

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Iklan Promosi dengan bentuk video *Motion Graphic* adalah bentuk video pada era saat ini banyak digunakan oleh instansi ataupun suatu *company* untuk melakukan pengiklanan. *Motion Graphic* memiliki kekuatan untuk merekonstruksi ulang kejadian masa lalu secara deskriptif, dinamis dan atraktif. Selain itu, media ini dirasa paling cocok untuk menampilkan suatu hal yang dianggap kuno oleh kaum muda. Media ini juga berbasis internet yang dengan mudah disebar dan menyebar luas melebihi batas geografis. Serta pesan pada *Motion Graphic* dapat ditonton dimana saja dan kapan saja tidak terbatas waktu asal terhubung ke internet atau dapat disimpan dalam bentuk file video (mp4, flv dll) ke dalam ponsel, laptop maupun perangkat *digital* lain [1]. pembuatan video *motion graphic* pada penelitian ini menggunakan *asset* dua dimensi untuk konsep utamanya. Periklanan adalah bentuk prestasi nonpersonal yang dibayar oleh sponsor untuk mempresentasikan gagasan atau ide promosi dari barang atau jasa tertentu. dengan tujuan akhir dalam iklan adalah bagaimana memengaruhi perilaku pembeli konsumen [2]. Dalam hal ini melakukan promosi menggunakan iklan digital dapat dijadikan peluang bagi Delimas Futsal yang merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang olahraga dan dinilai dapat membantu mempromosikan bisnisnya.

Pasca Covid-19 terdapat sisi positif yang mulai kembali tumbuh yaitu masyarakat mulai aktif kembali melakukan kegiatan berolahraga di gelanggang ataupun lapangan olahraga terbuka. Tetapi adapula imbas negatif dari Covid-19

sendiri bagi beberapa pengusaha lapangan olahraga yaitu kunjungan masyarakat yang menurun . Oleh karena itu disini Pemilik Lapangan olahraga Delimas Futsal Karanglo berinisiatif untuk mempromosikan kembali Delimas Futsal menggunakan promosi berbentuk iklan video dengan menggunakan *Motion Graphic* yang kemudian akan dipromosikan juga menggunakan promosi berbayar pada social media Instagram. disini lapangan olahraga Delimas Futsal merupakan sebuah perusahaan yang menawarkan berbagai kegiatan olahraga didalamnya yang berlokasi di Dukuh Karanglo, Desa Mertan, Kec. Bendosari, Kab. Sukoharjo, Jawa Tengah. Delimas Futsal tidak hanya menyediakan tempat olahraga futsal tetapi didalamnya terdapat beberapa jenis olahraga lain seperti badminton. untuk media promosi dari Delimas Futsal sendiri masih berupa iklan *offline* yang dimana promosi dengan cara seperti ini masih terdapat banyak kekurangan seperti terbatasnya cakupan iklan hanya kepada warga yang berada disekitar kawasan lapangan dan juga tidak menjelaskan secara detail fasilitas-fasilitas yang ditawarkan pada Delimas Futsal. Delimas Futsal sebagai lapangan olahraga disini membutuhkan media promosi berupa video *Motion Graphics* yang diharapkan dapat menambah jangkauan promosi dan memberikan informasi secara detail fasilitas yang ada pada Delimas Futsal yang tidak hanya menyediakan lapangan futsal tetapi juga menyediakan lapangan badminton.

Iklan promosi yang berbasis *Motion Graphic* menjadi solusi sebagai media iklan pada industry digital 4.0 yang dimana iklan berbentuk *Motion Graphics* sudah sangat banyak dipakai diberbagai bidang periklanan karena iklan dengan bentuk video seperti animasi *Motion Graphic* dapat mendeskripsikan secara detail tentang

suatu produk atau perusahaan yang diiklankan daripada mendeskripsikan atau mengiklankan melalui artikel maupun *offline* serta cakupan informasi yang disampaikan tidak terbatas hanya kepada warga sekitar Kawasan Delimas Futsal karena Iklan berbasis *digital* dapat disebarakan melalui *social media* yang dimana hal tersebut membuat jangkauan pengiklan akan semakin luas.

Maka dari itu dibuatlah penelitian dengan judul Penerepan Teknik *Motion Graphic* Pada Video Promosi Lapangan olahraga Delimas Futsal

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat pada point 1.1, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu : "Bagaiman cara proses dari pembuatan video *Motion Graphic* pada lapangan olahraga Delimas Futsal?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang ada dari uraian diatas dan untuk menghindari meluasnya pokok permasalahan, maka dalam pembuatan tugas akhir ini mempunyai batasan-batasan sebagai berikut :

1. Judul penelitian hanya berfokus pada lapangan olahraga Delimas Futsal
2. Penelitian akan menggunakan *Motion Graphic*
3. Iklan *Motion Graphic* akan dibuat dengan target durasi 1:58 menit
4. Iklan akan berformat MP.4 dengan resolusi 1920 x 1080 *Full HD*
5. Iklan akan dipublikasikan pada akun instagram @Delimaskaranglo dan akan dipromosikan pada akun Instagram @sukoharjokita

6. Iklan akan dibuat menggunakan software *Adobe Illustrator 2022*, *Adobe After Effects 2022*, *Adobe Audition 2022*, *Adobe Premiere Pro 2022* dan *Paint Tool Sai*
7. Informasi yang terdapat didalam Iklan akan dievaluasi oleh pihak Lapangan olahraga Delimas Futsal dan Teknik animasi iklan akan dievaluasi oleh ahli multimedia atau animator.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian Laporan Skripsi kali ini yaitu :

1. Membuat video *Motion Graphic* yang layak pada lapangan olahraga Delimas Futsal
2. Mengenalkan dan memperluas informasi kepada masyarakat tentang lapangan olahraga Delimas Futsal

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian penggunaan Teknik *motion graphics* pada video Promosi Delimas Futsal kali ini yaitu :

1. Bagi Peneliti

Sebagai syarat lulus pada program studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta

2. Bagi Pihak Delimas Futsal

Manfaat penelitian ini bagi Pemilik Delimas Futsal yaitu diharapkan dari promosi berupa iklan video dapat membantu promosi dari lapangan olahraga Delimas Futsal agar dapat lebih dikenal oleh khalayak luas.

3. Bagi Masyarakat

Manfaat penelitian ini bagi masyarakat yaitu diharapkan Masyarakat lebih dapat mengetahui informasi seputar Delimas Futsal dari mulai

mengenai informasi alamat hingga fasilitas yang tersedia pada lapangan olahraga Delimas Futsal.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, dan Manfaat Penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi Studi literatur, dan dasar-dasar teori yang digunakan

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat Gambaran Penelitian, Alur Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Metode Analisis, Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional, serta Pra Produksi

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, didalamnya terdapat Produksi, Pasca Produksi, Evaluasi hingga Implementasi

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian dari pengembangan video iklan Motion Graphics pada Delimas Futsal