

## 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 yang fungsinya untuk memperkenalkan aplikasi Cashier Cloud kepada masyarakat luas. Salah satu media promosi yang belakangan ini marak digunakan adalah video. Namun, Unisoft.id belum memiliki tenaga IT yang memproduksi video promosi untuk membantu mengiklankan produk-produknya.

Video dipilih sebagai media promosi karena merupakan salah satu alat peraga yang paling mampu memberikan pengenalan secara terperinci bagi klien. Hasil akhir dari video media promosi ini akan diunggah dan dipublikasikan secara online melalui media sosial YouTube. Menurut Saman Kouretchian, yang merupakan konsultan pemasaran *online*, menyebutkan bahwa pemasaran melalui media sosial YouTube dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan memudahkan *audience* untuk mengakses video dikarenakan YouTube merupakan jalan pintas menuju media sosial lainnya.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka penulis melihat peluang untuk membuat sebuah video media promosi yang berisikan informasi dan ajakan untuk mengunduh aplikasi Cashier Cloud dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan *motion graphic*. Penulis memilih teknik *live shoot* karena untuk mempermudah dalam proses editing gambar. Sedangkan teknik *motion graphic* dipilih karena lewat teknik tersebut beberapa informasi yang tidak bisa digambarkan lewat teknik *live shoot* dapat diilustrasikan dengan baik melalui teknik *motion graphic*.

Penggabungan kedua teknik ini diharapkan mampu membuat informasi mengenai aplikasi Cashier Cloud tersampaikan dengan lebih baik dan efektif kepada masyarakat luas.

## 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 membuat media promosi pada Cashier Cloud dengan menggunakan 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.

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.