



I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suitmedia Digital Agency merupakan agensi digital yang memberikan jasa kepada klien melalui perancangan strategi, pengembangan produk teknologi seperti android, *website*, iOS, serta komunikasi kreatif yang dapat berupa desain grafis dan juga multimedia. Dengan menggabungkan analisis data dan pengalaman pengguna, banyak inovasi digital yang diberikan guna mendorong kesuksesan klien Suitmedia Digital Agency. Pentingnya *brand exposure* pada suatu perusahaan serta belum adanya video *brand exposure* di Suitmedia Digital Agency terutama pada bidang investasi mendorong penulis untuk memberikan solusi dengan membuat *motion graphics* dan *teaser brand exposure* di bidang investasi, karena dengan adanya *motion graphics* ini Suitmedia Digital Agency dapat menunjukkan salah satu jasa yang ditawarkan yaitu mengenai UI/UX *design* dalam bidang investasi sehingga bisa mendapatkan loyalitas klien serta meningkatkan eksistensi perusahaan.

Pada pengembangan ini, isu mengenai investasi digital divisualisasikan dengan *motion graphics* yang mana dikemas sebagai *brand exposure*. *Motion graphics* adalah visualisasi dari subjek, konsep atau ide tertentu dengan gabungan gambar seperti ilustrasi ataupun foto dan bentuk lain dari artistik digital yang berbasis visual dengan video dalam sebuah komposisi desain serta dikombinasikan dengan instrumen musik (Pomalaa *et al.* 2018). Umumnya, *motion graphics* digunakan untuk televisi komersial, *opening bumper*, atau keperluan visualisasi berbagai acara (Zinnurain dan Gafur 2015). *Motion graphics* menjadi salah satu cara untuk bisa lebih menarik perhatian audiens jika dibandingkan dengan *advertising* cetak seperti brosur dan lainnya (Fattahi *et al.* 2014).

Brand exposure adalah kemampuan suatu merek untuk tumbuh dalam ingatan konsumen ketika konsumen sedang memikirkan merek pada kategori produk tertentu dan seberapa mudah merek dapat diingat (Pomalaa *et al.* 2018). Adanya upaya untuk mendapatkan loyalitas klien serta meningkatkan eksistensi perusahaan, *brand exposure* dalam bentuk *motion graphics* menjadi harapan untuk mewujudkan hal tersebut oleh Suitmedia Digital Agency, hal ini yang melatar belakangi judul “Produksi *Motion Graphics* dan *Teaser* Aplikasi Avest untuk *Brand Exposure* Investasi di Suitmedia Digital Agency”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada produksi *motion graphics* dan *teaser* aplikasi Avest untuk *brand exposure* investasi di Suitmedia Digital Agency adalah:

1. Bagaimana riset yang diterapkan pada pembuatan *motion graphics* serta *teaser brand exposure* di bidang investasi untuk Suitmedia Digital Agency?
2. Bagaimana metode dan proses pembuatan *motion graphics* serta *teaser brand exposure* di bidang investasi untuk Suitmedia Digital Agency?

1.3 Tujuan

Tujuan produksi produksi *motion graphics* dan *teaser* aplikasi Avest untuk *brand exposure* investasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan riset serta pengujian sehingga dapat langsung diaplikasikan pada pembuatan *motion graphics* dan *teaser*.
2. Menghasilkan produk *motion graphics* dan *teaser* sebagai *brand exposure* di bidang investasi sesuai langkah penerapan metode terpilih untuk menjadi bahan publikasi Suitmedia Digital Agency.

1.4 Manfaat

Manfaat dari produksi *motion graphics* dan *teaser* aplikasi Avest untuk *brand exposure* investasi adalah sebagai berikut:

1. Suitmedia Digital Agency memiliki *motion graphics* yang dapat dijadikan sebagai *brand exposure* perusahaan.
2. Penulis mendapatkan kesempatan menambah wawasan dan pengalaman baru dalam proses pembuatan *motion graphics*.
3. Memudahkan audiens untuk memahami kegunaan dan kemudahan berinvestasi dengan aplikasi Avest.
4. Pembaca tugas akhir mendapat wawasan baru mengenai pembuatan *motion graphics* beserta metode yang digunakan.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari pembuatan *motion graphics* dan *teaser brand exposure* di bidang investasi untuk Suitmedia Digital Agency adalah sebagai berikut:

1. *Motion graphics* yang dibuat berukuran 1080 x 1920 pixel dengan format video mp4 dan menggunakan instagram serta youtube sebagai media publikasinya.
2. Target audiens dari *motion graphics* ini adalah instansi atau perusahaan yang memerlukan aplikasi *mobile* atau *website* baik untuk keperluan *internal* maupun komersial di bidang investasi.
3. Bahasa yang digunakan pada *motion graphics* baik untuk visual dan juga audio nya yaitu menggunakan bahasa inggris.