

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era digital sekarang ini, teknologi komputer sangat berperan penting dalam bidang *Broadcasting*, khususnya pada bidang *audio visual* untuk pembuatan efek visual dan animasi.

Dalam sebuah acara program TV, Bumper yang menarik, akan membuat para pemirsa semakin ingin tahu bagaimana isi acara tersebut. Sehingga membuat rasa penasaran yang semakin kuat, dan menanamkan pesan secara efektif dan efisien. Intinya sebuah animasi bumper haruslah menarik dan mengandung ciri khas acara TV tersebut agar selalu diingat oleh para pemirsanya (Madcoms, 2006 :107).

Tidak banyak para *startup* memasang video bumper di websitenya dikarenakan proses yang rumit dan waktu pengerjaan juga relatif lama, namun jika efek visual dan animasi dikombinasikan dengan video live shoot dapat dipadukan dengan baik, maka akan tercipta komposisi video bumper yang menarik.

Alasan lain yang penting untuk menggunakan video adalah bahwa video yang dibuat dengan baik dapat meningkatkan tingkat penghasilan Anda dengan sekitar 15 sampai 50% .Sebagai contoh, Work.com, sebuah perusahaan manajemen kinerja telah meningkat tingkat penghasilan sebesar 20% dengan pengenalan video mereka. Shoeline.com melihat peningkatan tingkat penghasilan lebih dari 40% ketika mereka mulai menampilkan produk mereka dengan menggunakan

video, bukan hanya gambar. Ini juga penting untuk dicatat bahwa video yang menjelaskan dapat memiliki efek pada in-store sales juga. Contoh ini menunjukkan bahwa video yang menjelaskan dapat efektif dalam fungsi selain menjelaskan produk inti perusahaan<sup>1</sup>.

Website salah satu media elektronik yang berisi berbagai konten. Video bumper merupakan salah satu faktor meningkatnya pengunjung selain menggunakan *SEO* (Search Engine Optimization). Terserahsaya.com sebuah website terdiri dari berbagai konten seperti konten artikel- artikel, konten web series, dengan target pengunjung remaja , namun konten ini masih belum menarik minat pengunjung. Akhir-akhir ini media sosial berkembang pesat seperti facebook, twitter, dan youtube. Ini salah satu media promosi yang sangat penting untuk meningkatkan pengunjung.

Agar website tersebut bisa dikunjungi lebih banyak lagi maka dibutuhkan sebuah konten yang baru, dan menarik. salah satunya video bumper, memadukan implementasi animasi 3 dimensi, motion graphic, dan visual efek membuat sebuah video bumper lebih menarik. Pembuatan video bumper ini memvisualisasikan bagaimana sebuah konten web series di terserahsaya.com bisa dinikmati oleh berbagai genre, khususnya kaum remaja.

---

<sup>1</sup> Diakses dari <http://goanimate.com/video-maker-tips/explainer-videos/> pada tanggal 07 September 2014 pukul 15.42

Video bumper ini berdurasi 30 detik yang berisi konten yang sudah ditentukan oleh publisher ataupun redaksi terserahsaya.com . Dengan adanya video tersebut akan membantu dalam hal promosi dari perusahaan, personal yang efektif<sup>2</sup>.

Dari masalah tersebut maka penulis bermaksud membuat sebuah video bumper untuk konten webseries di terserahsaya.com. Teknik animasi adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu "Pembuatan Video Bumper untuk Konten Website Menggunakan Software 3D dan Adobe After Effect".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : Bagaimana membuat video bumper dengan kombinasi video live shot, efek visual, dan animasi?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Pembuatan video bumper ini dikhususkan pada segmentasi usia remaja.
2. Untuk software editing dan compositing menggunakan Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, serta Autodesk Maya 2013.
3. Durasi video bumper 30 detik.

---

<sup>2</sup> Diakses dari: <http://desain.getart.web.id/video-opening.html> pada tanggal 07 September 2014 pukul 15.53.

4. Menggunakan format file video .AVI (Audio Video Interleave) dengan resolusi HDTV (High Definition Television).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan dan menyanggah gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat video bumper dengan kombinasi video live shot, dan animasi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Obyek**

1. Menerapkan ilmu teoritis yang di dapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat diaplikasikan.
3. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu penerapan efek visual, animasi dan proses pembuatan video bumper.

##### **1.5.2 Manfaat Akademis**

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk Skripsi, di bidang multimedia.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi, bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Skripsi.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Observasi**

Mengadakan pengamatan langsung terhadap video sejenis untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan skripsi ini.

### **1.6.2 Kepustakaan**

Penulis ini berpedoman pada buku yang sudah ada, baik dari perpustakaan yang disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku lain dan literatur-literatur yang diperoleh dari internet yang semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas yang mendukung.

### **1.6.3 Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan informasi dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan informasi mengenai perusahaan yang dijadikan bahan konsep pembuatan video ini.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta metode dan sistematika penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menerangkan video bumper, visual/special effect, pengertian animasi, jenis animasi, tahap-tahap dalam pembuatan

video bumper serta *software* yang digunakan dalam pembuatan video bumper.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis perancangan video bumper mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, tema, dan storyboard yang digunakan untuk video bumper.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan video bumper secara teknis.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang serta parameter yang mendukung penyelesaian skripsi ini.

### **LAMPIRAN**