi dalam *kinetic typography* yaitu terlihat dari unsur gerak. Yang dimana bersifat dinamis, fluid dan juga transformatif yang dihasilkan oleh gerak sehingga menghasilkan karakter, ekspresi dan juga sebuah unsur yang membedakan *kinetic typography* ini dari media lainnya.

Gerak dalam *kinetic typography* ini dapat menciptakan dan juga mengubah makna tersendiri dalam sebuah teks. Dapat diibaratkan seperti tipografi sebagai kata benda, maka gerak diibaratkan sebagai kata sifat. Karena gerak dalam *kinetic typography* ini dapat menambahkan kualitas dan juga mempengaruhi segala aspek dalam segi penyampaian informasi, narasai (*strory telling*) dan juga makna.

Unsur gerak dalam *kinetic typography* akan terjadi perpindahan dari kodrat yang biasanya hanya untuk dibaca kini juga dapat dinikmati dengan cara dilihat. Dalam *kinetic typography* cara komunikasi dalam bentuk teks ini terbagi yaitu dari sesuatu yang 'verbal' menjadi 'visual'. Dari hal tersebut tentunya dapat menandakan bahwa *kinetic typography* ini salah satu bentuk media yang menarik untuk dikembangkan.

Sehingga dalam penelitian ini peneliti ingin membuat video animasi motion graphic dengan menggunakan teknik *kinetic typography* yang dimana nantinya dapat menyampaikan sebuah informasi kepada audiens dengan waktu yang singkat namun dengan cara yang menarik dan intens. Dengan media komunikasi digital yang memiliki fitur visual, audio, dan interaktif yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan menggunakan media konvensional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan di baha yaitu "Bagaimana cara memproduksi video iklan dengan cara mengimplementasikan teknik *kinetic typography* untuk produk startup Cari Jamu".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas dibuatlah Batasan masalah. Hal ini bertujuan agar terhindar dari kesalahpahaman dan keluar dari pembahasan, maka batasan masalah hanya terfokus pada:

1. Peneliti ini terfokus pada pembuatan video iklan motion graphic dengan mengimplementasikan teknik kinetic typography dalam mempromosikan sebuah produk perusahaan pada startup Cari Jamu.
2. Video dengan durasi maksimal 2 menit
3. Setelah video direlease oleh peneliti maka akan di serahkan kepada pihak startup Cari Jamu untuk dijadikan bahan promosi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan teknik kinetic typography dalam pembuatan iklan motion graphic pada startup Cari Jamu.
2. Mempromosikan produk di kalangan masyarakat khususnya Bandar Lampung dan sekitarnya.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan Program Studi Strata 1 jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang bisa didapat yaitu:

1. Bagi Mahasiswa

Dapat melatih mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan juga keterampilan yang telah didapat selama menempuh Pendidikan di kampus Universitas Amikom Yogyakarta yang nantinya dapat bersaing secara sehat dalam dunia kerja.

2. Bagi Universitas

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan juga pengetahuan

3. Bagi Masyarakat

Dapat mempermudah masyarakat khususnya di kota Bandar Lampung dalam mendapatkan sebuah informasi tentang produk caari jamu melalui video iklan promosi ini.

4. Bagi Objek Penelitian

Memperkenalkan produk dari startup Cari Jamu ke masyarakat di kota Bandar Lampung melalui media iklan sehingga dapat memperluas daya tarik pelanggan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami tentang isi dalam skripsi ini, maka sistematika dalam penulisan akan diuraikan dengan sederhana yaitu terdiri dari 5 bab, seperti yang terdapat dalam uraian berikut ini .

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini membahas tentang kerangka dasar dari penelitian yang dimana terdiri dari rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan juga sistematika dari penulisan yang akan digunakan untuk menyusun skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II ini akan membahas tentang landasan teori dan juga dasar-dasar yang akan digunakan dalam Menyusun skripsi dan juga literatur riview referensi dari buku dan juga internet. Yang dimana nantinya akan digunakan oleh penulis sebagai bahan acuan dalam pembuatan animasi *motion graphic*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III ini berisi tentang penjelasan tentang alur dan bagaimana cara membuat video animasi *motion graphic* dengan judul "Implementasi Teknik Kinetic Dalam Pembuatan Vidio Motion Graphic Pada Startup Cari Jamu" sebagai media promosi kepada masyarakat di kota Badar Lampung.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini akan membahas tentang metode dalam pembuatan *motion graphic*, tahap pembuatan, teknik yang diimplementasikan, teknologi yang digunakan, dan hasil dari animasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab V ini berisi tentang kesimpulan terkait dari hasil penelitian dan juga saran perbaikan dan juga pengembangan untuk menambah kesempurnaan dari penulisan yang sudah dibuat.