

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, penggunaan visual dalam komunikasi telah berkembang pesat. Salah satu bentuk visual yang populer adalah motion graphic. Motion graphic adalah teknik animasi yang menggabungkan elemen-elemen grafis dan teks yang bergerak untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik. Penggunaan motion graphic tidak hanya terbatas pada industri kreatif, tetapi juga meluas ke berbagai bidang seperti pendidikan, pemasaran, dan media sosial.

Menurut Veronika, M. A., & Larasati, S. D. (2020), motion graphic memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan menarik. Hal ini membuatnya menjadi alat yang sangat efektif untuk promosi, terutama di platform digital. Motion graphic mampu meningkatkan daya tarik visual dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang produk atau layanan yang ditawarkan. Perkembangan teknologi juga telah memudahkan pembuatan dan distribusi motion graphic. Software animasi yang semakin canggih dan platform media sosial yang mendukung konten video memberikan peluang besar bagi perusahaan untuk memanfaatkan motion graphic dalam strategi promosi mereka [1].

Rafif Karton Box, sebagai perusahaan yang bergerak dalam produksi kotak karton berkualitas tinggi, juga menghadapi tantangan dalam mempromosikan produknya. Dalam upaya meningkatkan kesadaran merek dan menarik perhatian pelanggan potensial, perusahaan perlu mengadopsi strategi pemasaran yang inovatif dan menarik. Iklan motion graphic merupakan salah satu bentuk iklan yang menawarkan keunggulan dalam menarik perhatian dan mengkomunikasikan pesan secara visual. Dalam iklan motion graphic, kombinasi antara gerak tubuh, grafis, dan suara latar dapat menciptakan pengalaman visual

yang menarik dan menggugah emosi penonton.[2].

Namun, dalam konteks perusahaan Rafif Karton Box, belum ada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan iklan motion graphic sebagai alat promosi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merencanakan dan membuat iklan motion graphic sebagai cara untuk mempromosikan usaha Rafif Karton Box. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang potensi dan efektivitas penggunaan iklan motion graphic dalam mempromosikan produk atau jasa di industri kemasan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategi pemasaran yang tepat bagi Rafif Karton Box. [2].

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yaitu Bagaimana merencanakan dan membuat kampanye iklan motion graphic yang dioptimalkan untuk platform sosial media sebagai alat promosi bagi Rafif Karton Box dalam meningkatkan kesadaran merek dan menarik perhatian pelanggan potensial?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Fokus pada platform media yang sering digunakan: Penelitian ini akan difokuskan pada penggunaan platform media yang sering digunakan dalam kampanye iklan motion graphic. Contohnya, platform media sosial seperti Instagram, Facebook, serta platform yang banyak digunakan seperti Tiktok.
2. Penggunaan software motion graphic: Penelitian ini akan

mempertimbangkan software yang umum digunakan dalam pembuatan motion graphic, seperti Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, atau software sejenis lainnya.

3. Pengukuran keberhasilan berdasarkan platform media: Penelitian ini akan menggunakan metrik kinerja yang berkaitan dengan penggunaan platform media, seperti jumlah tampilan, tingkat interaksi, dan konversi yang berasal dari setiap platform media yang digunakan. Penelitian ini tidak akan membahas metrik kinerja yang tidak berkaitan langsung dengan penggunaan platform media.
4. video yang akan ditampilkan akan memiliki durasi 1 menit 15 detik
5. Video promosi akan di unggah pada media sosial *Instagram*, *facebook* dan *youtube*, *TikTok*.
6. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe after Effect 2024, Dolby On, Adobe Illustrator 2023 dan Adobe Premier 2020

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun dilakukannya penelitian ini adalah memiliki tujuan, maksud dari penelitian ini adalah:

1. Perencanaan dan Pembuatan Iklan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Rafif Karton Box.
2. Meningkatkan kemampuan dalam bidang multimedia yang selama ini didapat di Universitas Amikom Yogyakarta Perencanaan dan Pembuatan Iklan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Rafif Karton Box
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Kontribusi pada pemahaman iklan motion graphic : memberikan kontribusi pada pemahaman tentang potensi dan efektivitas iklan motion graphic sebagai alat pemasaran. Melalui analisis dan evaluasi kampanye iklan motion graphic yang dirancang untuk Rafif Karton Box dan memberikan wawasan baru tentang bagaimana iklan motion graphic dapat digunakan secara efektif dalam mempromosikan produk atau jasa.

2. Manfaat Praktisi

Membantu praktisi dalam memahami teknologi dan platform yang tepat untuk mengoptimalkan kampanye iklan motion graphic. Dengan memahami karakteristik dan kebutuhan platform seperti saluran iklan online, situs web, dan media sosial, praktisi dapat memilih platform yang paling sesuai untuk menjangkau target pasar mereka.

1.5.1 Bagi Penulis

1. Penambahan pengetahuan dan pemahaman kepada penulis tentang iklan motion graphic dan pemasaran visual. Penulis akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana menggunakan elemen visual, grafis, dan animasi dalam iklan motion graphic untuk mencapai tujuan pemasaran.
2. Mengasah kemampuan dalam mengolah software editing
3. sebagai referensi dalam mencari pekerjaan atau memperoleh kesempatan untuk berkontribusi dalam proyek-proyek serupa di masa depan.

1.5.2 Bagi Objek Penelitian

1. Memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pelanggan potensial mereka. Dengan mengetahui apa yang diinginkan oleh audiens mereka, perusahaan dapat mengoptimalkan strategi pemasaran untuk meningkatkan penjualan dan kepuasan pelanggan.
2. Sebagai media promosi Rafif Karton Box sehingga dapat lebih dikenal masyarakat luas
3. Sebagai informasi new normal yang tepat dan efektif

1.6 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan skripsi dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang menjadi panduan dalam menyusun landasan teori ini

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan sebagai rujukan penulis dalam penelitian, beberapa referensi berupa buku dan jurnal

BAB III METODE PENELITIAN

didalamnya terdapat tinjauan umum tentang Rafif Karton Box dan menjelaskan tentang analisis yang dilakukan selama proses berlangsung, perancangan yang dilakukan seperti membuat storyboard dan timeline pelaksanaan kegiatan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

bab ini merupakan semua hasil dan pembahasan dalam objek penelitian yang meliputi hasil pengujian, data yang diuraikan dan penjelasan pembuatan video.

BAB V PENUTUP

berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah di lakukan dan juga untuk di kembangkan lebih lanjut.

