

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 memberi dampak bagi semua sektor kehidupan. Indonesia saat ini berada diposisi yang sangat sulit dalam mengatasi masalah pandemic yang terjadi, semua usaha dilakukan untuk menekan angka penularan dan kematian akibat Covid-19, selain kesehatan pemerintah juga sedang mencari jalan keluar dari dampak ekonomi dan sosial akibat keadaan ini (Sakti & Pribadi, 2018) [1].

Dampak negatif Pandemi Covid-19 sungguh luar biasa dirasakan oleh para pelaku UKM. UKM banyak yang tidak sanggup lagi melaksanakan produksinya dan banyak yang mengalami gulung tikar karena penjualan merosot tajam. Disamping itu, banyak UKM yang banting setir dan merumahkan banyak pekerjanya. Berdasarkan data 500 UMKM di Sumsel terdampak Covid-19 (radarpalembang.com 2020). Keberadaan UMKM diuji dengan corona dan booming-nya teknologi digital marketing. Menteri Koperasi dan UKM, Bapak Teten Masduki mengatakan meskipun pandemi Covid-19 memunculkan masalah bagi pelaku UKM dan koperasi. Akan tetapi memunculkan kesempatan bagi para pelaku UKM dan koperasi untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi mengingat perdagangan elektronik pada 2020 mencapai US\$ 130 miliar. Teten menuturkan, transaksi perdagangan elektronik drastis meningkat selama pandemi Covid-19 (Fadila 2020) [2].

Pada bulan juli 2020, peneliti melakukan observasi untuk menggali informasi tentang pemasaran yang dilakukan coconuttree souvenir di masa pandemi Covid-19 ini. Dari observasi tersebut, coconuttree souvenir cukup terdampak karena turunnya permintaan pembuatan dan juga penjualan souvenir sampai dengan hanya 45% dari total penjualan normal. Di samping itu penjualan menurun disebabkan masa pandemi dan juga *Social Distancing*. Dengan memanfaatkan media informasi

berbentuk animasi. Penggunaan animasi dengan teknik *motion graphic* diharapkan penjualan dan permintaan souvenir bisa meningkat kembali setelah ada kebijakan dari pemerintah untuk melaksanakan sebuah kegiatan yang melibatkan orang banyak.

Company Profile adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu *image* atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga dan instansi terkait lainnya. *Company Profile* tersebut sebagai aset perusahaan yang dipegang dan dimiliki oleh setiap perusahaan atau lembaga. Dimana *Company Profile*, selain sebagai aset perusahaan juga berfungsi sebagai tanda atau identitas dari perusahaan dalam menjalin kerjasama atau relasi yang baik dengan perusahaan atau lembaga atau instansi terkait lainnya. Secara umum *Company Profile* dibuat dalam bentuk buku yang ditata secara baik dengan menggunakan unsur desain komunikasi visual dengan menggunakan perpaduan unsur bentuk, warna, tipografi serta elemen-elemen estetis pendukung lainnya yang tersusun dalam sebuah tatanan komposisi yang dinamis [3].

Motion graphic merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion*, elemen – elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup. Perbedaan *motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila pada desain grafis elemen – elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara *motion graphic*, elemen dari desain tersebut diberi gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual [4].

Coconutree souvenir merupakan UMKM yang menyediakan pelayanan pembuatan souvenir untuk pengingat sebuah acara yang telah diselenggarakan customernya. Souvenir ini berupa gantungan kunci, pouch dan juga totebag. Dimasa pandemi covid-19 ini, coconutree sudah berupaya untuk memasarkan produknya dengan sekala yang lebih kecil dengan hanya menjual persatuan dan

dirasa upaya ini masih kurang dalam menyapaikan informasi, dikarenakan masa pandemi covid-19 dan juga social distancing.

Dalam latar belakang tersebut peneliti berkeinginan untuk membuat sebuah video company profile menggunakan teknik motion graphic yang dapat digunakan oleh pihak coconutree souvenir dalam memperkenalkan kepada masyarakat dan juga meningkatkan penjualan souvenir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana pembuatan video Company Profile COCONUTREE SOUVENIR YOGYAKARTA Menggunakan Teknik Motion Graphic?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Company Profile Coconutree Souvenir Yogyakarta Menggunakan Teknik Motion Graphic, penulis membatasi masalah pada hal – hal tersebut :

1. Pembuatan company profile ini menggunakan Teknik *Motion Graphic*.
2. Penelitian ini dilakukan di Coconutree souvenir.
3. Sumber data diambil langsung dari Coconutree souvenir.
4. Ekstensi file videonya akan ekstensi mp4.
5. Resolusi berukuran 1920x1080 atau *full HD 1080p* dengan *frame rate 60 fps*.
6. Pembuatan video company profile ini menggunakan software corel draw x7, adobe photoshop 2020, adobe after effect 2020 , adobe endcoder 2020 dan adobe premier pro 2020.
7. Video company profile menggunakan teknik motion graphic ini nantinya akan ditayangkan di youtube Coconutree souvenir.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dari penelitian skripsi ini antara lain :

Membuat Company Profile Coconutree Souvenir Yogyakarta Menggunakan Teknik Motion Graphic. Secara personal sesuai dengan kemampuan sendiri.

1. Membuat Company Profile Coconutree Souvenir Yogyakarta Menggunakan Teknik Motion Graphic. Secara personal sesuai dengan kemampuan sendiri.
2. Membantu mempromosikan Coconutree Souvenir Yogyakarta agar dapat menarik minat pembeli.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat menambah pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang menyangkut Pembuatan Company Profile.
3. Mengasah kemampuan dalam mengolah *software editing*.

1.5.2 Bagi Objek

1. Hasil pembuatan Company profile ini diharapkan dapat digunakan sebagai promosi penjualan produk souvenir di Coconutree Souvenir.
2. Memperkenalkan Coconutree souvenir kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan data yang diperoleh dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan dalam pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami memecahkan dan mengantisipasi sebuah masalah.

Pada metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode ini digunakan peneliti untuk penulisan serta penyelesaian video company profile menggunakan teknik motion graphic sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu coconuttree souvenir pada bulan July 2021.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Ibu Linda Tisa Purwani sebagai pemilik coconuttree souvenir dan berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data tentang coconuttree souvenir untuk memperoleh data yang kongrit dan lengkap sebagai bahan analisis penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu dilakukan dengan cara membaca buku-buku, majalah-majalah, dan lain-lainya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan company profile.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis SWOT membandingkan antara faktor-faktor eksternal yang merupakan peluang (opportunities) dan ancaman (threats) dengan faktor-faktor internal yang merupakan kekuatan (strengths) dan kelemahan (weaknesses).[5]

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video company profile menggunakan teknik motion graphic dapat digunakan standar produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah sebagai berikut:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Testing

Tahap ini adalah tahap paling penting pada sebuah penelitian. Dengan melakukan pengukuran ketertarikan, kelayakan dan persepsi seseorang dengan skala likert.

Tabel 1. 1 Contoh Table Skala Likert

1	Sangat baik	Skor 5
2	baik	Skor 4
3	cukup	Skor 3
4	kurang	Skor 2
5	Sangat kurang	Skor 1

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama sesuai dengan ketentuan pokok penyusunan skripsi yang berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada , yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan video, termasuk analisis konsep dan uraian tentang media promosi.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisi tentang cara dan tahapan pembuatan media promosi sesuai dengan urutan pengerjaannya.

BAB V. PENUTUP

Bab kelima menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dari keseluruhan isi skripsi dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.