

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia Digital berkembang sangat cepat di era saat ini. Pada jaman sekarang aktivitas komunikasi dalam pemasaran tradisional mengalami penurunan, sebuah perkembangan di era saat ini telah menerapkan metode baru dalam dunia pemasaran sehingga mengalami perkembangan yang signifikan. Cara baru tersebut dikenal sebagai "Pemasaran Digital". Persaingan di dunia usaha yang semakin kompetitif, mendorong perusahaan untuk menjadikan sumber daya manusia sebagai aset utama dan untuk mencapai strategi Pemasaran Digital yang ingin dicapai melalui animasi berkonsep *Motion Graphic*.

Merekomendasikan strategi pemasaran digital pengembangan animasi berkonsep *Motion Graphic* sebagai media informasi online, terdapat tiga strategi yang kita terapkan di dalam animasi berkonsep *Motion Graphic* ini yaitu membangun kepercayaan client (*Build Client Trust*), menyampaikan pesan (*Convey Message*), menjelaskan produk (*Describe the Product*). Menggunakan sebuah video berupa suara dan gambar yang menarik akan meningkatkan pemasaran SMM (Sosial Media Management) di Sacoret dan untuk memberikan informasi dengan jelas, mudah dipahami, bisa di akses kapanpun dan dimanapun.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan animasi di laporan Tugas Akhir ini adalah "Membantu memperkenalkan dan memperluas Pemasaran SMM Sacoret melalui digital branding kepada perusahaan-perusahaan atau masyarakat umum yang mempunyai usaha untuk membangun dan meningkatkan informasi yang dikemas menjadi video yang menarik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas ,dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu:“Bagaimana merancang video animasi SMM (Sosial Media Management) berbasis *motion graphic*.”

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan pada tugas akhir ini , maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Software pembuatanya menggunakan Adobe Illustrator CS6, Audacity, Adobe After Effect 2019, dan Adobe Premiere CC 2018.
- b. Proyek *motion graphic* ini menampilkan cara menarik perhatian client jika SMM Sacoret memberikan layanan digital branding dan marketing.
- c. Target atau sasaran pengguna informasi video *motion graphic* ini adalah perusahaan-perusahaan dan masyarakat yang memiliki usaha.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah , tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tentang tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi gambaran umum tentang SMM Sacoret sebagai obyek penelitian dilakukan serta analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang perancangan pembuatan ,implementasi dan Pembahasan dari Video Animasi Digital Branding SMM Sacoret berkonsep *Motion Graphic* serta hasil pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari uraian pembahasan yang ada dalam bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan video animasi berkonsep *motion graphic* selanjutnya.

