BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Karya Media Langitatau biasa dikenal dengan sebutan Skymedia adalah salah satu rumah produksi yang bergerak di bidang pengembangan website dan aplikasi mobile Android maupun IOs. Sebagai rumah produksi baru, salah satu langkah penting yang harus dilakukan adalah strategi pemasaran yang tujuannya adalah mengenalkan serta memasarkan suatu produk atau jasa kepada masyarakat. Strategi pemasaran sendiri memiliki banyak metode dan salah satunya adalah program afiliasi.

Dengan adanya media social yang kita gunakan sehari hari, dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempromosikan produk dan jasa kepada masyarakat luas. Melihat peluang tersebut, Skymedia mencoba untuk menyebarkan informasi tentang afiliasi dengan cara menunggah video iklan melalui social media yang banyak di gunakan seperti Instagram. Video iklan yang menggunakan teknik animasi mampu menjelaskan secara lebih rinci dan optimal informasi produk atau jasa kepada penontonnya. Video iklan dengan teknik animasi juga memberikan experience yang menarik terhadap penontonnya dan video iklannya pun mendapatkan respon yang positif (Rama & Deli, 2020).

Dengan demikian penulis mengusulkan adanya pembuatan media promosi berupa video yang diharapkan mampu memvisualisasikan informasi yang kurang atau tidak di jelaskan di media sebelumnya. Sebagai contoh informasi yang akan di

tampilkan adalah cara kerja affiliasi. Informasi tersebut di illustrasikan sebagai seorang manusia yang memegang smartphone, dimana setelah itu muncul sebuah robot dalamnya. Robot yang merepresentasikan suatu teknologi, nantinya akan menjelaskan apa saja proses yang dilakukan sebagai anggota afiliasi.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menggunakan *motion graphic* sebagai taknik dalam pembuatan video, karena visualisasi teknologi sebagai karakter robot yang seperti ada didalam *smartphone* tidak di mungkinkan untuk diambil secara liveshoot. Dengan demikian maka penulis membuat penelitian ini dengan judul "Perancangan dan pembuatan Video promosi program affiliasi PT. Karya Media Langit menggunakan motion grafis"..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang video promosi program afiliasi pada PT. Karya Media Langit dengan metode motion grafis?

1.3 Batasan Masalah

Menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu diberikan batasan – batasan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Adapun beberapa batasan masalah yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Video promosi yang dibuat dalam bentuk 2D menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Video ini akan diuji apakah sudah sesuai kebutuhan untuk digunakan sebagai media promosi.

3. Hasil akhir video akan diuji oleh audience umum dan tim PT.Karya Media Langit
4. Video promosi yang dibuat akan menggunakan format file video *.mp4 dengan aspek rasio 1:1 dengan resolusi 1080x1080.
5. Pembuatan video promosi melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat video promosi program afiliasi sebagia konten sosial media, yang dapat digunakan sebagai media informasi kepada masyarakat..
2. Sebagai salah satu upaya untuk mengajak masyarakat untuk bergabung dengan tim afiliasi PT. Karya Media Langit dan membantu mempormosikan produk dan jasa yang ada pada PT. Karya Media Langit.
3. Dan untuk penulis sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini kedepannya diharapkan akan mendatangkan manfaat antara lain:

1. Kepada Peneliti/Penulis

   Sebagai salah satu sarana untuk menambah pengalaman dan menggali ilmu, menemukan metode penggunaan informasi secara kompleks dan efektif, sebagai sarana menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan dan eksternal, dan sebagai sarana menambah pengetahuan tentang situasi lingkungan dunia kerja dan kegiatan operasionalnya.

2. Kepada Target *Audience*

   Memberikan informasi serta wawasan kepada masyarakat untuk bergabung dengan tim afiliasi PT. Karya Media Langit sehingga nantinya diharapkan ada peningkatan aktifitas promosi yang nantiya berdampak pada naiknya angka penjualan baik produk maupun jasa PT. Karya Media Langit.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

   Wawancara merupakan salah satu cara pengumpulkan data yang valid, data – data yang telah didapat dari hasil wawancara akan dipilih dan dipertimbangkan untuk dijadikan bahan atau acuan penelitian.

2. Observasi

   Kegiatan observasi video – video dengan teknik *motion graphic* dilakukan dengan tujuan memperolah referensi serta cara pembuatan yang akan bermanfaat dalam penelitian.

3. Studi Literatur

   Metode pengumpulan data ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang terpercaya dan valid.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisi Kebutuhan Fungsional

   Analisis kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini.

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

   Analisis kebutuhan non fungsional bertujuan untuk mengetahui hardware dan software yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan video *motion graphic* ini.

1.6.3 Metode Perancangan

1. Pra Produksi

   Pada tahap pra produksi dimana segala sesuatu yang mendukung tahap produksi dipersiapkan, mulai dari pengumpulan data, analisis, dan perancangan.

2. Produksi

   Tahap produksi dilakukan sebagai bentuk penerapan yang telah dilakukan pada tahap pra produksi. Pada tahap produksi ini video

motion grafis dibuat dari pembuatan objek vektor, pewarnaan, hingga perekaman suara untuk kebutuhan narasi pada video motion grafis.

3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi dilakukan sebagai tahap lanjutan dari tahap produksi, dimana hasil dari tahap produksi akan dikomposisikan dan dianimasiakan hingga proses rendering serta pengecekan untuk menyesuaikan hasil jadi dengan konsep yang telah dirancang.

1.6.4 Metode Evaluasi

Peneliti menggunakan metode evaluasi dengan cara melakukan uji kuesioner kepada pihak instansi terkait dalam hal ini ini PT.Karya Media Langit serta masyarkat umum. Data yang didapat kemudian dijadikan acuan untuk mengetahui apakah video promosi sudah dianggap baik oleh pihak PT.Karya Media Langit serta masyarkat umum.

1.6.5 Metode Implementasi

Metode implementasi dilakukan dengan cara memberikan video motion grafis kepada objek, dilanjutkan objek melakukan *review* video motion grafis dan kemudian diunggah pada akun social media milik PT. Karya Media langit..

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok – pokok permasalahanya, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, berisi tinjauan pustaka yang bersifat teoritis, yaitu membahas tentang teori – teori yang berhubungan dengan perancangan video motion grafis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang profil objek penelitian yaitu PT. Karya Media Langit atau Skymedia, analisis yang digunakan dan tahap pra produksi.

BAB IV IMPEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan produksi dan pasca produksi pembuatan video motion grafis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tenteng kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh peneliti dari hasil penelitian yang telah dilakukan.