

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyampaian informasi menggunakan teknologi multimedia hasilnya akan lebih menarik dibandingkan tanpa menggunakan multimedia, salah satu contohnya multimedia digunakan untuk pembuatan iklan televisi, presentasi, animasi, dan masih banyak hal menarik lainnya. Dalam beberapa tahun terakhir perusahaan besar banyak menggunakan iklan untuk promosi produk atau jasa yang mereka sediakan, dan iklan promosi mereka dapat disebut *explainer video*.

Explainer video digunakan untuk memberikan bantuan kepada perusahaan dalam menumbuhkan usaha, memperluas jangkauan, mendapatkan pelanggan baru, serta meningkatkan citra perusahaan dalam hal penyedia jasa atau produk. Menggunakan *explainer video* dalam mempromosikan produk atau jasa adalah cara yang baik untuk membuat pelanggan baru tersebut menemukan produk atau jasa yang disediakan perusahaan tersebut, namun sebagian besar *explainer video* hanya dapat digunakan oleh perusahaan besar, dan perusahaan kecil atau bahkan startup akan sangat mempertimbangkan untuk menggunakan *explainer video* dalam hal pemasaran mereka, karena dalam memproduksi *explainer video* membutuhkan waktu yang tidak sedikit serta biaya yang cukup mahal.

Berbicara *profit* atau keuntungan besar dalam bisnis *explainer video* ini terdapat pada produk *explainer video template*, salah satu contohnya yakni pada pasar digital [videohive.net](https://www.videohive.net). Produk tersebut bernama Explainer Video Toolkit

yang di buat oleh Taerar, harga produk untuk *regular license* senilai USD48 sedangkan *extended license* mencapai USD144 dan dalam satu tahun produk template tersebut terjual hingga 1.318 *sales*, dapat kita asumsikan misalnya penjualan *regular license* mencapai 1000 *sales* dan *extended license* mencapai 318 *sales*, keuntungan yang luar biasa dari penjualan regular license USD 48,000 dan penjualan extended license USD 45,792 total keuntungan USD 93,792 dan jika kita rupiahkan dengan rate rupiah IDR14,000, total keuntungan dalam rupiah akan menjadi sekitar IDR 1.313.088.000. Namun tidak semua keuntungan tersebut menjadi milik pembuat produk, tetapi bagi hasil dengan pasar digital sekitar 30-50% akan di ambil oleh pasar digital tersebut tergantung level seorang pembuat produk tersebut pada pasar itu [1].

Dari pengamatan di atas terdapat suatu peluang besar yakni dengan membuat *explainer video template*. Strategi penulis adalah mengamati dan mempelajari produk tersebut dari kelebihan serta mencari kekurangan produk tersebut, dan penulis menemukan beberapa kekurangan dan menemukan cara untuk bersaing atau bahkan dapat mengalahkan produk sebelumnya, salah satu kekurangan pada produk template sebelumnya adalah karakter pada template tersebut tidak dapat di kustomisasi, serta cara untuk dapat bersaing dengan produk tersebut penulis berencana membuat total elemen yang sudah teranimasi mencapai 700 elemen, sedangkan produk sebelumnya hanya mencapai 400 elemen.

Salah satu penerapan dalam pembuatan *explainer video template* ini adalah menjual template tersebut secara global di internet pada website videohive.net serta ditargetkan tidak hanya kepada seorang editor tetapi kepada seluruh

kalangan pebisnis di dunia yang membutuhkan pembuatan video iklan dalam waktu singkat serta biaya yang relatif lebih murah. Oleh karena itu penulis mengajukan skripsi dengan judul “**Analisis dan Desain Material Template Explainer Video Menggunakan Teknik Motion Graphic**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “Bagaimana membuat explainer video template menggunakan teknik motion graphic?”

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan permasalahan yang akan diteliti, serta untuk menghindari terjadinya kesimpangsiuran dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. *Explainer video template* ini berisi elemen-elemen desain dan material-material *background, character, icon, diagram, dan typography* yang telah dianimasikan dengan menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Material animasi di dalam *explainer video template* ini berdurasi fleksibel atau dapat diubah sesuai kebutuhan.

3. Dikemas dengan format source file .aep dengan kualitas Full HD 1080p resolusi 1920x1080p.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 7 Ultimate 64-bit Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6.
5. Elemen desain dibuat menggunakan Adobe Illustrator CS6
6. *Explainer video template* dibuat menggunakan Adobe After Effect CS6
7. Template ditargetkan dapat digunakan secara fleksibel karena akan tersedia berbagai kategori, seperti bisnis dan pemasaran, medis dan kesehatan, bangunan dan konstruksi, perjalanan dan rekreasi, pendidikan dan ilmu, agama dan perayaan, serta ruang angkasa dan alam semesta.
8. Penerapan template ini akan di *upload* dan dijual secara global pada website www.videohive.net.
9. Penelitian ini hanya sampai pada publishing.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat *template video explainer* sebagai bahan dalam pembuatan video iklan yang siap digunakan oleh animator yang bertujuan untuk meningkatkan *traffic* pengunjung website menambah jumlah klien, serta meningkatkan eksistensi produk atau jasa yang mereka sediakan.

2. Membantu perusahaan *startup* menciptakan *branding* produk atau jasa perusahaan yang terpercaya dan mampu bersaing dengan kompetitor dimata klien serta masyarakat luas.
3. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video – video iklan, infografis, serta animasi yang menggunakan teknik *motion graphic* baik hasil karya Indonesia maupun luar negeri dan menjadi referensi dalam menentukan kategori apa saja yang akan di *include*-kan di dalam *explainer video template* ini.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak direktur perusahaan penyedia jasa video iklan yang menggunakan teknik *motion graphic* guna untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar obyek dan dokumen terkait. Dengan tujuan gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk mendesain

komponen-komponen serta elemen-elemen guna untuk di animasikan di dalam *explainer video template*.

4. Metode Studi Pustaka

Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literature-literatur yang berkaitan dengan penelitian serta mengumpulkan data-data melalui internet dari sumber valid untuk mendapatkan pedoman-pedoman bahan tambahan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis menggunakan metode dari analisis kebutuhan fungsional serta kebutuhan non fungsional.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan *explainer video template* dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.5.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian yang dapat diterapkan pada pasar digital yaitu videohive.com. Pada saat meng-*upload* *explainer video template* ini akan ditinjau atau oleh tim reviewer dari pasar digital tersebut, dan jika masih terdapat kekurangan atau kesimpangsiuran dari aturan pasar yang telah ditetapkan oleh mereka, maka produk *explainer video template* ini akan diminta untuk diperbaiki. Setelah semua aturan dapat dipenuhi serta

kualitas dari *explainer video template* mencapai standar yang telah ditetapkan pasar, maka template tersebut akan menjadi status *approval* dan siap di jual secara global di *vedeohive.net* tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian sistematika penulisan adalah struktur penulisan yang bertujuan untuk dapat dimengerti dengan mudah, maka penulis membuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan penjelasan terhadap latar belakang diambilnya judul skripsi “Analisis dan Desain Material Template Expaliner Video Menggunakan Teknik Motion Graphic”, serta bab ini membahas rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video animasi menggunakan teknik *motion graphic*, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan *explainer video template*.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Membahas tentang profil dari pasar digital videohive.net yang merupakan bagian dari perusahaan Envato, dan bab ini juga membahas analisis *explainer video template* yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan template.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang cara dan tahapan pembuatan dan pengujian *explainer video template* dengan teknik *motion graphic* serta urutan-urutan pekerjaan serta menampilkan template yang telah dibuat di depan dosen pembimbing, selain menampilkan template yang telah selesai dibuat dihadapan dosen pembimbing, template ini juga akan di upload dan dijual secara global di pasar digital videohive.net.

BAB V PENUTUP

Merupakan kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya serta saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari template yang dibuat. Saran berisi tentang kekurangan atau kelemahan template itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan, serta bab ini juga berisi daftar pustaka yang berisi referensi – referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.