

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Motion Graphics adalah penggabungan dari Seni Desain Graphics, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion Graphics terdiri dari dua kata, Motion yang berarti Gerak dan Graphics atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa Motion Graphics, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak. Motion Graphics dikerjakan dengan cara menyusun gambar secara berurutan hingga menjadi satu kesatuan. Gambar-gambar yang disusun tersebut, telah dimanipulasi sedemikian rupa sehingga ketika tersusun menjadi satu kesatuan, gambar-gambar tersebut menampilkan ilusi pergerakan. [1]

Browniesme merupakan industri rumahan yang memproduksi kue brownies. Browniesme pertama kali berdiri tepatnya di Yogyakarta pada tahun 2018, Browniesme mempunyai produk andalan yaitu brownies dengan bermacam varian rasa, yang pertama coklat original, coklat pandan, coklat stawberry.

Berdasarkan peninjauan yang di lakukan penulis pada objek penelitian ini, penulis melihat bahwa selama ini produk Browniesme pengiklanannya hanya sebatas pada foto-foto di media jejaring sosial. Iklan berupa foto yang di buat BrowniesME kurang dapat mendeskripsikan produk dengan jelas sehingga konsumen tidak dapat mengetahui produk-produk yang di jual. Axon Research

menemukan bahwa tujuh dari sepuluh responden melihat citra brand menjadi lebih positif setelah melihat video tentang produk yang di pasarkan.[2]

Dengan latar belakang tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Iklan Browniesme Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik Motion Graphic”** dan berupaya semaksimal mungkin membuat sebuah iklan yang diharapkan dapat memperluas promosi dan publikasi dari Browniesme.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yaitu “bagaimana membuat iklan Browniesme sebagai media promosi dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian ini hanya sebatas pada :

1. Video iklan Browniesme ini dibuat dengan penerapan teknik *Motion graphic* sebagai sarana promosi.
2. Video iklan akan berdurasi 45 detik.
3. Perancangan iklan media promosi Browniesme, akan di tanyangkan di media sosial instagram, setelah itu akan menjadi kewenangan Browniesme.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memperkenalkan Browniesme kepada masyarakat luas melalui video iklan
2. Membuat video iklan sebagai sarana promosi Browniesme dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat menambah pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang menyangkut perancangan iklan.
 - b. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program S1 Sistem infomasi Universitar Amikom Yogyakarta
2. Manfaat bagi Browniesme
 - a. Memberikan gambaran dan masukan kepada Browniesme tentang periklanan.
 - b. Menambah media promosi bagi Browniesme.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan karya ini, antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

b. Metode Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab langsung kepada pemimpin Browniesme berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang Browniesme untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisis penelitian.

c. Metode Perpustakaan

Cara dilakukan dengan membaca buku-buku, majalah dan lain-lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teori tentang masalah pembuatan suatu iklan.

1.6.2 Metode Analisis

Mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan dalam iklan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan serta membahas kebutuhan *software* dan *hardware* yang digunakan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Pembuatan

Tahap ini merupakan penggambaran bagaimana pembuatan video animasi, mulai tahap penentuan konsep dan bentuk visual yang ingin diberikan, serta pembuatan storyboard dan video. Tahap ini menghasilkan perancangan video animasi yang sesuai dengan kebutuhan Browniesme

Merupakan sebuah metode yang digunakan dalam proses pembuatan video animasi, yang akan melalui beberapa tahapan seperti pra produksi, produksi dan pasca produksi. Urutannya sebagai berikut :

1. Pra Produksi

Merupakan metode dimana segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi seperti : Perancangan Konsep, Naskah, Storyboard.

2. Produksi

Tahap ini merupakan tahapan pembuatan iklan serta pengimplementasian motion graphic pada iklan sesuai dengan konsep dan naskah yang telah dibuat.

3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana dilakukan proses editing terhadap file hasil produksi. Pada tahap ini akan dilakukan pengkomposisian file hasil produksi, animasi, dan proses editing dengan sound yang kemudian akan dijadikan file video sehingga dapat dimainkan pada software video player.

1.6.4 Metode Testing

Tahap ini merupakan hasil pembuatan video iklan untuk menentukan kelayakan penayangan disosial media atau media lainnya yang sesuai dengan kewenangan Brownsme melalui pemberian kuisisioner setelah penayangan video profile ini kepada masyarakat umum.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I membahas mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dan tentang perangkat lunak yang mendukung pembuatan iklan untuk media informasi, seperti konsep dasar iklan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III menguraikan tentang ide cerita, storyboard, serta tema pada implementasi teknik *motion graphic* pada video iklan Browniesme

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan tentang proses produksi dan proses pasca produksi dalam pembuatan video iklan.

BAB V PENUTUP

Bab V merupakan bagian akhir dari penulisan hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan sara

