

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Berbicara mengenai branding, *The Branding Journal* mendefinisikan *branding* sebagai proses memberikan makna kepada perusahaan, produk atau jasa yang membuat dan membentuk nilai brand didalam ingatan pelanggan. *Branding* juga merupakan strategi yang didesain oleh perusahaan untuk membantu masyarakat dapat secara cepat mengidentifikasi sebuah produk atau organisasi. Strategi *branding* ini menjadi signifikan bagi bisnis karena dapat memberikan dampak yang besar kepada perusahaan, seperti mengubah perspektif masyarakat terhadap brand.

Pada era digital seperti ini semua mulai mem-*branding* perusahaannya maupun diri sendiri, hingga muncul namanya *personal branding*. Media yang saat ini paling banyak digunakan untuk mem-*branding perusahaan* adalah media sosial, terlebih Instagram. Ini terjadi karena pengguna dari instagram yang banyak dan luas membuat penyebaran branding lebih cepat dan efektif. Semua berlomba membranding perusahaan dengan baik agar mendapat trust atau kepercayaan audience terhadap perusahaannya.

Berbicara perihal ekonomi, ekonomi sering diasosiasikan dengan hal-hal berkaitan dengan uang, perbankan, pajak, ekspor-impor, pasar, penjualan, produksi, industri, kekayaan, mata uang, inflasi dan sebagainya. Sehingga arti ekonomi secara harfiah adalah suatu manajemen rumah tangga atau aturan rumah tangga. Inti dari kegiatan produksi adalah bertujuan untuk menghasilkan produk, baik itu barang maupun jasa. Pelaku kegiatan produksi ini adalah pengusaha di berbagai industri, misalnya pengusaha agribisnis, pengusaha furnitur, konsultan, dan lain-lain. Barang atau jasa yang diciptakan dari kegiatan produksi akan

disalurkan kepada konsumen untuk memenuhi kebutuhannya. Jadi, kegiatan produksi yang dilakukan produsen adalah untuk memenuhi kebutuhan para konsumen.

Ekonomi adalah suatu ilmu sosial manusia yang berkaitan dengan aktivitas produksi, distribusi, dan konsumsi terhadap barang dan jasa. Ada juga yang menyebutkan definisi ekonomi adalah semua yang berhubungan dengan upaya dan daya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya untuk mencapai suatu tingkatan kemakmuran. Menurut teori yang disampaikan Ahmad Mahyudi adalah “ekonomi yang dapat menyebabkan perubahan-perubahan, terutama terjadi perubahan menurunnya tingkat pertumbuhan penduduk dan perubahan dari struktur ekonomi, baik peranannya terdapat pembentukan pendapatan nasional, maupun peranannya dalam penyediaan lapangan kerja.” (2004, Hal: 1).

Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian ilmu ekonomi mengandung dua nilai yaitu, nilai pemakaian dan nilai penukaran. Nilai pemakaian sendiri dapat dikaitkan dengan salah satu kegiatan ekonomi yaitu konsumsi. Nilai penukaran dapat dikaitkan dengan cara mendapatkan barang kebutuhan yang saat ini kita menggunakan uang sebagai alat tukar.

Semakin tingginya penetrasi teknologi jaringan internet mempengaruhi pola masyarakat dalam menggunakan internet. Salah satunya, perilaku masyarakat dalam berbelanja online di *e-Commerce*. *e-Commerce* atau *electronic commerce* merupakan perdagangan elektronik yang melibatkan kegiatan seperti penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran barang dan jasa yang mengandalkan sistem elektronik melalui jaringan internet. Dalam kegiatan *e-Commerce* terdapat transaksi dana, pertukaran data elektronik, sistem manajemen hingga pengumpulan data secara otomatis.

Pernyataan ini di dukung dari sumber yang akurat menurut Jihngan adalah “Syarat atau tana bagi pembangunan ekonomi ialah bahwa proses pertumbuhan

harus bertumpu pada kemampuan perekonomian di dalam negeri. Syarat untuk memperbaiki nasib dan prakarsa untuk menciptakan kemajuan material harus muncul dari warga Negara itu sendiri". (2007, Hal:41). Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat pertumbuhan ekonomi RI kuartal I-2017 sebesar 5,01%. Pertumbuhan ekonomi pada kuartal pertama ini jika dilihat year on year, ditopang oleh beberapa sektor, salah satunya adalah informasi dan komunikasi yang tumbuh 9,01%. Hal itu, didorong dari banyaknya pengguna internet, contohnya transaksi online, sehingga sektor informasi dan komunikasi tumbuh. Ketua Umum Asosiasi Pengusaha Ritel Indonesia (Aprindo) Roy Mandey, mengakui memang masyarakat tengah mengalami perubahan perilaku, khususnya dalam pola belanja. Saat ini masyarakat, banyak memilih bertransaksi online dibanding secara konvensional.

USUPSO adalah perusahaan *retail* yang berdiri sejak tahun 2015, di Indonesia sendiri USUPSO baru berdiri pada bulan April 2017. Di Indonesia, USUPSO membuka gerai pertama di kota Cibinong, Bogor. Melihat animo masyarakat yang begitu besar, USUPSO semakin optimis dengan eksistensi Usupso di Indonesia. Saat ini USUPSO sudah membuka gerai di lebih dari 30 kota besar dan kecil di Indonesia seperti Jakarta, Solo, Balikpapan, Pekanbaru, Malang, Surabaya, Yogyakarta, Makassar, Bali, Jayapura dan lain sebagainya. USUPSO menjual berbagai macam produk kebutuhan sehari – hari dengan lisensi dari Jepang yang terdiri dari berbagai kategori seperti Home & Living, Fashion, Electronics dan lain sebagainya. USUPSO Mengusung tagline "*Japanese Creative Brand*" yang berarti kami menciptakan berbagai macam produk kreatif untuk memenuhi kehidupan sehari – hari yang memudahkan segala aktivitas Anda.

Dari Latar Belakang yang telah di uraikan diatas maka penulis berkesempatan untuk melakukan Kerja Praktik di lapangan guna membantu untuk membuat video *motion graphic* guna mendukung media promosi yang akan di

jalankan oleh event perusahaan. Pembuatan video *motion graphic* ini juga guna lebih menarik perhatian audience berdasarkan disiplin ilmu penulis miliki.

1.2 PENEGASAN MAKNA JUDUL

Judul yang dipilih yaitu PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DENGAN TEMA *AVOCADO LIMITED EDITION* USS INDONESIA DI SOSIAL MEDIA dimana pada laporan ini penulis akan menjelaskan atau membahas tentang kegiatan yang penulis lakukan pada saat kerja praktik, juga bagaimana cara mendesain suatu media komunikasi agar mudah dimengerti oleh semua kalangan masyarakat dan penjelasan secara terperinci mengenai judul yang diambil sebagai berikut :

1. PERANCANGAN

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

2. *Motion Graphic*

Motion graphic adalah percabangan dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. Atau secara umum *motion graphic* merupakan gabungan dari potongan-potongan desain berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D, video, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

3. Tema *Avocado Limited Edition*

Avocado Limited Edition adalah sebuah promo yang dilakukan dengan pengelompokan produk berdasarkan bentuk maupun desain yang terdapat pada produk yang mengambil rupa buah alpukat. Didalam tema *Avocado*

Limited Edition ini terdapat produk dengan kategori: Accessories, Fashion, Travel Essential, Stationary dan Home Living.

4. Sosial Media

Menurut Philip Kotler dan Kevin Keller sosial media adalah sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, video dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya (Kotler, Keller 2012: 568)

5. USS Indonesia

USS adalah perusahaan retail yang awal dikenal dengan sebutan USUPSO, USS berdiri sejak tahun 2015, di Indonesia sendiri USUPSO baru berdiri pada bulan April 2017. Di Indonesia Usupso membuka gerai pertama di kota Cibinong, Bogor. USUPSO/USS menjual berbagai macam produk kebutuhan sehari – hari dengan lisensi dari Jepang yang terdiri dari berbagai kategori seperti Home & Living, Fashion, Electronics dan lain sebagainya

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar penulis tidak melampaui jauh dari permasalahan yang akan dibahas oleh penulis. Batasan-batasan masalah ini mencakup sebagai berikut :

1. Penulis membatasi masalah seputar pada proses perancangan media promosi dengan tema “Avocado Limited Edition” yang di selenggarakan oleh brand USUPSO/USS.
2. Cara membuat desain yang menarik minat konsumen pada semua kalangan dengan membuat desain dan layout yang mampu menarik perhatian khususnya para pelanggan setia pada brand USUPSO/USS

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan menjadi sebagai berikut :

1. Bagaimana proses perancangan *Motion Graphic* tema *Avocado Limited Edition* yang inovatif dan Komunikatif?
2. Bagaimana penerapan produksi video pada Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi *Motion Graphic* tema *Avocado Limited Edition*?
3. Bagaimana pengaplikasian video *Motion Graphic* dengan tema *Avocado Limited Edition* ke sosial media.

1.5 Tujuan

Sebagai hasil dari penulis yang telah melaksanakan kerja praktik di PT. Usaha Sukses Sentosa (USUPSO) yang tentu memiliki berbagai tujuan. Tujuan-tujuan tersebut di antaranya sebagai berikut :

1. Mengetahui proses perancangan *Motion Graphic* tema *Avocado Limited Edition* yang inovatif dan komunikatif.
2. Mengetahui proses penerapan produksi video pada pra produksi, produksi, pasca produksi dalam *Motion Graphic* tema *Avocado Limited Edition*.
3. Mengetahui proses pengaplikasian video *Motion Graphic* dengan tema *Avocado Limited Edition* ke sosial media
4. Sebagai syarat untuk memenuhi tanda kelulusan mata kuliah Kerja Praktik pada semester 7 jurusan Desain Komunikasi Visual.
5. Menerapkan tanggung jawab dan disiplin selama masa kerja praktik terhadap pekerjaan yang diberikan.
6. Mempraktikkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa kuliah ke dalam pekerjaan selama kerja praktik.
7. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan Desain Komunikasi Visual agar dapat lebih siap dan dapat diterima di dunia kerja nyata.
8. Membangun relasi yang baik selama kerja praktik yang dapat berguna di kemudian hari.
9. Merasakan dan terlibat langsung dalam berbagai pekerjaan yang dirasakan selama kerja praktik sehingga dapat menjadi pengalaman tersendiri.

1.6 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini, tentu penulis memiliki banyak manfaat yang belum di dapat dari insitisi secara detail. Salah satunya merasakan perkerjaan sebagai seorang

1.6.1 Manfaat Bagi Institusi

Meningkatkan daya tarik pada Institusi tersebut, mengingat pesan visual dengan desain grafis akan lebih terngiang dibandingkan dengan pesan suara maupun sebuah pesan tulisan.

1.6.2 Manfaat Bagi Perusahaan

Meningkatkan nama baik perusahaan karena telah memberikan kesempatan pembelajaran dan pengalaman kerja yang bermanfaat bagi mahasiswa yang melakukan kerja praktik.

Dan juga sebagai sarana perusahaan untuk mencari sumber daya manusia yang memiliki potensi dan dapat direkomendasikan menjadi karyawan tetap bagi perusahaan tersebut.

1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Masyarakat jadi lebih tahu tentang USUPSO dan tidak perlu repot-repot untuk mencari barang ritel yang terbaik.

Dapat dijadikan referensi dan gambaran mengenai bagaimana pekerjaan du dunia kerja nyata yang dilakukan oleh desainer grafis.

1.7 Waktu dan Lokasi

1.7.1 Waktu

Tanggal : 10 juni – 8 oktober 2020

Jam : 08.00 – 17.00 wib

Hari : Senin-Jumat

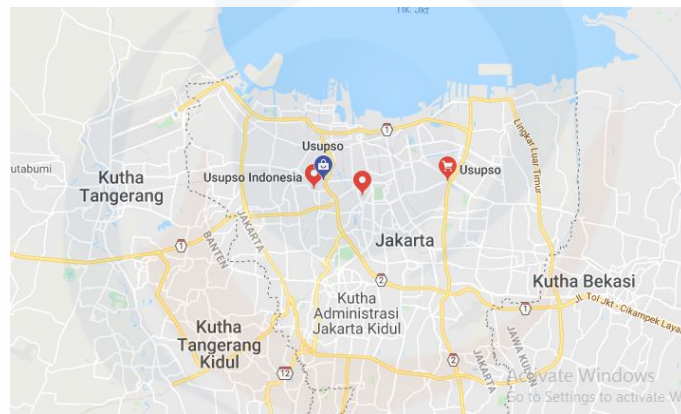
1.7.2 Lokasi

Alamat : Jl. Salak Masir No.8 Lt. 1, Tanjung Duren Utara Jakarta Barat, PT. Usaha Sukses Sentosa (USUPSO)

Telepon : (021) 22346345

Didirikan : Pada tahun 2015

Provinsi : DKI Jakarta



Gambar 1.1 Maps Perusahaan
Sumber Google Maps