

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Elfamous merupakan sebuah merek dagang *online* di bidang busana asal D.I. Yogyakarta yang menyediakan berbagai macam pakaian, pernak-pernik busana, hingga sepatu dengan ciri khas bergaya ala *streetwear* yang kekinian dengan desain orisinal dan autentik seperti pelekatan logo dari merek Elfamous itu sendiri pada setiap desain dari produk yang dirilis. Elfamous pertama kali memulai debutnya pada tahun 2017 dan saat ini dikelola oleh pemilik dan pencipta merek itu sendiri, M. Izzudin Elyas. Penjualan produk Elfamous dilakukan secara *online*, *branding* dan promosi tentunya menjadi aspek yang sangat penting untuk meningkatkan *awareness* pada merek ini dan media sosial Instagram merupakan *platform* yang dipilih dan digunakan Elfamous untuk mengembangkan merek dagang, lalu mempromosikan penjualan ke *e-commerce* Elfamous di Shopee dan Tokopedia. Elfamous mempunyai lini produk andalan yaitu sepatu, dengan artikel bernama "Elzero" yang tercatat menjadi produk dengan penjualan tertinggi di akun *e-commerce* Shopee dan Tokopedia Elfamous. Elfamous semakin berkembang dan hingga saat ini sudah berhasil membuka toko retail fisik resmi pertama yang berlokasi di Sleman City Hall, Yogyakarta pada pertengahan tahun 2020 silam. Elfamous memiliki akun Instagram resmi dengan nama pengguna @elfamous.co yang hingga saat ini terhitung sudah mencapai lebih dari 149 ribu jumlah pengikut (per 1 Oktober 2022).

Elfamous aktif mengunggah berbagai jenis konten pada setiap *postingan* atau *story*-nya guna terus menjaga interaksi dan *engagement* akun Instagram Elfamous itu sendiri. Konten *postingan* yang diunggah itu seperti foto katalog atau foto fisik produk, info promosi, hingga unggahan ulang dari konten testimonial akun *influencer* atau pembeli lainnya. Tidak semua konten yang diunggah di akun @elfamous.co mendapat respons yang sama setiap kalinya, dapat dilihat dari jumlah interaksi *like*, *view*, dan *comment* yang berbeda-beda pada setiap unggahannya. Hal yang mempengaruhi perbedaan jumlah interaksi pada tiap unggahan ialah algoritma di Instagram yang bergantung pada berbagai aspek untuk mendapatkan interaksi dan *engagement* pada setiap unggahan yang dilakukan, seperti kualitas visual dan audio, konten yang terkandung, dan *caption* yang disertakan untuk menjelaskan isi dari unggahan tersebut. Elfamous membutuhkan konten yang baru untuk mengisi lini unggahan dan *story* pada akun Instagram @elfamous.co, sebuah konten video menarik, unik, dan bisa membawa interaksi dan *engagement* yang lebih besar lagi bagi akun tersebut untuk terus menyuguhkan konten bagi pengikut dan menjaga popularitas merek dagang ini di media sosial Instagram. Konten yang dibutuhkan tidak hanya sebagai media untuk meningkatkan interaksi dan *engagement* Instagram saja tetapi juga sebagai media promosi dari salah satu produk andalan Elfamous. Artikel sepatu “Elzero” yang merupakan produk dengan penjualan tertinggi merupakan produk yang sangat cocok untuk dijadikan konten terbaru di akun Instagram Elfamous. Konten yang dibutuhkan merupakan video yang bukan *live-shoot* karena sudah terlalu *mainstream* dilakukan oleh merek dagang lain, selain untuk meningkatkan

engagement pada akun Instagram @elfamous.co, juga bertujuan untuk mempromosikan produk andalan dari Elfamous, yaitu sepatu “Elzero”.

Sesuai dengan kebutuhan yang didefinisikan oleh merek dagang Elfamous, penulis memutuskan untuk membuat sebuah video promosi berbasis animasi dengan pemanfaatan teknik *Motion Design 3d*. Animasi 3d menjadi pilihan yang sangat tepat sebagai solusi dari ketidakinginan pihak Elfamous mengunggah sebuah konten promosi produk dengan video *live-shoot* yang sudah sangat *mainstream* dilakukan oleh merek dagang lainnya atau kompetitor. Teknik *Motion Design 3d* merupakan teknik yang cocok untuk menganimasikan dan mengekspresikan gerak dari sebuah produk yang tidak bisa atau akan memakan waktu lebih banyak untuk divisualisasikan pada adegan *liveshoot*. Konten yang akan dibuat nantinya berisikan produk andalan dari Elfamous, yaitu artikel sepatu “Elzero” yang akan dibuat bergerak dalam bentuk animasi 3d.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana implementasi dari pemanfaatan teknik *Motion Design 3d* pada perancangan video promosi produk sepatu Elfamous.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- *Insight* dari Instagram @elfamous.co yang menjadi sumber data jumlah interaksi yang tercapai melalui konten video yang akan dibuat.

- Hanya menggunakan *software* Autodesk Maya 2019 pada 3D Modelling dan Animasi.
- Texturing model 3d menggunakan *software* Substance Painter.
- Teknik yang digunakan ialah *Motion Design 3d*.
- Tahap *compositing* menggunakan *software* Adobe After Effect CC 2017 dan Adobe Premiere Pro CC 2017.
- Spesifikasi hasil *render* video: ekstensi H.264, resolusi 720p, durasi 55 detik, 24 fps, audio 380 kbps.
- Hanya membahas teknik dalam penciptaan visual, tidak dengan *audio design*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan video animasi 3d dari produk sepatu Elfamous dengan implementasi teknik *Motion Design 3d* yang bertujuan sebagai.

- Media promosi yang bisa digunakan Elfamous untuk mempromosikan produk dalam bentuk video animasi 3d.
- Mengetahui efektivitas video animasi 3d sebagai rangsangan yang kuat atau tidak bagi calon pembeli.
- Konten untuk meningkatkan interaksi dan *engagement* pada akun Instagram @elfamous.co yang dijadikan *platform* promosi konten video animasi 3d yang dibuat.
- Pemenuhan syarat kelulusan bagi penulis.

- Mengetahui tingkat impresi terhadap media promosi berbasis teknik *Motion Design 3d*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Manfaat bagi penulis adalah penulis mampu merancang dan menciptakan suatu media promosi dalam bentuk animasi 3d dari suatu produk sepatu oleh merek lokal Elfamous.
- Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta yaitu sebagai arsip kampus untuk referensi seluruh civitas akademik yang memerlukan referensi penelitian dengan topik serupa.
- Manfaat yang diperoleh Elfamous adalah sebagai dokumentasi perusahaan dan media promosi kepada khalayak luas.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian yang lebih terarah atau struktural terhadap batasan permasalahan serta maksud dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dikerjakan melalui beberapa uraian bab dan sub-bab berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan yang akan diterapkan pada penelitian ini.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab kedua menjelaskan tentang tinjauan pustaka, serta teori-teori tentang multimedia, video, animasi, *motion graphic*, promosi, dan sosial

media Instagram. Bab ini juga akan menjelaskan analisa kebutuhan sistem dan tahapan produksi yang terbagi dalam 3 bagian, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

3. BAB III : METODE PENELITIAN PERANCANGAN

Bab ketiga memberikan penjelasan akan gambaran umum dari objek penelitian, pengumpulan data dengan wawancara, mengetahui kebutuhan sistem, serta proses produksi animasi motion graphic 3d.

4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab keempat menjelaskan mengenai proses dan hasil implementasi video promosi animasi 3d sepatu Elzero. Proses produksi yang akan dijelaskan meliputi *modelling, ux mapping, texturing, animation* dan *rigging*, hingga *3d rendering*. Pasca produksi menjelaskan proses *compositing, final editing, rendering*, dan publikasi ke instagram story dan melihat hasil *insights* dari story tersebut.

5. BAB V : PENUTUP

Bab kelima merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang menyampaikan kesimpulan dan saran dari penelitian, proses produksi, hingga evaluasi yang didapatkan dari bab iv.

6. DAFTAR PUSAKA

Daftar pustaka berisikan seluruh sumber-sumber literatur, referensi, dan acuan intelektual terkait penyusunan penelitian, dapat bersumber dari buku, maupun media informasi lainnya.

7. LAMPIRAN

Laman lampiran menjelaskan tentang data tambahan yang dibutuhkan untuk melengkapi dan memberi penerangan akan pokok bahasan.

