

1. LATAR BELAKANG

Berdasarkan data yang dirilis pada *website* databoks.katadata.co.id, Indonesia berada pada urutan ke-15 sebagai pengguna internet terbesar di antara negara Asia. Ada sekitar 212,35 juta pengguna internet di Indonesia pada akhir Maret 2021, yaitu sekitar 76,8 persen dari seluruh penduduk di Indonesia. Dikutip dari *Mediaindonesia.com* bahwa perkembangan industri *food and beverages* di Indonesia tetap berjalan dengan baik. Bahkan dengan adanya pandemi pada dua tahun terakhir, industri ini masih tetap berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Dengan banyaknya penduduk yang menggunakan internet di Indonesia, industri *food and beverages* bisa mencakup pasar yang lebih luas lagi.

Dampak positif lain yang membuat industri *food and beverages* berkembang adalah adanya transformasi digital. Dengan adanya transformasi digital, maka daya saing setiap perusahaan pasti akan meningkat. Agar dapat mengimbangi persaingan yang begitu ketat, banyak perusahaan memerlukan cara yang kreatif dan efektif untuk mempromosikan produknya. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media animasi, yaitu *motion graphic*. Secara singkat, *motion graphic* merupakan sebuah desain atau elemen statis yang kemudian digerakkan agar terlihat lebih menarik. Dalam proses pembuatannya juga diperlukan beberapa aspek penting seperti elemen grafis maupun prinsip dasar animasi di dalamnya.

Rumusan masalah dari latar belakang di atas adalah bagaimana perancangan *motion graphic* sebagai media promosi di GF Culinary?. Tujuan dari perancangan ini sendiri adalah untuk dapat mengetahui bagaimana proses perancangan *motion graphic* sebagai media promosi di GF Culinary. Batasan masalah yang ada pada perancangan ini adalah pembahasan karya dari sebuah *feed* promo 10.10 GF Culinary berupa *motion graphic*. Penulis akan membahas secara keseluruhan baik dari segi visual maupun dari segi animasi. Dalam segi visual, penulis akan membahas tentang penggunaan elemen grafis seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Sedangkan dalam segi pergerakan, penulis akan membahasnya berdasarkan 12 prinsip dasar animasi, namun penulis hanya berfokus pada empat prinsip yaitu *squash and stretch*, *timing*, *staging*, dan *slow in and out*.