

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang Masalah

Iklan memainkan peran penting untuk meningkatkan kinerja bisnis apapun sebagai alat atau media yang dapat mempengaruhi pihak yang berperan sebagai konsumen dan iklan berfungsi sebagai kekuatan pendorong untuk bisnis apapun karena merupakan sumber yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada calon konsumen atau pembeli. Salah satu teknik periklanan yang sering digunakan adalah *Motion Graphics*.

Motion Graphics telah menjadi alat baru untuk memperoleh komunikasi yang lebih baik dan lebih efektif. Keefektifan pesan yang disampaikan oleh *Motion Graphics* membutuhkan teknik, metode, dan latar belakang yang berbeda untuk menarik lebih banyak penonton. *Motion Graphics* adalah video atau animasi yang dibuat dengan membuat ilusi gerakan atau dengan mengubah tampilan faktor visual. Biasanya dipasangkan dengan suara dan biasanya muncul di media elektronik.[1]

Kedai Minuman Mita Boba merupakan kedai minuman sederhana sekaligus *home industry* pembuatan minuman boba dengan berbagai macam varian rasa yang berlokasi di kota temanggung. Mita Milasari selaku pemilik Kedai Minuman Mita Boba memaparkan bahwa kedainya hanya dapat menghasilkan omzet kurang lebih 3 juta rupiah perbulan, kedai tersebut kurang dikenal oleh masyarakat luas meski

telah buka sejak 23 januari 2021, dikarenakan lokasi kedai tersebut kurang strategis. Untuk menyelesaikan masalah tersebut perlu sebuah promosi marketing guna menaikkan popularitas Kedai Minuman Mita Boba.

Media promosi yang digunakan adalah *Video Motion Graphics*. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasi masalah tersebut dengan judul “PERANCANGAN VIDEO PROMOSI BERBASIS MOTION GRAPHICS PADA KEDAI MINUMAN MITA BOBA”.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang penelitian tentang “PERANCANGAN VIDEO PROMOSI BERBASIS MOTION GRAPHICS PADA KEDAI MINUMAN MITA BOBA” di atas maka bisa dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara mempromosikan Kedai Minuman Mita Boba secara efektif dengan *Motion Graphics*?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya sebatas pembuatan video sesuai dengan kebutuhan Kedai Minuman Mita Boba sebagai bahan promosi.
2. Hasil implementasi dari teknik motion graphic ini akan berbentuk sebuah iklan video yang berdurasi kurang dari 1 menit.
3. Software yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro*, *Adobe After Effect*, *Adobe Media Encoder* dan *Adobe Photoshop*.

4. Target media promosi adalah platform media sosial (Instagram dan YouTube).
5. *output* video dikemas dengan kualitas FHD 1080p.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk memproduksi video promosi menggunakan *Motion Graphics* dengan judul “PERANCANGAN VIDEO PROMOSI BERBASIS MOTION GRAPHICS PADA KEDAI MINUMAN MITA BOBA”.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan, berikut manfaat yang dapat diuraikan:

1. Bagi Mahasiswa
Sebagai syarat menyelesaikan studi S1.
2. Bagi Universitas
Sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan dilakukan di tahun mendatang.
3. Bagi Objek Penelitian
Kedai Minuman Mita Boba mendapat jangkauan pelanggan lebih luas dari promosi yang dilakukan.
4. Bagi Masyarakat

Mempermudah masyarakat kota Temanggung dalam mendapatkan informasi terkait Kedai Minuman Mita Boba.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian yang dikerjakan secara terperinci pada fakta tertentu. Penelitian deskriptif didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan fenomena yang ada seakurat mungkin.[2]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Penelitian yang melibatkan secara langsung dengan melakukan wawancara kepada pemilik Kedai Minuman Mita Boba agar mendapatkan informasi lebih akurat dan terperinci.

1.6.1.2 Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk mengetahui gambaran permasalahan yang ada di Kedai Minuman Mita Boba.

1.6.2 Metode Analisis

Menerapkan metode analisis SWOT, analisis tersebut akan sangat berguna agar mengetahui secara jelas kondisi internal maupun eksternal objek penelitian dengan mempertimbangkan factor kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threat*).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dimulai dengan menyusun konsep, pengumpulan data terkait objek penelitian, serta menganalisis kebutuhan aset dan material yang diperlukan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan merupakan proses pengerjaan dari materi dan data yang telah dikumpulkan. Dimulai dengan membuat *storyboard*, membuat *character asset* untuk *motion graphics*, *animating*, *audio editing*, *compositing*, *rendering*.

1.6.5 Metode Testing

Metode testing merupakan tahapan dimana video *motion graphics* yang telah selesai dibuat akan dilakukan uji coba untuk mengukur kualitas dan kelayakan video.

1.7 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Penulisan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk pembuatan video *motion graphics*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan menguraikan tentang proses perancangan video animasi *motion graphics* dari cara mengumpulkan data, mengolah atau menganalisis data dan menyimpulkan atau menetapkan simpulan dari sebuah hipotesis

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab implementasi dan pembahasan menjelaskan tentang hasil akhir dari video dan hasil pengujian terhadap objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah berhasil dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Berisi tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.

