

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kampus Merdeka adalah program yang digagas oleh Kemendikbudristek Republik Indonesia yang memberikan hak kepada mahasiswa untuk mengambil pembelajaran di luar kampus masing-masing namun tetap mendapatkan pengakuan SKS pembelajaran maksimal 20 SKS. Program ini ditujukan supaya mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengasah kemampuan sesuai dengan minat dan bakat tanpa dibatasi oleh kurikulum kampus. Kampus Merdeka memiliki beberapa program, salah satunya adalah Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB).

Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang merupakan sebuah pembelajaran di kelas yang dirancang dan dibuat khusus berdasarkan tantangan nyata yang dihadapi oleh mitra/industri. Program ini bisa berupa kursus singkat, bootcamp, kursus daring terbuka secara besar besaran (MOOC) dan lain-lain. Program MSIB ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat mengakses secara langsung program-program yang dipersiapkan oleh Mitra Kampus Merdeka yaitu organisasi-organisasi terbaik di industri dan sektor masing-masing. Program Studi Independen ini bersifat tidak berbayar terhadap mahasiswa. Seluruh biaya atas program ini telah ditanggung oleh DIKTI, Kemdikbudristek RI dan peserta mendapatkan uang saku atau insentif yang besarnya ditentukan kemudian.

Myedusolve adalah mitra dari Kampus Merdeka yang bergerak di bidang *edutech* atau teknologi pendidikan yang berfokus untuk membantu meningkatkan kualitas generasi muda Indonesia agar siap berkarier melalui pelatihan literasi digital dan sertifikasi yang diakui oleh industri. Myedusolve bekerjasama dengan Certiport sebagai *Certiport Authorized Testing Center (CATC)* yang merupakan International Test Center untuk melaksanakan program pelatihan dan sertifikasi. Dengan adanya sertifikasi kompetensi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas kinerja pada bidang yang dipilih, hal ini pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (E. Hamidiyah, 2022) [1] bahwa sertifikasi kompetensi memberikan dampak positif bagi peningkatan kinerja seseorang. Selain itu, hasil penelitian

tersebut sejalan dengan penelitian (Thayeb, 2021) [2] bahwa sertifikasi kompetensi berpengaruh terhadap profesionalitas instruktur. Selain itu, Myedusolve memiliki beberapa program yang dapat meningkatkan kualitas generasi muda dan mendapatkan sertifikasi skala internasional, dimana salah satu programnya adalah *Adobe Certified Professional in Video Design*.

Adobe Certified Professional in Video Design merupakan salah satu *pathway* atau jalur belajar di Mydusolve yang mempelajari tentang keahlian pada bidang *Video Design*. Bidang Video ini dipilih karena semakin bertambahnya tahun, kebutuhan akan Video semakin meningkat. Video banyak dimanfaatkan oleh pelaku bisnis untuk media promosi mereka. Berdasarkan survey yang telah dilakukan (Wyzowl, 2022) [3] seiring berjalannya waktu, permintaan video dalam dunia bisnis mengalami peningkatan setiap tahunnya, pada tahun 2022 sebesar 86% pelaku bisnis menggunakan video sebagai alat pemasaran.



Gambar 1 - Statistik Video

Sumber : wyzowl.com

Hal ini membuat kebutuhan industri dalam bidang video seperti film, hiburan, pendidikan, serta konten promosi juga semakin meningkat. Selain itu, perkembangan sosial media saat ini membuat produksi konten video semakin beragam mulai dari video untuk youtube, youtube shorts, Instagram Reels, Tiktok, dll. Menurut (Sedej, 2019) [4] mengatakan "Tidak diragukan lagi, video telah menjadi faktor utama dalam memengaruhi berbagai aspek perilaku konsumen,

termasuk kesadaran, pemahaman, pendapat, perilaku pembelian, serta komunikasi dan evaluasi pasca pembelian". Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Maidasari, 2021) [5] menunjukkan bahwa video marketing meningkatkan brand awareness dan berpengaruh pada keputusan pembelian oleh konsumen. Berdasarkan hal tersebut maka video dapat meningkatkan nilai dari suatu produk dan membuat konsumen dapat lebih mengetahui tentang perusahaan/brand yang sedang di promosikan.

1.1.1 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam pengembangan video ini agar tidak menyimpang adalah sebagai berikut :

1. Materi video promosi berisi informasi yang berfokus pada pengenalan dan penawaran barang/jasa
2. Objek penelitian video promosi adalah Myedusolve
3. Target durasi kurang dari 2 menit
4. Target penayangan pada sosial media seperti Youtube dan Instagram
5. Pembuatan video promosi menggunakan software Adobe
6. Pembuatan video promosi menggunakan teknik Motion Graphics

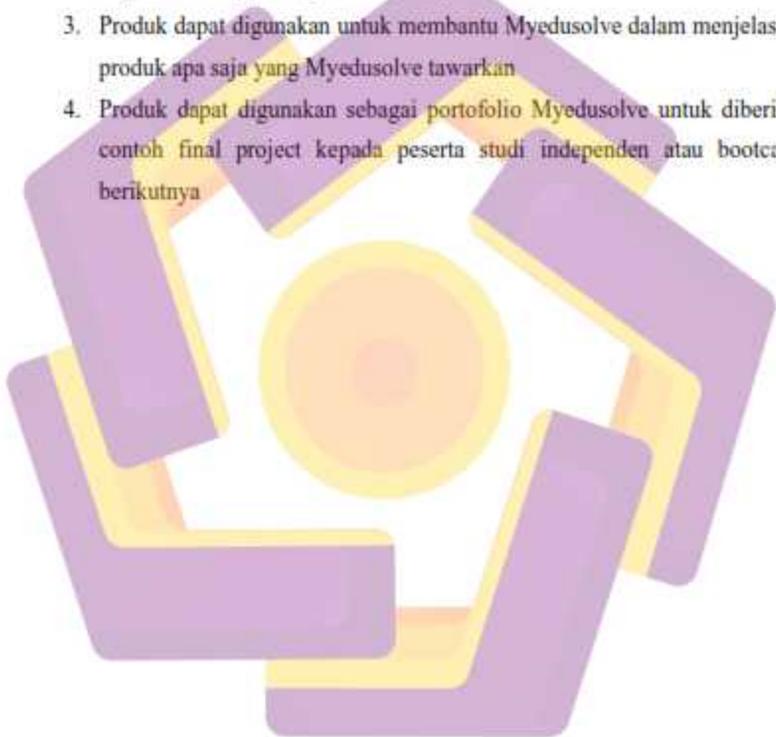
1.1.2 Tujuan

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan dari pengembangan produk Video Promosi Animasi Dua-Dimensi Myedusolve ini selain sebagai syarat untuk memenuhi tugas final **project animasi secara individu**, juga sebagai alat untuk membantu mitra Myedusolve dalam melakukan promosi melalui video, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat beli dari konsumen dan memperkenalkan profil mitra secara singkat kepada konsumen. Sedangkan metode yang dipakai menggunakan teknik Motion Graphics yang merupakan implementasi pembelajaran dari sertifikasi yang diambil saat ini. Dengan menggunakan teknik Motion Graphics ini akan memvisualisasikan ilustrasi mitra Myedusolve dan lebih memberikan daya tarik kepada konsumen untuk melihat video promosi yang berkonsep animasi dua dimensi.

1.1.3 Manfaat

Dalam pengembangan produk video promosi animasi dua dimensi myedusolve ini dapat memberikan manfaat untuk mitra Myedusolve, antara lain :

1. Produk dapat digunakan untuk bahan promosi Myedusolve
2. Produk dapat digunakan untuk membantu mitra dalam menjelaskan secara singkat tentang profil perusahaan Myedusolve
3. Produk dapat digunakan untuk membantu Myedusolve dalam menjelaskan produk apa saja yang Myedusolve tawarkan
4. Produk dapat digunakan sebagai portofolio Myedusolve untuk diberikan contoh final project kepada peserta studi independen atau bootcamp berikutnya



1.2 Profil Myedusolve

PT. Dwi Inti Putra (Myedusolve) awalnya adalah perusahaan yang bergerak pada bidang perdagangan peralatan kantor dan bank sejak tahun 2011. Perusahaan PT. Dwi Inti Putra yang di kelola oleh tenaga profesional muda yang telah berpengalaman membuat PT. Dwi Inti Putra dipercaya oleh merk peralatan kantor internasional. Seiring berjalannya waktu, pada tahun 2019 PT. Dwi Inti Putra mengembangkan perusahaannya pada bidang teknologi pendidikan dengan nama Myedusolve. Myedusolve bekerjasama dengan Certiport yang merupakan International Test Center untuk melaksanakan program pelatihan dan sertifikasi. Sebagai Certiport Authorized Testing Center (CATC), Myedusolve juga menjalin kerjasama dengan lembaga pendidikan tingkat SMA/SMK dan Universitas sebagai bentuk peran untuk membantu meningkatkan kecakapan skill dalam dunia digital para generasi muda agar siap terjun ke dunia kerja.

MyEduSolve membantu mempersiapkan talenta yang siap berkarir dengan mengajarkan kemampuan fundamental literasi digital dan memberi generasi muda akses terhadap program sertifikasi yang telah diakui dunia industri secara internasional. Melalui program yang diadakan oleh Myedusolve, diharapkan dapat membangun Indonesia yang lebih baik dimana generasi muda dapat lebih unggul dan berdaya. Hingga saat ini MyEduSolve telah memfasilitasi lebih dari 35.000 individu dalam mendapatkan sertifikasi berstandar internasional. Selain itu, Myedusolve juga memiliki lebih dari 180 kelas online yang diajarkan oleh lebih dari 50 instruktur profesional, dengan total peserta yaitu 22.500. Berikut ini adalah beberapa rangkuman informasi tentang Myedusolve :

Nama Perusahaan	: MyEduSolve (PT. Dwi Inti Putra)
Alamat	: Graha Kresna, Jl. Arjuna Utara No.28, RT.13/RW.7, RT.11/RW.2, Tj. Duren Sel., Kec. Grogol petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11470
Jenis Perusahaan	: Bidang Teknologi Pendidikan
Website	: https://myedusolve.com/

Email	: hello@myedusolve.com
Instagram	: @myedusolve
LinkedIn	: linkedin.com/company/myedusolve-indonesia/
Contact Person	: +62 878-5706-7313

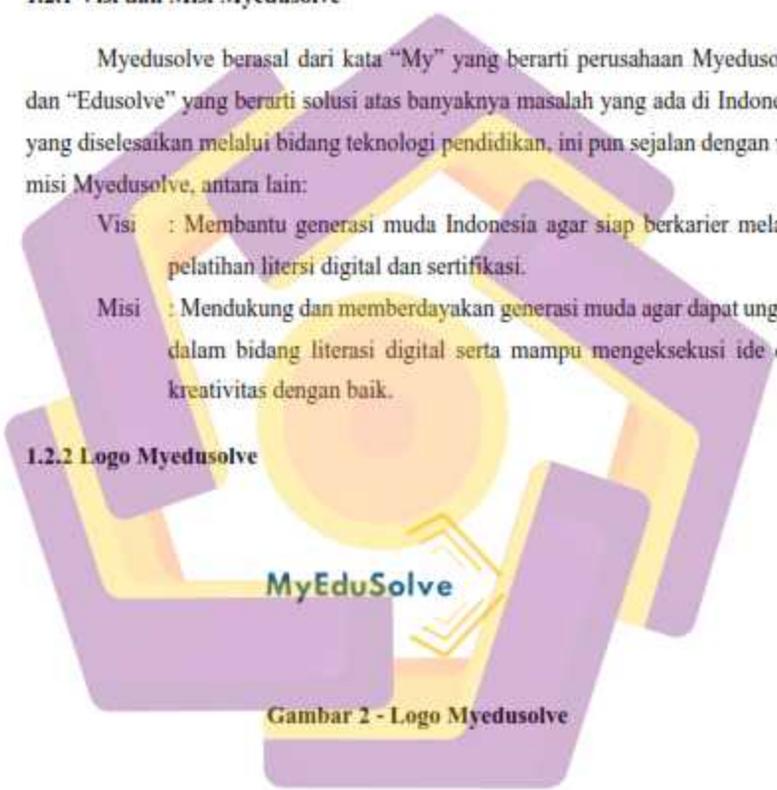
1.2.1 Visi dan Misi Myedusolve

Myedusolve berasal dari kata “My” yang berarti perusahaan Myedusolve dan “Edusolve” yang berarti solusi atas banyaknya masalah yang ada di Indonesia yang diselesaikan melalui bidang teknologi pendidikan, ini pun sejalan dengan visi misi Myedusolve, antara lain:

Visi : Membantu generasi muda Indonesia agar siap berkarier melalui pelatihan literasi digital dan sertifikasi.

Misi : Mendukung dan memberdayakan generasi muda agar dapat unggul dalam bidang literasi digital serta mampu mengeksekusi ide dan kreativitas dengan baik.

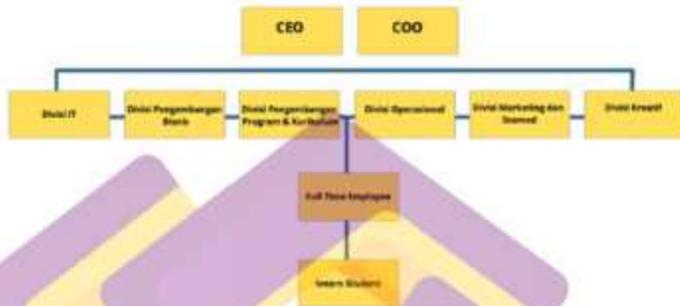
1.2.2 Logo Myedusolve



MyEduSolve

Gambar 2 - Logo Myedusolve

1.2.3 Struktur Organisasi Myedusolve



Gambar 3- Struktur Organisasi Myedusolve

Sumber: Myedusolve

1.2.3 Program Myedusolve

Terdapat beberapa program yang dijalankan oleh MyEduSolve, yaitu :

1. **Trainings**
Mengembangkan sumber belajar baru untuk talenta muda melalui corporate training, Training of Trainers (ToT), mitra kampus merdeka, teacher training, dan lainnya.
2. **Certifications**
Sertifikasi yang diakui oleh industri seperti Adobe & Microsoft untuk mengembangkan dan mendemonstrasikan keterampilan digital
3. **Courses**
Kursus dan pengalaman belajar melalui platform pembelajaran online Myedusolve, yaitu MyEduSolveX.

Pada kegiatan Studi Independen di Myedusolve yang diadakan oleh Kampus Merdeka, Myedusolve memberikan beberapa jalur Pathway Pembelajaran, salah satunya adalah *Adobe Certified Professional in Video Design*. Pada jalur

pembelajaran *Adobe Certified Professional in Video Design* mempelajari beberapa materi software yaitu, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects. Pada setiap pembelajaran software akan diberikan kesempatan ujian sertifikasi 1 kali dan kesempatan 1 kali retake apabila pada ujian pertama nilainya belum memenuhi syarat untuk lulus. Ujian ini dilaksanakan langsung secara Online melalui Website dari Certiport yang telah bekerjasama dengan Adobe untuk dapat melakukan ujian sertifikasi secara resmi. Bentuk sertifikat yang didapatkan adalah berupa sertifikat online yang dapat di verifikasi keasliannya melalui website Certiport dengan menggunakan Credential ID yang berbeda pada setiap pemegang sertifikasi.

Program Sertifikasi yang diadakan oleh Myedusolve ini dilaksanakan melalui Studi Independen Kampus Merdeka Batch 2 yang dilaksanakan selama 5 bulan dimulai pada tanggal 14 Februari 2022 dan selesai pada 15 Juli 2022. Syarat mengikuti program ini adalah minimal mahasiswa semester 5 dengan melampirkan beberapa surat yang dibutuhkan yaitu SPTJM, CV, Transkrip Nilai, KTP serta dokumen tambahan jika diperlukan. Sedangkan untuk dapat lolos pada Studi Independen di Myedusolve sendiri harus mengikuti test Bahasa Inggris dan harus lolos pada nilai yang telah ditetapkan oleh Myedusolve. Kegiatan pembelajaran sertifikasi ini dilaksanakan secara Online melalui Zoom Meeting untuk pembelajaran materinya dan ujian dilaksanakan di website Certiport.

1.3 Landasan Teori

1.3.1 Konsep Dasar Multimedia

1.3.1.1 Pengertian Multimedia

Multimedia mempunyai arti tidak hanya integrasi antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi dilengkapi dengan suara dan animasi. Sambil mendengarkan penjelasan, dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks (Sutopo, 2008) [6]. Multimedia adalah penggunaan teknologi komputer untuk mengolah dan menyajikan serta menggabungkan type file teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (T. Limbong, 2020). Hal 3 [7]. Menurut Turban dkk dalam buku (Suyanto, 2005) [8] Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

1.3.1.2 Jenis-jenis Multimedia

Menurut (T. Limbong, 2020) Hal 4 [7], Ada beberapa jenis Multimedia, antara lain :

1. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (link) dengan elemen-elemen multimedia yang ada.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah jenis multimedia interaksi artinya ada interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, mouse, keyboard dan sebagainya. Pengguna/user dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan.

3. Multimedia Linear/Sequential

Multimedia Linear adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini bisa dilihat pada semua jenis film, tutorial video, dan lain-lain. Multimedia linear berlangsung tanpa kontrol navigasi dari pengguna. Penyajian multimedia linear harus berurutan atau sekuensial dari awal sampai akhir.

1.3.1.3 Elemen-elemen Multimedia

Menurut (Vaughan, 2011) [9] elemen-elemen dalam multimedia terdiri dari sebagai berikut :

1. Teks

Teks adalah salah satu komponen multimedia yang ampuh serta jelas dalam penyampaian informasi. Penggunaan teks umumnya digunakan pada judul menu, menu-menu, dan tombol. Teks dibagi kedalam dua tipe yaitu serif dan sans serif. Serif memiliki dekorasi kecil pada akhir setiap huruf. Serif umumnya dipakai untuk dokumen dan sans serif umumnya dipakai pada tampilan komputer.

2. Gambar

Gambar adalah komponen multimedia yang bisa menyampaikan informasi lebih menarik. Gambar sangat berguna sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang tidak bisa dijelaskan menggunakan kata-kata. Gambar yang dihasilkan oleh komputer terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Bitmaps

Bitmaps adalah gambar yang terdiri dari titik-titik kecil yang membentuk sebuah gambar.

b. Vector-drawn

Vector-drawn adalah gambar yang dihasilkan dari koordinat Cartesian yang umumnya menghasilkan bentuk garis, lingkaran, kotak, dan sebagainya.

3. Suara

Suara adalah komponen yang paling mengena oleh panca indera manusia. Suara bisa memberikan kesenangan seperti saat mendengarkan musik, atau

bisa memberikan suasana yang dapat mengubah mood seseorang.

4. Animasi

Animasi adalah komponen multimedia yang bisa membuat suatu gambar atau tulisan terlihat lebih hidup dengan menampilkan potongan-potongan gambar yang berganti-ganti secara cepat. Selain itu animasi juga bisa membuat slide presentasi menjadi lebih menarik.

5. Video

Video adalah komponen multimedia yang terdiri dari gambar-gambar yang bergerak dengan sangat cepat secara berurutan. Video adalah komponen paling menarik dalam multimedia, dan video juga memiliki kekuatan untuk membawa pengguna komputer lebih dekat menuju kehidupan nyata. Dengan menambahkan komponen video di dalam project, maka pesan yang disampaikan dapat memperkuat cerita.

1.3.2 Konsep Dasar Animasi

1.3.2.1 Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu "animo" yang berarti hasrat, keinginan, atau minat. Lebih dalam lagi mempunyai makna roh, jiwa, atau hidup. Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi (Partono, 2017) hal 1 [10]. Menurut Ibiz Fernandes dalam buku (T. Limbong, 2020) hal 101 [7], Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

1.3.2.2 Jenis-jenis Animasi

Menurut (Setiyaningsih, 2022) [11] animasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk karakternya, antara lain :

1. Animasi Sel (Animasi Tradisional)

Animasi sel dibuat dari lembaran-lembaran animasi tunggal pada masing-masing sel terpisah kemudian digerakkan sedikit demi sedikit untuk menghasilkan animasi utuh.

2. Animasi Stop Motion

Animasi yang dibuat dengan teknik manipulasi objek yang difoto satu per satu gerakan demi gerakan sehingga nantinya akan muncul gerakan independen saat rekaman foto diputar kembali.

3. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi 2D biasa dikenal sebagai film kartun. Animasi dua dimensi ditandai dengan karakter dan objeknya yang dibuat dalam ruang dua dimensi dan memiliki panjang (x-axis) dan (y-axis).

4. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan jenis animasi yang diciptakan dari gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi seperti 3ds Max, Blender, Maya, Cinema 4D dan lain sebagainya.

5. Motion Graphics

Motion Graphics adalah animasi desain grafis yang berfokus pada gerakan elemen grafis, bentuk, serta teks. Animasi ini dipakai untuk iklan, explainer video, animasi judul film, telling a story, branding, promosi produk, dan animasi logo.

1.3.2.3 Prinsip Dasar Animasi

Dalam pembuatan animasi memiliki acuan agar animasi yang dibuat dapat lebih menarik. 12 prinsip dasar animasi ini wajib diketahui oleh seorang animator agar dapat menciptakan animasi dengan baik. Menurut (Widadijo, 2017) & (Sari, 2019) [12]-[13] animasi terbagi menjadi 12 prinsip dasar animasi, yaitu :

1. Squash & Stretch

Gerakan ini diterapkan untuk memberikan kesan kelenturan yang membuat animasi menjadi lebih alami.

2. Anticipation

Anticipation adalah gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang untuk mempersiapkan diri memasuki gerakan yang berikutnya.

3. Staging

Staging adalah tahap pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau pose suatu karakter sehingga adegan tersebut menjadi mudah di mengerti oleh audience.

4. Straight ahead action & Pose to Pose

Ada 2 metode dalam melakukan gerakan animasi yaitu:

- a. Straight ahead action merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir gerakannya nanti.
- b. Pendekatan kedua yaitu Pose to Pose dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu pose – pose seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan.

5. Follow Through & Overlapping Action

Merupakan gerakan susulan pada si karakter atau benda yang terjadi setelah berhentinya karakter atau benda tersebut.

6. Slow In & Slow Out

Gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi. Animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir animasinya akan terkesan sangat kaku.

7. Arcs

Merupakan kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan, animasi akan terlihat lebih alami daripada hanya dengan memakai gerakan lurus saja.

8. Secondary Action

Secondary action merupakan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan secondary action hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama.

9. Timing

Timing ditentukan dari jumlah frame in between yang ada di antara gerakan suatu benda atau karakter. Semakin cepat sedikit jumlah frame maka gerakan menjadi semakin cepat dan sebaliknya.

10. Exaggeration

Exaggeration merupakan gerakan atau ekspresi yang dilebih-lebihkan dari yang biasanya untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan.

11. Solid Drawing

Pada animasi tradisional, Solid drawing berarti gambar yang mempunyai kedalaman perspektif.

12. Appeal

Merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat mempunyai karisma tersendiri dan menarik untuk dilihat.

1.3.3 Teknik Motion Graphics

1.3.3.1 Sejarah Motion Graphics

Sejak 1960-an, kemajuan dalam teknologi digital telah memberikan pengaruh yang luar biasa pada generasi animator dan *motion graphics designer* komersial berikutnya di seluruh dunia. Pada tahun 1960, John Whitney mendirikan Perusahaan berbasis Motion Graphics dan memproduksi opening untuk acara Dinah Shore dan Bob Hope. Dia juga memproduksi Katalog, kompilasi efek yang dia sempurnakan dengan komputer analognya. Pada tahun 1974, John Whitney, Jr. dan Gary Demos membentuk grup Motion Picture Products yang membuat penggunaan pertama komputerr grafis untuk motion picture saat mengerjakan film Westworld (1973). Film ini menggunakan teknik pikselisasi yang menghasilkan mozaik yang terkomputerisasi dengan membagi gambar menjadi blok-blok persegi dan meratakan setiap warna blok menjadi satu warna (J. Krasner, 2008) Hal 16 [14].

1.3.3.2 Pengertian Motion Graphics

Seni dari Motion Graphic adalah kedinamisan dari nama yang di berikan, memberikan nyawa atau kehidupan dari gambar, tulisan serta merekamnya menjadi

sebuah pesan yang dapat di sampaikan kepada penontonnya. Motion Graphic adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan beserta ritme untuk mengkomunikasikannya. Motion Graphic digunakan dalam tv dan film untuk membantu memperkenalkan cerita mereka. Sedangkan menurut Michael Betancourt Motion Graphic adalah grafik yang menggunakan footage dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari motion atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam projek multimedia (Prakasa, 2021) [15].

Menurut (Prakasa, 2021) [15] dikutip dari buku “Eksploring Motion Graphics” (Gallagher & Paldy, 2007) [16] menyatakan bahwa semua design memiliki penempatan visual yang dapat memandu audien menuju ke dalam pesan serta membantu mereka dalam memahami informasi utama yang telah dicoba disampaikan oleh design. Perbedaan yang jelas antara informasi primer dan informasi lainnya menunjukkan susunan visual yang kuat. Pentingnya sebuah informasi dapat menentukan elemen mana yang akan ditekankan dan bagaimana informasi tersebut dapat ditulis ke dalam sebuah design.

1.3.3.3 Prinsip Dalam Motion Graphics

Di dalam penerapannya, motion graphics berpedoman pada beberapa prinsip yang dapat dijadikan sebagai petunjuk dalam proses pembuatan motion graphics. Menurut (Prakasa, 2021) [15] prinsip dalam motion graphics dibagi menjadi 8 bagian, antara lain :

1. **Composition**

Composition merupakan elemen, tipografi, gambar, dan visual akan dikelompokkan bersama akan menentukan tata letak keseluruhan pengelompokkan semua elemen ke dalam 1 kuadran disebut dengan Gathering.

2. **Frame**

Motion Graphics terbentuk dari individual frame, tiap-tiap frame merepresentasikan suatu waktu pada bidang 2 dimensi suatu layar. Komposisi pada frame dibatasi oleh 4 sisi : kiri, kanan, atas, dan bawah.

Desain Motion Graphic dibatasi oleh teknologi yang ada, bentuk frame akan ditentukan oleh alat yang digunakan oleh pemakainya.

3. Flow

Bagaimana kita menyusun frame dan membuat transisi diantaranya mempengaruhi alur pembaca untuk mengerti desain kita serta dapat menimbulkan efek emosional bagi pembaca. Kita dapat menyambung komposisi dan frame melalui gaya transisi.

4. Transition

Transisi akan membuat dua buah video yang terpisah dapat tergabung menjadi lebih bernyawa dan memberikan kesan dalam cerita serta pesan yang ingin disampaikan.

5. Texture

Tekstur visual diciptakan ketika kita menggunakan warna dan pola tertentu untuk menimbulkan ilusi suatu tekstur. Tekstur dapat digunakan sebagai elemen desain atau untuk memunculkan kesan kedalaman dan dimensi, serta menambah keindahan visual pada suatu desain. Tekstur seharusnya diaplikasikan dengan pertimbangan yang setimpal dengan penggunaan warna. Tekstur yang berbeda menimbulkan respon emosional yang berbeda. Tujuan penggunaan tekstur adalah untuk menciptakan ilusi bahwa audiens dapat menyentuh dan merasakan desain tersebut secara nyata.

6. Sound

Suara adalah elemen yang paling kuat dalam Motion Graphic, dan sama pentingnya dengan tipografi dan warna. Kita merespon secara emosional apa yang kita dengar dan memberikan efek tersebut pada hal-hal yang kita lihat. Suara yang dipilih oleh desainer dalam Motion Graphic harus mendukung emosi pesan yang akan disampaikan. Perubahan suara yang paling minor pun mempengaruhi emosi kita.

7. Emotion

Cara terbaik untuk membuat pesan yang berkesan adalah dengan membuat koneksi emosional. Kebanyakan dari kita mengingat potongan-potongan hal yang kita lihat dan dengar namun dengan banyaknya hal yang kita lihat

setiap hari, kebanyakan dari informasi yang kita peroleh telah kita saring keluar.

8. Inspiration

Tiap desainer memperoleh inspirasi dengan cara yang berbeda-beda. Inspirasi dapat ditemukan di sekeliling kita, lewat desain lain, karya seni, musik, cerita, desain furnitur, alam, dan lain-lain. Sebuah inspirasi mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembuatan sebuah Motion Graphics.

1.3.4 Metode Perancangan Video

Menurut (Andhika, 2019) [17] dikutip dari Pribadi dalam Teori Produksi film dan Video, Materi Penulisan Naskah TV/video Instruksional (2003), menjelaskan bahwa dalam pembuatan video meliputi 3 tahapan yaitu :

1. Pra Produksi

Dalam tahapan pra produksi dilakukan tahapan perencanaan dan segala persiapan serta kebutuhan produksi, tujuan dan audiens sasaran yang terdiri dari persiapan fasilitas dan teknik produksi, mekanisme operasional dan desain kreatif (riset, penulisan outline, *scenario*, *storyboard*).

2. Produksi

Tahapan produksi merupakan proses pengambilan gambar dilapangan (*shooting*).

3. Pasca Produksi

Kegiatan pasca produksi merupakan kegiatan diseminasi media, berupa penyuntingan dan penyeleksian hasil dari proses produksi.

1.3.5 Learning Objective (Pedoman Pembelajaran) Myedusolve

Dalam pembelajaran *Adobe Certified in Video Design*, ada 3 software yang dipelajari antara lain Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, dan Adobe After Effects. Untuk menjadi seorang *Video Design* yang tersertifikasi dan diakui oleh industri internasional, setidaknya harus mempunyai sertifikat dan menguasai 2

software Adobe untuk membuat grafis dan membuat video. Adapun penjelasan setiap software antara lain :

1.3.4.1 Adobe Photoshop

Software Adobe Photoshop adalah software editor grafis berbasis bitmap yang berfungsi untuk mengedit dan memanipulasi foto supaya dapat memberikan hasil yang lebih berkualitas. Untuk dapat tersertifikasi sebagai *Video Design*, software yang harus di kuasai dan di selesaikan dahulu adalah Adobe Photoshop. Dalam pembelajaran Adobe Photoshop, materi dasar tentang design sangat bermanfaat untuk menunjang pembuatan video yang lebih berkualitas dan dapat mengimplementasikan teori design yang telah dipelajari kedalam sebuah video. Berikut ini adalah materi Adobe Photoshop yang dipelajari saat sertifikasi berlangsung, yaitu :

1. Working in the Industry
 - a. Identifikasi tujuan, audiens, dan kebutuhan audiens untuk menyiapkan gambar.
 - b. Berkomunikasi dengan kolega dan klien tentang rencana desain
 - c. Menentukan jenis hak cipta, izin, dan lisensi yang diperlukan untuk menggunakan konten tertentu
 - d. Mendemonstrasikan pengetahuan tentang terminologi utama yang terkait dengan gambar digital
 - e. Mendemonstrasikan pengetahuan tentang prinsip desain dasar dan praktik terbaik yang digunakan dalam industri desain
2. Project Setup and Interface
 - a. Membuat dokumen dengan pengaturan yang sesuai untuk web, cetak, dan video
 - b. Menavigasi, mengatur, dan menyesuaikan workspace aplikasi
 - c. menggunakan alat desain non-cetak di antarmuka untuk membantu desain atau alur kerja
 - d. Impor aset ke proyek
 - e. mengelola colors, swatches, dan gradients

- f. Bekerja dengan brushes, styles, dan patterns
3. Organizing Documents
 - a. Menggunakan layer untuk mengelola elemen desain
 - b. Memodifikasi visibilitas layer menggunakan opacity, blending mode, dan mask
 - c. Membedakan antara dan melakukan pengeditan destruktif atau nondestruktif untuk memenuhi persyaratan desain
 4. Creating and Modifying Visual Elements
 - a. menggunakan alat dan fitur inti untuk membuat elemen visual
 - b. Menambahkan dan memanipulasi teks menggunakan pengaturan tipografi yang sesuai
 - c. Membuat, mengelola dan memanipulasi pilihan
 - d. Mentransformasi grafik dan media digital
 - e. Menggunakan teknik rekonstruksi dan retouching dasar untuk memanipulasi grafik dan media digital
 - f. Memodifikasi tampilan elemen desain dengan menggunakan filter dan style
 5. Publishing Digital Media
 - a. Mempersiapkan gambar untuk diekspor ke web, cetak, dan video
 - b. Ekspor atau simpan gambar digital ke berbagai format file

1.3.4.1 Adobe Premiere

Software Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak yang digunakan sebagai penyunting video dikhususkan untuk membuat rangkaian gambar, audio dan video. Untuk dapat tersertifikasi sebagai *Video Design*, langkah selanjutnya yang harus ditempuh adalah software Adobe Premiere Pro. Apabila sudah menyelesaikan ujian sertifikasi Adobe Photoshop dan Adobe Premiere Pro dan lulus diatas passing grade maka peserta berhak mendapatkan predikat sebagai seorang *Video Design*. Berikut ini adalah materi Adobe Premiere Pro yang dipelajari saat sertifikasi berlangsung, yaitu :

1. Working in the Industry

- a. Identifikasi tujuan, audiens, dan kebutuhan audiens untuk menyiapkan gambar.
 - b. Berkomunikasi dengan kolega dan klien tentang rencana desain
 - c. Menentukan jenis hak cipta, izin, dan lisensi yang diperlukan untuk menggunakan konten tertentu
 - d. Mendemonstrasikan pengetahuan tentang terminologi utama yang terkait dengan audio dan video digital
 - e. Mendemonstrasikan pengetahuan tentang prinsip desain dasar dan praktik terbaik yang digunakan dalam industri video
2. Project Setup and Interface
 - a. Menetapkan pengaturan proyek yang sesuai untuk video
 - b. Menavigasi, mengatur, dan menyesuaikan workspace aplikasi
 - c. Menggunakan alat desain yang tidak terlihat di antarmuka untuk membantu alur kerja video
 - d. Impor aset ke proyek
 3. Organizing Video Projects
 - a. Menggunakan panel Timeline untuk mengelola trek video dan audio
 - b. Memodifikasi dasar track visibility dan audio levels
 4. Creating and Modifying Visual Elements
 - a. Menggunakan alat dan fitur inti untuk mengedit audio dan video
 - b. Menambah dan menganimasikan judul dan memodifikasi title properties
 - c. Trim rekaman untuk digunakan dalam sequences
 - d. Mengubah digital media dalam proyek
 - e. Menggunakan teknik pengeditan dasar dan preset efek untuk memanipulasi audio dan video digital
 - f. Menggunakan Effects Controls untuk mengubah video pada sequence
 - g. Mengelola audio dalam urutan video
 5. Publishing Digital Media

- a. Menyiapkan rangkaian video dan audio untuk dipublikasikan ke web, layar, dan perangkat digital lainnya
- b. Mengekspor dan mengarsipkan urutan video dan audio

1.3.4.1 Adobe After Effects

Software Adobe After Effects adalah perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, efek visual, dan composition untuk motion graphics. Software Adobe After Effects biasa digunakan pada proses pasca produksi yang memiliki ratusan efek yang dapat digunakan untuk memanipulasi video. Berikut ini adalah materi Adobe After Effects yang dipelajari saat sertifikasi berlangsung, yaitu :

1. Working in the Visual Effects and Motion Graphics Industry
 - a. Identifikasi tujuan, audiens, dan kebutuhan audiens untuk menyiapkan efek visual dan proyek grafik gerak.
 - b. Berkomunikasi dengan kolega dan klien tentang rencana proyek
 - c. Menentukan jenis hak cipta, izin, dan lisensi yang diperlukan untuk menggunakan konten tertentu
 - d. Mendemonstrasikan pengetahuan tentang terminologi utama yang terkait dengan audio dan video digital
 - e. Mendemonstrasikan pengetahuan tentang grafik gerak dasar, efek video (VFX) dan prinsip desain
2. Project Setup and Interface
 - a. Membuat dan mengedit proyek dengan pengaturan yang sesuai untuk video
 - b. Menavigasi, mengatur, dan menyesuaikan workspace aplikasi
 - c. Menggunakan alat desain yang tidak terlihat di antarmuka untuk membantu alur kerja video
 - d. Impor aset ke proyek
3. Organizing Video Projects
 - a. Menggunakan panel Timeline
 - b. Memodifikasi layer visibility menggunakan opacity, blending mode, dan mask

4. Creating and Modifying Visual Elements

- a. Menggunakan alat dan fitur inti untuk membuat komposisi
- b. Menambahkan, memanipulasi, dan menganimasikan teks
- c. Trim footage untuk digunakan dalam komposisi
- d. Memodifikasi media digital dalam sebuah proyek
- e. Menggunakan teknik rekonstruksi dan pengeditan dasar untuk memanipulasi audio dan video digital
- f. Menambah dan memodifikasi efek dan preset
- g. Membuat dan memodifikasi keyframes untuk motion graphics

5. Publishing Digital Media

- a. Menyiapkan rangkaian video dan audio untuk dipublikasikan ke web, layar, dan perangkat digital lainnya
- b. Ekspor video digital ke berbagai format file

