

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) merupakan salah satu bidang yang memberikan kontribusi yang signifikan dalam memacu pertumbuhan ekonomi Indonesia. Hal ini dikarenakan daya serap UKM terhadap tenaga kerja yang sangat besar dan dekat dengan rakyat kecil. Statistik pekerja Indonesia menunjukkan bahwa banyak tenaga kerja Indonesia yang bekerja di bidang UKM .

Pemasaran dengan cara konvensional memerlukan biaya yang tinggi, misalnya membuka cabang baru, mengikuti pameran, membuat dan mendistribusikan brosur, dll. Perkembangan internet telah menjadi sarana yang efektif untuk membuka saluran pemasaran baru bagi produk UKM. Selain biaya yang relatif murah, dengan menggunakan internet penyebaran informasi akan lebih cepat dan jangkauannya lebih luas (Supardi dan Kurniawan, 2009 dalam Jurnal Kusbandono, 2019).

Kebijakan pemerintah terhadap UKM dituangkan dalam sejumlah peraturan perundang-undangan pemerintah, salah satunya adalah Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. Salah satu UKM yang sedang dalam pengembangan adalah Sanggar Senam Anamedy. Sanggar Senam Anamedy merupakan usaha di bidang olahraga yang digunakan oleh masyarakat atau kelompok masyarakat untuk melakukan kegiatan senam Aerobik, Line Dance, Zumba, dan sejenisnya. Lokasi sanggar senam ini berada di Jalan Palem, Kenten Laut. Lokasinya sangat strategis, namun masih banyak orang yang belum mengetahuinya karena kurangnya sarana promosi yang menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Sanggar Senam Anamedy saat ini belum begitu dikenal masyarakat luas khususnya di Palembang, karena belum promosi iklan yang efektif. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, Maka diperlukan sebuah media promosi yang informatif dan

komunikatif untuk memberikan informasi kepada masyarakat agar dapat mengenal sanggar senam anamedy dalam bentuk *Video Motion Graphics*.

*Motion Graphics* adalah salah satu cabang ilmu desain, dimana dalam *motion graphics* terdapat elemen desain seperti bentuk, ukuran, tekstur di dalamnya, yang sengaja dipindahkan atau diberi gerakan. Salah satu cara penyampaian informasi yang saat ini banyak digunakan adalah animasi, dalam hal ini adalah animasi *motion graphic*. Selain itu, *motion graphic* dinilai mampu menarik masyarakat segala usia, dan penyebarannya dapat dengan mudah dibagikan melalui media sosial sehingga dapat menyebar dengan cepat dan merata di Indonesia maupun negara lain.

Dalam hal ini agar informasi mengenai video promosi dapat tersampaikan dengan benar. Penulis membuat video promosi dengan menggunakan media berupa *Motion Graphic*. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan salah satu metode yang bertujuan agar proses kerja terstruktur dengan baik. Metode yang digunakan adalah metode *Research and Development*. Dengan menggunakan metode *Research and Development* diharapkan hasil penelitian ini dapat terstruktur dan tertata dengan baik, sehingga *Motion Graphics* yang dihasilkan dari penelitian ini dapat ditransmisikan secara jelas dan terstruktur, serta dapat dipromosikan di berbagai media promosi, platform media. Maka, berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menulis tesis berjudul "Implementasi Teknik *Motion Graphics* pada Video Promosi Sanggar Senam Anamedy Menggunakan Metode *Research and Development*"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan beberapa masalah penting sebagai berikut :

1. Bagaimana Video promosi berupa *Motion Graphic* mengenai Sanggar Senam Anamedy dapat disampaikan ke masyarakat luas?

2. Bagaimana Video Promosi ini dapat menarik di mata masyarakat luas?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulisan Tugas Akhir yang dilakukan dapat terarah dengan baik, maka penulis membatasi permasalahan, yaitu:

1. Video Promosi ini dalam bentuk gabungan *motion*, foto dan video.
2. Pembuatan dan pengeditan *Motion Graphic* menggunakan *software Adobe After Effect, Adobe Illustrator*.
3. Pembuatan *Motion Graphic* pada Video Promosi Sanggar Senam Anamedy sesuai dengan tahapan yang ada pada metode *Research and Development*.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

#### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan video promosi berbasis *motion graphic* sebagai media informasi Sanggar Senam Anamedy.
2. Untuk memberikan informasi serta mempromosikan Sanggar Senam Anamedy agar lebih efektif, efisien, dan menarik.

#### **1.4.2 Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai Sanggar Senam Anamedy lebih efektif, efisien, dan menarik.
2. Membantu Pengelola Sanggar Senam Anamedy dalam mempromosikan sanggar senam secara lebih terstruktur menggunakan *motion graphic*.
3. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan datang.