

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemasaran merupakan salah satu cara yang efektif untuk memikat perhatian masyarakat melalui berbagai platform media sosial dengan tujuan mempromosikan produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan. Pentingnya media pemasaran (*advertising*) terletak pada kemampuannya untuk mencapai target tertentu dan memberikan dampak positif bagi perusahaan [1].

Pemasaran yang efektif harus mampu mempengaruhi sasaran tertentu dan meningkatkan kesadaran atau minat terhadap produk atau jasa yang ditawarkan. Hal ini dapat dicapai melalui berbagai metode, baik melalui media cetak maupun media elektronik salah satunya yang dilakukan oleh perusahaan amoeba camera.

Amoeba Camera adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa rental kamera dan berlokasi di Yogyakarta. Selain menyediakan layanan penyewaan kamera, amoeba camera juga menawarkan berbagai layanan tambahan, termasuk live streaming untuk acara seperti webinar dan video wedding, serta jasa fotografi. dengan dukungan peralatan canggih dan tim profesional, amoeba camera berkomitmen untuk memberikan kualitas terbaik kepada para pelanggannya.

Namun, saat ini amoeba camera menghadapi tantangan dalam bidang pemasaran yang berdampak pada penurunan pelanggan sehingga mempengaruhi pendapatan. Saat ini, amoeba camera hanya menggunakan instagram sebagai media pemasaran utamanya yang jangkauan promosinya kurang luas. kondisi ini diperparah dengan situasi pandemi COVID-19 yang turut mempengaruhi pendapatan, membuatnya tidak lagi stabil seperti sebelumnya.

Kinetic typography adalah kombinasi dari tipografi dan gerak (*motion*) yang juga dikenal sebagai animasi tipografis. Berbeda dengan bentuk hasil cetak yang statis, *kinetic typography* menggunakan gerakan untuk mengungkapkan gestur secara efektif, mirip dengan citra visual. Sebagai sebuah medium, *kinetic typography* merupakan karya multidisiplin yang dapat mengintegrasikan berbagai elemen seperti teknologi, tipografi, gerak, desain, musik, dan narasi teks [2].

Oleh karena itu untuk mengatasi sebuah masalah tersebut perlu dibuat sebuah pemasaran berupa video *motion graphic* dengan implementasikan teknik yang lebih menarik untuk memaksimalkan informasi tentang jasa yang ditawarkan oleh amoeba camera.

Dari latar belakang diatas didapati suatu masalah, maka penulis mencoba untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan pemasaran di sosial media sebagai media informasi pada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan landasan permasalahan yang telah diuraikan, maka definisi permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana cara mempromosikan amoeba camera menggunakan *kinectic typography*?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan atau penelitian tidak menyimpang dari rumusan masalah yang diajukan, maka diberikan batasan-batasan adalah sebagai berikut:

1. Hasil implementasi dari teknik *motion graphic* ini akan berbentuk sebuah video pemasaran yang berdurasi 59 detik.
2. Implementasi teknik *motion graphic* yang digunakan adalah *Kinetic Typography*.
3. Sasaran promosi adalah *platfom* media sosial seperti, Instragram, Tik-Tok, Facebook, yang akan ditujukan pada masyarakat luas.
4. Penelitian ini didukung oleh video yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pihak Amoeba Camera.
5. *Software* yang digunakan untuk membuat pemasaran ini adalah *Adobe After Effect, Adobe Illustrator, fl studio*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memproduksi video pemasaran animasi *motion graphic* dengan judul "*Implementasi Teknik Kinetic Typography Dalam pemasaran Motion Graphic Pada Amoeba Camera*", untuk informasi kepada masyarakat mengenai jasa yang ditawarkan oleh pihak amoeba camera.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian yang dibuat penulis mengharapkan beberapa manfaat yang bisa didapat yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - i. Untuk melatih mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah didapat selama Pendidikan di kampus Universitas Amikom Yogyakarta untuk bersaing sehat dalam dunia kerja.
 - ii. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi.
2. Manfaat Praktis
 - i. Mempermudah masyarakat di Yogyakarta mendapatkan informasi Amoeba Camera melalui video pemasaran.
 - ii. Memperkenalkan Amoeba Camera ke masyarakat yang berada di Yogyakarta melalui media pemasaran untuk memperluas daya tarik pelanggan dan meningkatkan pendapatan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi penyusunan skripsi adalah metode deskriptif.

Menurut Nazir Pada tahun 1985 dalam Buku Metode Penelitian, metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki [3].

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada pimpinan Amoeba Camera, Muhammad Muslihuddin pada Oktober 2021, yang berdasarkan pada tujuan mengumpulkan data tentang Amoeba Camera yang bertujuan mendapatkan data yang lengkap dan aktual untuk sebagai bahan untuk analisis penelitian.

b. Metode Pustaka

Metode ini melibatkan pengumpulan informasi dari artikel, karya tulis, buku, dan referensi lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar menurut teori tentang masalah pembuatan suatu pemasaran, Pada Oktober 2021.

c. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk mendapatkan data dari para responden untuk penelitian ini. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuesioner kemudian dicatat/direkam.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dimana tahap ini dimulai membuat konsep atau ide, mencari data serta menganalisis asset dan material yang diperlukan .

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan merupakan proses pengerjaan dari materi dan data yang telah dikumpulkan. dengan di mulai membuat *storyboard*, *collecting*, *compositing*, *animating*, *sound editing* dan *rendering* hingga menjadi sebuah file video.

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi adalah tahap di mana animasi *motion graphic* yang telah selesai dibuat, dan dilakukan pengujian untuk menentukan kualitas yang sesuai dan kelayakan video.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami isi dalam penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab sebagai berikut:

BAB I. Menjelaskan tentang alasan penulis dalam menentukan objek dan topik permasalahan. Sub bab dalam bab I terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan peneliatian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. Membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan literatur dari buku ataupun internet. yang nantinya akan digunakan penulis sebagai bahan acuan dalam pembuatan animasi *motion graphic*.

BAB III. Membahas tentang objek penelitian, alur penelitian, menjelaskan metode yang digunakan untuk pengumpulan data, dan menggambar alur penelitian, metode analisis yang digunakan.

BAB IV. Membahas hasil animasi dan hasil pengujian menggunakan kuesioner.

BAB V. Membahas tentang kesimpulan mengenai keseluruhan dari isi penelitian dan saran perbaikan serta pengembangan untuk menambah kesempurnaan penulisan yang telah dibuat.

