

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Iklan merupakan istilah yang tentunya sudah tidak asing lagi bagi masyarakat, kelebihan media promosi khususnya iklan dapat menarik publik karena mengandung gerakan, gambar, dan suara. Perkembangan multimedia saat ini juga sangat pesat, dan perkembangan multimedia sangat diperlukan dalam berbagai bidang seperti periklanan. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, audio, dan video dengan alat tautan untuk memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi[1].

Motion graphic adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi grafis profesional dalam menciptakan rencana komunikasi yang dinamis dan efektif. Saat ini Kebab merupakan makanan yang sudah menjadi bagian penting dari budaya konsumen masyarakat Indonesia. Beberapa penjual ini telah memperkenalkan jenis kebab yang berbeda. Dalam kondisi persaingan industri pangan yang semakin ketat, penggunaan media periklanan menjadi kunci terpenting dalam memasarkan pangan kepada target pasar. Salah satu bentuk iklan yang semakin populer dan efektif adalah iklan dengan konsep *Motion graphic*.

Menurut Hermawansyah, A. (2022) dalam penelitiannya "Menganalisis Profil Dan Karakteristik Penggunaan Media Sosial Di Indonesia", Manusia memiliki rentang perhatian yang pendek dan sulit mempertahankan fokus dalam jangka waktu yang lama. Penggunaan video dan animasi dalam periklanan dapat ditingkatkan agar mudah menarik perhatian masyarakat. Video dan grafik mampu menyampaikan pesan yang lebih baik dibandingkan teks atau gambar. Gerak, animasi, musik

dan penggunaan warna dapat menciptakan situasi tertentu yang meningkatkan masukan emosional bagi para penonton. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video dalam iklan online dapat meningkatkan konversi sebesar 80%. *Motion* grafis dengan narasi atau dari tarik visual dapat membuat orang merasa terhubung dengan suatu produk. Kesimpulan yang dapat kita ambil adalah penggunaan video dan *Motion* grafis dalam periklanan berdasarkan perhatian *audiens*, kekuatan emosional, dan data konversi yang menjanjikan[2].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan sebuah permasalahan yaitu: “Bagaimana penerapan teknik *Motion graphic* dalam pembuatan video promosi pada Lions Foods.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat fokus sesuai dengan rumusan masalah yang ditentukan maka dapat disimpulkan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini berfokus pada penggunaan konsep *Motion graphic* sebagai teknik utama dalam pembuatan iklan, dengan penekanan pada elemen-elemen animasi dan grafis yang digunakan.
2. Software editing yang digunakan dalam pembuatan video periklanan ini menggunakan Adobe After Effect, dan Photoshop.
3. Teknik pengeditan menggunakan teknik *Motion graphic* dalam bentuk video.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa hal, yaitu menghasilkan iklan produk Kebab Lions Foods dengan menggunakan konsep *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan wawasan kepada produsen produk pangan khususnya produk Kebab Lions Foods, tentang pentingnya penggunaan iklan Motion grafis sebagai alat promosi yang efektif.
2. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin menjalankan studi serupa.
3. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep Motion graphic dalam iklan produk makanan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi studi literatur dan memaparkan teori-teori yang mendasari pembahasan objek kajian dan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, analisis kebutuhan, alat dan bahan dalam penelitian dan rancangan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang tahapan yang peneliti lakukan dalam merancang *Motion graphic*, pembuatan animasi, dan hasil analisis *Motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian perancangan *Motion graphic*.

