

## 1. LATAR BELAKANG

Media sosial merupakan sebuah media yang akhir-akhir ini digunakan banyak orang sebagai tempat berbagi informasi dan cerita. Media sosial dibuat sebagai alat komunikasi yang cukup canggih sampai sekarang, memungkinkan setiap orang untuk berbagi informasi dengan cepat tanpa dibatasi jarak dan waktu. Di zaman sekarang ini, hampir setiap aktivitas yang dilakukan setiap orang tidak bisa dipisahkan dari penggunaan media sosial. Penggunaan media sosial tidak terpaku terhadap individu saja, melainkan perusahaan kecil ataupun besar juga menggunakan media sosial sebagai eksistensi perusahaan dan tempat perusahaan menyampaikan produk mereka. Cepatnya dalam menyampaikan informasi membuat fungsi media sosial beralih tidak hanya sebagai berbagi pengalaman, namun sebagai media promosi karena dapat ditanggapi atau direspon langsung oleh pelanggan (dilansir dari laman [kompasiana.com](http://kompasiana.com)).

Konten merupakan salah satu produk yang dihasilkan dari media sosial. Konten merupakan sebuah video, suara, atau gabungan dari keduanya dengan isi berupa topik-topik spesifik yang akan dibahas dari beragam topik atau sumber. Konten juga bentuk dari media komunikasi secara tidak langsung dengan kategori topik seperti pengalaman seseorang, edukasi, informasi baru, tips dan trik. Kemudahan orang dalam mengakses dan menikmati konten didukung dengan akses teknologi yang mudah didapat dan internet yang semakin menjangkau. Konten juga memiliki tujuan untuk memasarkan dan meningkatkan penjualan. Konten sebagai media promosi bermanfaat dalam meningkatkan *brand awareness* karena peralihan *marketing offline* ke *online* untuk mengalihkan perhatian pembeli terhadap produk baru (dilansir dari laman [ukmindonesia.id](http://ukmindonesia.id)).

Konten *highlight AFC Cup* merupakan salah satu konten yang dikeluarkan oleh MNC yang menunjukkan momen-momen dari pertandingan sepak bola yang diselenggarakan oleh *Asian Football Confederation*. Konten *highlight AFC Cup 2021* berbeda dengan yang ditayangkan secara menyeluruh, karena yang ditunjukkan dalam konten ini adalah kompilasi dari momen-momen selama pertandingan bola berlangsung. Target penonton dari konten ini adalah untuk orang

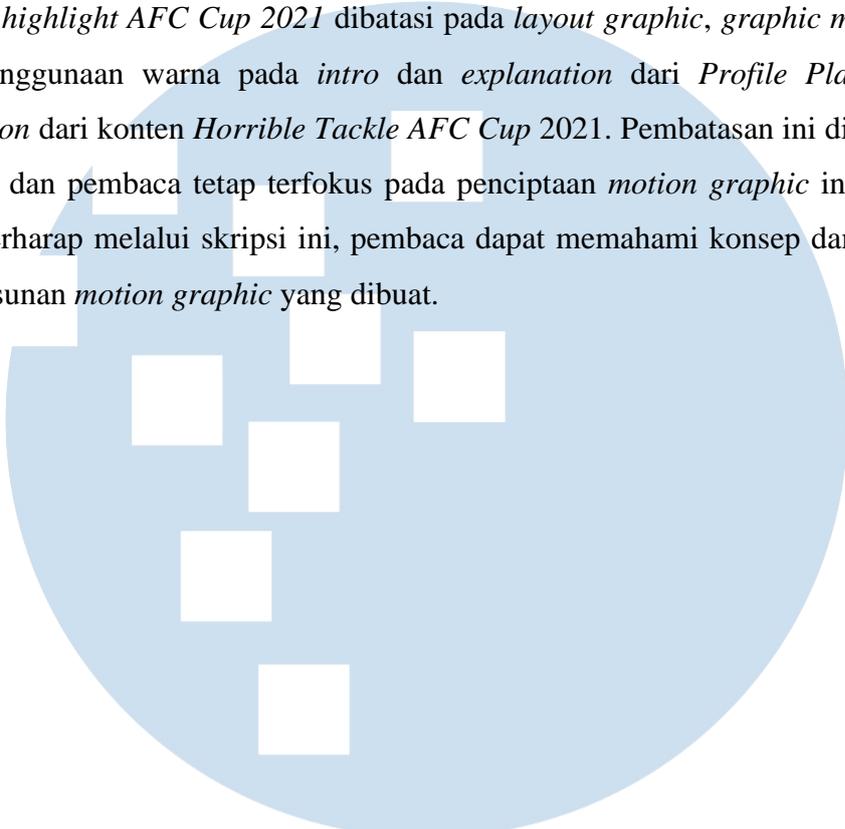
yang memang membutuhkan informasi mengenai apa saja yang terjadi selama pertandingan tanpa meluangkan waktu untuk menonton secara menyeluruh pertandingan bolanya. Melalui kehadiran konten ini juga MNC berusaha memberikan kenyamanan untuk memberikan informasi mengenai kehadiran MNC sebagai *official broadcaster* dari *AFC Cup 2021*.

Setiap konten yang diunggah ke media sosial MNC digunakan dengan tujuan *marketing* TV MNC. Konten-konten ini digunakan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat Indonesia dengan produk TV MNC. Pembuatan konten dengan momen-momen pertandingan bola *AFC* dipilih karena banyaknya masyarakat Indonesia yang senang dengan pertandingan bola, terutama pertandingan yang diadakan ini mempertandingkan pemain bola antar negara Asia. Fungsi *marketing* dari konten ini juga untuk menyampaikan bahwa produk TV MNC juga dapat menampilkan berbagai pertandingan bergengsi.

Konten yang dikeluarkan MNC untuk sekarang ini cukup berfokus pada *highlight AFC Cup 2021*. Fokus dalam menunjukkan momen-momen pertandingan juga terbagi menjadi *highlight* utama pertandingan, *best moment* pertandingan, *best goal* pertandingan, *top score* pemain, dan *horrible moment*. Pembagian ini juga mengikuti peranan konten untuk menampilkan informasi yang spesifik dan sesuai topik, sehingga isi konten terpaku ke satu momen saja dari setiap konten. Selain meningkatkan *awareness*, konten-konten yang dengan beragam fokus ini juga dapat dimanfaatkan sebagai survei untuk mengetahui apa saja yang dikejar oleh penonton masyarakat Indonesia.

Untuk meningkatkan *awareness* dan sebagai pembeda antar konten, setiap konten juga diberi *motion graphic*. Penggunaan *motion graphic* sudah sering diterapkan pada sebagian besar konten-konten yang sudah ada. Penulis mencoba untuk menciptakan *motion graphic* untuk konten ini. Dari latar belakang yang sudah disampaikan, maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana perancangan *motion graphic* pada *highlight AFC Cup 2021*.

Penulis membatasi masalah pada skripsi ini. Peranan *motion graphic* untuk konten *highlight AFC Cup 2021* dibatasi pada *layout graphic*, *graphic movement*, dan penggunaan warna pada *intro* dan *explanation* dari *Profile Player* serta *transition* dari konten *Horrible Tackle AFC Cup 2021*. Pembatasan ini dibuat agar penulis dan pembaca tetap terfokus pada penciptaan *motion graphic* ini. Penulis juga berharap melalui skripsi ini, pembaca dapat memahami konsep dan maksud dari susunan *motion graphic* yang dibuat.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA