

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital seperti sekarang ini, banyak perusahaan yang melakukan pembuatan video promo untuk strategi *digital marketing* mereka di Indonesia. Berdasarkan data dari *Napoleon Cat*, jumlah pengguna media sosial Instagram di Indonesia mencapai 69,2 juta pengguna pada periode Januari - Mei tahun 2020 [1]. Dengan besarnya jumlah pengguna Instagram di Indonesia membuat banyak perusahaan bersaing untuk melakukan promosi terhadap produk maupun informasi tentang suatu perusahaan di Instagram. Hal ini dikarenakan promosi melalui media sosial Instagram lebih efisien dibanding melakukan promosi dengan media cetak, terutama dalam hal menjangkau pasar yang luas secara cepat.

Kafe Jusi Merasi merupakan salah satu kafe yang terletak di Kecamatan Tugumulyo Kabupaten Musi Rawas. Kafe ini sudah memiliki akun Instagram, namun postingan dan informasi yang diberikan masih berbentuk statis hanya dalam bentuk foto.

Penulis menemukan peluang untuk membuat video promo *motion graphic* kafe Jusi Merasi, karena *motion graphic* memiliki kelebihan yang dapat menampilkan gambar, animasi, teks, dan suara secara tidak terbatas.

Selain itu, berdasarkan Muhamad Mukhlis (2020) dalam skripsi yang berjudul "Pembuatan *Company Profile* Imam Group Sebagai Media Promosi Menggunakan

Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*”, *motion graphic* dipilih karena dapat menghemat produksi video dibandingkan dengan pembuatan video *liveshoot* yang harus mengeluarkan biaya produksi untuk properti, *casting*, dan peralatan lain. [2]

Berdasarkan peluang yang dijelaskan di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penyusunan skripsi yang berjudul “Implementasi Video Promo Jusi Merasi Menggunakan *Motion Graphic*” dengan tujuan untuk mengiklankan kafe dan produk yang tersedia di Jusi Merasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat video promo *motion graphic* untuk kafe Jusi Merasi?
2. Bagaimana merancang video *motion graphic* sebagai media yang menarik untuk menginformasikan kafe Jusi Merasi kepada masyarakat Kabupaten Musi Rawas?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan dengan tujuan membuat video promo *motion graphic* dan pengaruhnya. Maka dari itu penelitian ini diberi batasan masalah sebagai berikut :

1. Video promo *motion graphic* pada kafe Jusi Merasi ini hanya berdurasi 1 menit
2. Video promo *motion graphic* pada kafe Jusi Merasi ini hanya dipublikasikan pada sosial media Instagram.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan video promo *motion graphic* adalah *Adobe Animate*, *Adobe Audition*, *Adobe After Effect*, dan *Adobe Premiere*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini untuk antara lain untuk :

1. Membuat video promo dalam bentuk *motion graphic*
2. Menggunakan *motion graphic* untuk memberikan informasi tentang kafe Jusi Merasi dan keunggulan kafe

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin diperoleh dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan bagi penulis dalam hal perancangan dan implementasi pembuatan video promo *motion graphic*.

2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Menjadi bahan referensi bagi mahasiswa supaya dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya dengan topik maupun permasalahan yang sama.

3. Bagi Masyarakat

Membantu masyarakat untuk mengambil keputusan dalam hal melakukan pembelian di kafe Jusi Merasi

4. Bagi Perusahaan

Dapat menyebarkan produk ke masyarakat luas, serta menambah kajian ilmu pengetahuan dibidang pemasaran, terutama dibidang pemasaran digital.

1.6 Metode Penelitian

Agar menghasilkan data dan laporan yang akurat dan relevan, metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, penulis melakukan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Observasi

Penulis mengunjungi kafe Jusi Merasi guna melakukan proses pengumpulan data melalui peninjauan secara langsung ke lokasi penelitian.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pemilik kafe untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

3. Metode Literatur

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mengkaji literatur seperti jurnal, artikel, dan situs web yang berhubungan dengan penelitian ini.

4. Kuisisioner

Penulis melakukan kuisisioner kepada beberapa orang untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan informasi, kebutuhan brainware, kebutuhan perangkat lunak serta perangkat keras yang di butuhkan untuk membuat *motion graphic*.

1.6.3 Metode Perancangan

Untuk membuat video *motion graphic* terdapat beberapa proses perancangan diantaranya :

1. Praproduksi
2. Produksi

3. Pascaproduksi

1.6.4 Metode Testing

Metode testing merupakan tahap percobaan. Sampel yang di ambil adalah video profil yang akan di tayangkan pada media sosial Instagram milik kafe Jusi Merasi

Untuk pengambilan sampel, peneliti mengambil 50 responden dengan karakteristik, pengguna sosial media.

1.7 Sistem Penulisan

Sistem penulisan disusun agar dapat memberikan gambaran singkat tentang isi permasalahan dalam perancangan skripsi ini. Sistem penulisan diuraikan dalam beberapa bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistem penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian *motion graphic*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan video promo *motion graphic*

BAB III : DATA DAN ANALISA

Penulis memaparkan data-data yang telah diperoleh dari hasil metode penelitian, melakukan analisa kebutuhan sistem serta proses pembuatan *motion graphic*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses dalam pembuatan video promo *motion graphic* untuk kafe Jusi Merasi

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi tentang penutup dalam penelitian yang di dalamnya berisi kesimpulan dan saran seputar proses pembuatan video promo *motion graphic* kafe Jusi Merasi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN