

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia terhadap multimedia sangatlah pesat menyebabkan banyak nya permintaan produk digital [1]. Pengguna internet sangat bergantung dengan hal ini karena pada era modern ini banyak pengguna yang membutuhkan suatu berita, data, atau fakta terkait suatu peristiwa fenomena tertentu dengan tampilan yang menarik, akses yang mudah dan durasi yang singkat [2]. Pada 2020, sebanyak 75% masyarakat yang berasal dari rentang usia milenial lebih memilih metode pembelajaran mobile learning sehingga dapat diakses secara mudah melalui ponsel, laptop, maupun komputer yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun [3].

Yayasan Adipurna Inovasi Asia merupakan sebuah perusahaan yang menaungi platform Vocasia. Vocasia merupakan *online educational marketplace Learning Management system (LMS) platform* untuk berbagi keahlian dan pengetahuan yang terstruktur dan dapat dimanfaatkan secara luas baik untuk individu maupun komunitas dengan harga yang terjangkau. Adapun visi dan misi nya yaitu menjadi platform no.1 di Indonesia yang menyediakan ekosistem pendidikan berbasis keterampilan dan keahlian yang terintegrasi dengan dunia kerja dan bisnis, serta menyediakan content pendidikan, keterampilan, keahlian, dan konten terapan lainnya. Sebelumnya sebagai komunitas Vocasia telah aktif sejak tahun 2015 lalu untuk melakukan kegiatan *training* atau pelatihan secara offline di berbagai daerah di Indonesia. Kemudian perusahaan ingin memperluas Jaringan dan cangkupan dari komunitas ini sehingga perusahaan mulai untuk berinovasi dengan membuat sebuah platform pelatihan berbasis online, maka dari itu terbentuklah Vocasia.id sejak tahun 2020 lalu.

Opening bumper adalah animasi pembuka singkat yang menggambarkan identitas sebuah acara. Bumper merupakan animasi pendek yang berada pada bagian awal pada sebuah program saat pergantian dari iklan menuju program dan

dapat mempengaruhi sensasi persepsi manusia juga mampu mempengaruhi penonton [4].

Animasi dan motion graphic adalah gabungan dari potongan elemen-elemen desain/animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukkan elemen yang berbeda-beda seperti 2D atau 3D [5]. *Motion graphic* ini dibuat melalui proses pembuatan media pembelajaran agar menjadi satu video yang siap didistribusikan. *Motion graphic* media pembelajaran ini merupakan proses penyeleksian, pembuatan bumper, transisi effect, serta audio menjadi satu kesatuan. [6] Dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya sekedar membantu para guru dalam proses mengajar, tapi lebih ditujukan untuk memudahkan para siswa agar lebih memahami materi dalam pengajaran yang diberikan[6]. Dengan teknik animasi *motion graphic* dapat menciptakan sebuah konten pembelajaran infromatif dengan aspek kreatif dan teknis sehingga mempermudah masyarakat dalam mengakses pembelajaran dengan solusi yang lebih relevan,ringkas,efisien dengan teknik motion graphic penulis akan mengangkat judul Implementasi Teknik *Motion Graphic* Berupa Video Bumper untuk Produk *Edutech* Yayasan Adipurna Inovasi Asia.

Dari latar belakang tersebut, maka penulis memilih teknik ini untuk memvisualisasikan materi tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu penulis membuat animasi pendek berupa video bumper produk perusahaan tersebut sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tentang Implementasi Teknik Motion Graphic Berupa Video Bumper untuk Produk *Edutech* Yayasan Adipurna Inovasi Asia di atas maka bisa dirumuskan sebuah masalah yaitu: “Bagaimana mengimplementasikan teknik motion untuk video motion pada produk bumper yang dihasilkan ?.”

1.3 Batasan Masalah

1. Project peneliti hanya ada pada program *Vocasia*

2. Penelitian berfokus pada pembuatan bumper program Vocasia
3. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah *motion graphic*
4. Durasi video motion adalah 30 detik sampai 1 menit.
5. Video akan memiliki format, resolusi sekian, frame rate 30 FPS
6. Informasi video akan dievaluasi oleh pihak perusahaan, dan teknis video akan dievaluasi oleh seorang animator yang ahli pada bidangnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya antara lain:

1. Mampu memberi hasil analisis mengenai *branding awareness* sebuah video bumper dari Platform Vocasia untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk memiliki pengalaman mempelajari kursus *online education*
2. Implementasi teknik *motion graphic* pada animasi 2D

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

Kegiatan penelitian ini dijadikan sebagai syarat lulus dan implementasi ilmu perkuliahan dan dapat memberikan gambaran mengenai hasil pembuatan Video bumper yang merupakan media penyalur informasi dengan format video menggunakan teknik *motion graphic*.

2. Bagi masyarakat

Dengan adanya penelitian ini, manfaat bagi masyarakat adalah dapat memudahkan masyarakat dalam memahami isi video dengan mudah dan cepat tanpa adanya penjelasan yang panjang.

3. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bukti bahwa perusahaan telah meningkatkan *brand awareness* yang dapat mudah diingat oleh masyarakat yang sedang membutuhkan media pembelajaran online sehingga pesan kursus produk ini dapat tersampaikan dengan baik dan menjangkau lebih banyak audiens

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode wawancara juga dibutuhkan pada penelitian ini, wawancara akan dilakukan kepada beberapa pegawai di Yayasan Adipurna Inovasi Asia dan seorang ahli animator sebagai teknisi sebuah video bumper agar memperoleh data video bumper menjadi lebih akurat.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data tahap ini dilakukan dengan cara pengamatan pada produk video bumper yang sudah ada sebagai bahan referensi.

3. Metode Kepustakaan

Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dari buku dan jurnal mengenai teknik motion graphic dalam pembuatan animasi video bumper.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk pengumpulan data dengan menggunakan analisis SWOT yaitu metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*) dan ancaman (*Threat*) guna membedakan video bumper dan keunggulannya antara video bumper yang dibuat oleh perusahaan dan yang dibuat oleh peneliti.

1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan animasi video bumper terdapat beberapa tahap yang

mengadaptasi dari proses pra produksi, produksi, pasca produksi setelah semua yang didapat dari proses analisis dikumpulkan.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada metode evaluasi menggunakan sebuah testing yaitu Alpha testing dan Beta testing, Alpha testing merupakan pengujian yang dilakukan oleh user pada lingkungan pengembangan guna menghindari kerusakan pada hasil video bumper, selanjutnya yaitu metode Beta testing yang dimana sebuah metode untuk memeriksa dan mengesahkan suatu software guna mengetahui kerusakan pada video bumper yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Bagian ini berisi sistematika penulisan skripsi yang disajikan dalam 5 bab dengan uraian sistematika pembahasan pada setiap bab nya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka, teori tentang pengertian pembuatan animasi dan teknik *motion graphic* yang berhubungan dan mendukung penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pengumpulan data yang akan dilakukan, kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dan perencanaan yang dilakukan selama penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan hasil analisis dan pembahasan mengenai teknik animasi pada video bumper produk Yayasan Adipurna Inovasi Asia beserta evaluasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran serta penutup dari seluruh penelitian yang akan disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi berbagai sumber buku, jurnal ataupun artikel yang digunakan sebagai pendukung referensi pada penelitian ini.

