

# I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya waktu, produk multimedia semakin banyak digunakan untuk kebutuhan suatu instansi maupun secara individual (Sidik 2018). Produk multimedia yang dihasilkan juga memiliki banyak kategori, di antaranya produk multimedia *Graphic Design* dan *Motion Graphic*. *Graphic design* adalah disiplin seni visual kreatif yang mencakup banyak bidang, di antaranya seni, tipografi, tata letak halaman, teknologi informasi dan aspek kreatif lainnya (D. Gorski. 2018). *Graphic design* adalah sebuah karya dua dimensi, contohnya tipografi atau poster. Tidak hanya karya ilustrasi yang dapat menjadi media komunikasi dalam perusahaan, namun juga bisa produk berupa video salah satunya *motion graphic*. *Motion Graphic* adalah potongan media visual yang berbasis waktu dengan menggabungkan film dan desain grafis (Algiffari 2015). Hal tersebut bisa tercapai dengan menggabungkan berbagai elemen animasi seperti 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Algiffari 2015).

Karya *Graphic Design* dan *Motion Graphic* juga menjadi cara bagi sebuah perusahaan atau instansi untuk membangun suatu *branding* agar perusahaan atau instansi tersebut dapat diingat oleh masyarakat. PT Maxymum Tekno Lestari salah satu perusahaan agensi yang menerima pembuatan sebuah produk multimedia yang berlokasi di Jl. Sempur Kaler No.67 Bogor Tengah – Jawa Barat. PT Maxymum Tekno Lestari khususnya Maxymedia yang menangani multimedia menerima beberapa klien dari luar untuk membuat salah satu produk multimedia berupa *graphic design*, salah satu contohnya adalah UMKM Aswadu yang mempercayai pembuatan *Brand Identity* kepada Maxymedia untuk menunjang kebutuhan awal sebuah brand.

Saat ini masih banyak UMKM yang belum membangun sebuah *branding* dengan baik, bahwa pengembangan *brand* UMKM harus dilakukan oleh pelaku UMKM itu sendiri jika ingin terus bertahan dalam persaingan bisnis (Listya dan Rukiah 2018). Identitas Brand atau *Brand Identity* adalah suatu nama yang menggambarkan janji kepada konsumen dengan kata lain menjadi pembeda dengan merek lain dan menggambarkan suatu kegiatan yang akan dilakukan oleh organisasi (Pramezwarly *et al.* 2021). Pada kesempatan Praktik Kerja Lapangan ini, penulis bertanggung jawab penuh dalam membuat elemen *Design* dan *Motion Graphic* untuk keperluan *Brand Identity* dari Klien Aswadu yang bekerja sama dengan PT Maxymum Tekno Lestari.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada Pembuatan *Design* dan *Motion Graphic* untuk *Brand Identity* Klien Aswadu berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan adalah mengapa memilih pembuatan *brand identity* terhadap suatu UMKM yang baru didirikan yaitu Aswadu pada saat melaksanakan PKL di PT Maxymum Tekno Lestari.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir yang berjudul Pembuatan *Design* dan *Motion Graphic* untuk Kebutuhan *Brand Identity* Klien Aswadu di PT Maxymum Tekno Lestari adalah membuat identitas brand (*brand identity*) yang berbentuk karya *graphic design* dan *motion graphic*.

### 1.4 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan *Brand Identity* untuk Klien Aswadu di PT Maxymum Tekno Lestari, yaitu :

- 1) Klien Aswadu dapat mempunyai *Brand Identity* sebagai kebutuhannya untuk membuka Toko Online dan mempunyai produk multimedia untuk kebutuhan pemasaran dalam dunia digital berupa konten Instagram yang berbentuk *template* dan *video motion graphic company profile* nantinya.
- 2) Penulis dapat menambah wawasan baru sehingga tugas ini dapat dijadikan sebuah laporan akhir untuk menunjang syarat kelulusan dan mendapatkan pengalaman baru sehingga bisa menjadi portofolio untuk kebutuhan *hardskill*.
- 3) PT Maxymum Tekno Lestari mendapatkan manfaat dalam mengerjakan *project* baru dikarenakan penambahan tim dalam penyelesaian *project*.
- 4) Program Studi Manajemen Informatika mendapatkan *insight* kerja sama PKL di bidang Multimedia.

### 1.5 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dalam Pembuatan *Brand Identity* untuk Klien Aswadu di PT Maxymum Tekno Lestari adalah sebagai berikut:

- 1) *Guideline* untuk kebutuhan *Branding* awal dibuat oleh penulis berdasarkan persetujuan klien.
- 2) *Guideline* warna logo digunakan juga pada produk *cover youtube* dan *facebook*, *banner marketplace*, dan kartu nama.
- 3) Elemen yang diminta klien berupa *graphic design logo*, *cover Youtube* dan *Facebook*, *template Instagram*, *favicon*, *banner Marketplace*, dan kartu nama.
- 4) Elemen *Motion Graphic* yang dihasilkan adalah *video Company Profile*.