

PERANCANGAN *EXPLAINER VIDEO* JASA PADA PT ADINDA AZZAHRA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Jefri Saputro¹, Archita Desia Logiana²

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budiluhur

Email: jefriblackjack21@gmail.com, architadesia@gmail.com

ABSTRACT

The Design Of Explainer Video Services At PT Adinda Azzahra As Media Promotion

Promotional media can be performed anywhere and anytime, there are different kinds of media campaigns, and one of them is called explainer video. Explainer Video is a mode of channeling message or information in digital form using electronic media, it is one of the advanced promotional medias today. The current field of media campaigns require creative ideas such as explainer video animation. There are two categories of Explainer video animation, the 2 dimensions videos and the 3 dimensions videos, used to diversify animations and make more advance and performant videos. The Explainer video animation concept is not yet as known as other traditional media campaigns that exist, which use human physical performance. This research was conducted using observations and interviews performed at the company PT Adinda Azzahra. This company performed media campaigns through videos, animation and presentation in an interesting and informative ways following the advance technology that the world witnesses today. Their animations are based on 2D by using simple illustration style form of vector illustration flat design. It is based on the theory of communication and visual communication that refers to animation. The Overall creation aspect of this type of animation contains a form of information as well as invitations delivered to the consumers of the company PT Adinda Azzahra. This research aims to map out the media campaign animation concept, in order to highlight his interesting aspects, and to help as well the company PT Adinda Azzahra by enhancing his way of promoting himself in the field of Tour, Travel and Muslim tourism.

Keywords: *Animation, Media Promotion, Video Explainer.*

PENDAHULUAN

Perkembangan komunikasi berjalan begitu cepat. Mulai dari media cetak, media elektronik, hingga media baru. Istilah media baru telah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam.¹ Ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada di mana-mana.²

New media terdiri dari dua kata yaitu *new* yang berarti Baru dan *Media* yang berarti perantara. Jadi *New media* merupakan sarana perantara yang baru, dilihat dari segi waktu, manfaat produksi dan distribusinya. *Explainer* adalah salah satu yang termasuk kedalam *new media* yang memberikan informasi-informasi kepada khalayak secara luas, dan secara atraktif. *Video explainer* dalam perkembangan selain dimanfaatkan untuk media komunikasi, dapat juga dikembangkan dalam media promosi.

Adinda Azzahra adalah sebuah jasa travel islami, perusahaan yang menyediakan jasa

¹ McQuail Dennis, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), Hlm. 42

² Ibid, hlm.43

beribadah umrah dan wisata muslim ke berbagai destinasi muslim seperti ke Eropa Utara , Cairo, Turki, Maroko dan berbagai tempat destinasi muslim lainnya. Media promosi yang dilakukan oleh PT Adinda Azzahra adalah dengan menggunakan media cetak, banner dan melalui website.

Dengan era digital sekarang, media promosi semakin berkembang dengan adanya explainer video atau video explainer yang merupakan media yang bisa digunakan untuk promosi dengan bentuk animasi. Karena melalui video explainer bisa menjelaskan produk secara objektif, menciptakan ketertarikan pada produk, meningkatkan kunjungan website, meningkatkan conversion rate, google rank yang baik, membantu menyelesaikan masalah, presentasi yang menarik, dan shareable.

Selain teknologi media pemasaran, perkembangan dunia travel di Indonesia saat ini pun mengalami kemajuan yang sangat pesat. Travel diketahui menjadi bisnis yang semakin berkembang dari tahun ke tahun. Awalnya travel dikenal sebagai jasa untuk mengantarkan penumpang ke tempat tujuan yang mudah dan tidak terlalu banyak destinasi. Tetapi kini, perkembangan travel yang semakin maju mengubah segalanya dengan menambahkan fitur fitur serta fasilitas dari bisnis travel.

Penulis tertarik dalam hal pembuatan promo animasi dengan judul “Perancangan *Explainer Video* Jasa Pada PT Adinda Azzahra Sebagai Media Promosi” sebagai sarana dalam penyampaian pesan tentang informasi travel umroh wisata muslim PT Adinda Azzahra sebagai Perusahaan di bidang Travel umroh dan wisata muslim.

Komunikasi

Dalam “bahasa” komunikasi pernyataan dinamakan pesan (message), orang yang

menyampaikan pesan disebut komunikator (communicator) sedangkan orang yang menerima pernyataan disebut (communicate) untuk tegasnya, komunikasi berarti proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan. Jika dianalisis pesan komunikasi terdiri dari dua aspek, pertama isi pesan (the content of the message) kedua lambang (symbol). Konkretnya isi pesan itu adalah pikiran atau perasaan lambang adalah bahasa.³

Pencipta menarik kesimpulan bahwa komunikasi bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain baik itu komunikasi secara verbal dan non verbal.

Media Promosi

Promosi adalah suatu komunikasi informasi penjual dan pembeli yang bertujuan untuk mengubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang sebelumnya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan mengingat produk tersebut.⁴

Sedangkan menurut Alma promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan dan meyakinkan calon konsumen mengenai barang dan jasa dengan tujuan memperoleh perhatian, mendidik, mengingatkan, dan meyakinkan calon konsumen.⁵

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, promosi adalah tindakan yang dilakukan oleh perusahaan dengan jalan mempengaruhi konsumen secara langsung ataupun tidak langsung untuk menciptakan pertukaran dalam pemasaran.

Animasi

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *countine* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan

³ Effendi, Onong Uchjana. *Ilmu Teori Dan Filsafat Komunikasi* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003), Hal. 28

⁴ Djaslim, Saladin, *Manajemen Pemasaran*, (Bandung; PT Linda Karya Bandung, 2002), hal.123

⁵ Alma , *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*, (Bandung : Alfabeta, 2006), hal 179

sehingga terlihat hidup.⁶

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan.⁷

Maka dapat disimpulkan dari pernyataan diatas bahwa animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan sebuah karya audio visual yang mengacu pada gerakan dan gambar-gambar yang berurutan sehingga karakter yang di ciptakan pada sebuah gambar terkesan bergerak dan hidup.

Komposisi

Komposisi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan susunan unsur-unsur visual dalam sebuah lukisan atau karya seni lainnya. Bagaimana unsur-unsur seni dan desain garis, bentuk, warna, nilai, tekstur, bentuk, dan ruang - terorganisir atau disusun sesuai *the principles of art and design*, keseimbangan, kontras, penekanan, gerakan, pola, irama, kesatuan/varietas - dan unsur-unsur lain Komposisi, memberikan struktur lukisan dan menyampaikan maksud dari artis.⁸

Elemen komposisi dalam seni yang digunakan untuk mengatur atau mengatur komponen visual dengan cara yang menyenangkan untuk seniman dan, satu harapan, penampil. Mereka membantu memberikan struktur tata letak lukisan dan cara subjek disajikan. Mereka juga dapat mendorong atau menyebabkan mata pemirsa untuk berkeliaran di seluruh lukisan, mengambil dalam

segala hal dan akhirnya kembali untuk beristirahat di titik fokus.⁹

Dari penjelasan diatas pencipta dapat menarik sebuah kesimpulan komposisi adalah desain elemen dari desain grafis yang mengatur komponen visual dengan cara yang tersusun dengan terorganisir dengan baik atau disusun dengan prinsip desain yang ada. Dimana unsur seni dan desain seperti, garis, bentuk, warna, nilai, tekstur, bentuk, dan ruang tersusun dengan rapih dan baik.

Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*ilustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun¹⁰. Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata (*illusion*). Ilustrasi dapat juga diartikan sebagai proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain yang bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya.¹¹

Dari penjelasan diatas pencipta dapat menarik sebuah kesimpulan ilustrasi adalah desain dari elemen grafis yang akan muncul pada video dan akan di animasikan sesungguhnya, ini termasuk desain dan pengembangan karakter, tipografi dan latar belakang. Untuk memperjelas suatu pesan yang akan disajikan dengan ekspresi visual sehingga pesan dapat disampaikan secara efektif.

Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain.¹² Lebih lanjut, Sadjiman

⁶ Adinda, Y. &. *BI 3d Studio Max 9 + CD*. (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2007), hal.149

⁷ <https://idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/> Akses pada tanggal 21 mei 2018 pukul 06.46 wib

⁸ Marion Boddy-Evans : " The 8 Elements of Composition in Art

" <https://www.thoughtco.com/elements-of-composition-in-art-2577514> diakses pada tanggal : 29/12/2017 pukul 09.20.

⁹ Ibid

¹⁰ Nurhadiat, Dedi. *Pendidikan Seni :Seni Rupa 2* (Jakarta: PT Grasindo, 2004), hal.54

¹¹ Muharrar, *Tinjauan Seni Ilustrasi. Paparan bahan Ajar.Jurusan Seni rupa Desain Universitas Negeri semarang* (Semarang: 2003)

¹² Sulasmi Darmaprawira, *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, (Bandung: Penerbit ITB,

Ebdi Sanyoto mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.¹³

Typografi

Di dalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.¹⁴

Alur Cerita / Narasi

Salah satu elemen penting dalam membentuk sebuah karya adalah plot cerita. Dalam analisis cerita, plot sering disebut dengan istilah alur. Pengertian plot atau alur secara umum sering diartikan sebagai rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita.¹⁵

Dari uraian di atas Pencipta dapat menyimpulkan bahwa plot merupakan peristiwa dalam saat cerita berdasarkan hubungan sebab dan maju mundurnya waktu.

Explainer Video

Menurut Agnew dan Kellermen yang dikutip oleh Munir, "video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar." Melalui ilusi dan fantasi pada gambar yang bergerak.¹⁶

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, explainer video merupakan media penyalur pesan atau informasi yang berupa digital di media elektronik. Meliputi objek-objek multimedia.

Objek-objek tersebut meliputi teks, gambar, grafik, dan suara untuk tujuan tertentu.

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

Konsep Penciptaan

Kategori perancangan penciptaan karya ini adalah video animasi 2d. Karena video animasi 2d menarik bagi semua orang karena di buat dengan konsep *flatdesign*, maka kategori perancangannya adalah video explainer dimana video yang identik dengan teknik animasi 2D. Kemudian yang diangkat yaitu mengenai wisata islam travel umroh yang dimana dilengkapi dengan ilustrasi desain, tipografi serta *voice over* sebagai pendukung lainya sebagai *backsound* dari *Explainer Video* tersebut.

Media Yang pencipta pilih untuk menyampaikan karya ini kepada khlayak adalah media elektronik. Pencipta memilih media elektronik tersebut karena media elektronik merupakan media yang mudah dipakai dan diterima oleh masyarakat zaman milenial sekarang dimana pada zaman sekarang media digital berkembang. Pencipta mencoba mengaplikasikan *Explainer Video* yang telah dibuat kedalam sebuah media visual sebagai sarana promosi Travel Umroh PT Adinda Azzahra. Media media visual yang pencipta buat dalam perancangan karya ini adalah berupa media promosi pendukung *explainer video* Travel Umroh PT Adinda Azzahara seperti katalog,

Karya ini berbentuk video animasi 2d yang berdurasi 3 menit di buat dengan ukuran video 1920 x 1080 pixel HD, dengan skala 16:9, berformat MPEG-4, MOV dengan frame rate 29,9 fps *Explainer video* ini dapat memberikan informasi baik mengenai paket wisata apa yang ingin di promosikan dan informasikan kepada

2002), hal 2

¹³ Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain . (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005) hal 9

¹⁴ kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (Yogyakarta: Andi. 2009), hal. 190

¹⁵ Aminuddin. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra* (Bandung : PT Sinar Baru Algesindo, 2000), hal.83

¹⁶ Munir. *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta. 2013) hal. 290

pelanggan PT Adinda Azzahra. Penjelasan promosi dan informasi itu berupa profit, harga, list jadwal wisata, tempat wisata, tata cara registrasi. Dengan animasi 2D yang menarik sehingga dapat mudah di pahami oleh khalayak khususnya *target audience*. *Explainer video* dapat menjangkau apapun yang melihatnya, di targetkan untuk remaja sampai orang tua di wilayah indonesia dengan batas umuran semua umur

Segmentasi

Target *audience* yang pencipta tentukan adalah sebagai berikut;

1. Target Primer

- a. Secara demografis
Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
Usia : semua umur
Kelas Ekonomi : Menengah dan Menengah Keatas
- b. Segmentasi Psikografis
Gaya hidup dinamis dan kepribadian rasa ingin menikmati perjalanan umroh dengan paket wisata jalan-jalan keliling eropa dan wisata muslim
- c. Segmentasi Geografis
Domisili : Indonesia.

2. Target Sekunder

Seorang *traveller* islami, alasan kenapa seorang *traveller* islami karena seorang *traveller* islami yang ingin mengilingi eropa merasa kesusuahan untuk mendapatkan wisata dan fasilitas muslim di eropa yang mayoritas adalah kebanyakan non muslim disini PT Adinda Azzahra mempermudah dengan menyediakan fasilitas yang di butuhkan untuk para *traveller* islami.

memerlukan data pendukung yang nantinya akan memperkuat karya tersebut. Pengumpulan data yang dilakukan pencipta dengan cara :

1. Observasi

Pencipta melakukan observasi langsung dengan melihat dan mendata PT Adinda Azzahra dengan tujuan mendapatkan data yang valid

2. Wawancara

Riset menggunakan metode wawancara bertujuan untuk menganalisa masalah perusahaan dan meminta *client brief* terkait pembuatan *explainer video*. Pencipta Mendapatkan data-data berupa sejarah perusahaan, visi dan misi, nilai nilai perusahaan, serta alasan pembuatan *explainer video*

3. Studi Pustaka

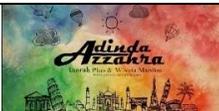
Studi pustaka merupakan metode pengumpulan dan melalui observasi studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah. Metode kepustakaan merupakan teknik observasi secara tidak langsung. Pencipta melakukan teknik observasi secara tidak langsung. Pencipta melakukan studi pustaka ke berbagai perpustakaan baik umum maupun di dalam universitas yaitu Universitas Bina Nusantara, Universitas Budi Luhur, bagian skripsi atau tugas akhir konsentrasi desain komunikasi visual. Adapun literatur yang pencipta dapat seperti referensi karya yang relevan dengan karya pencipta, buku teori desain komunikasi visual, teori warna, teori desain multimedia.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk melengkapi keperluan data perancangan, maka pencipta karya ini

Pembahasan Karya

No.	Karya	Pembahasan
bumpe ring		<p>Ilustrasi <i>Scene</i> pertama pada Explainer ini diawali dengan bumpering atau pembuka <i>explainer</i> motion dengan icon-icon kota yang dituju bergerak kedepan dengan kedalaman. Seperti teknik parallax.</p> <p>ilustrasi yang digunakan adalah sketsa gambar, yang memberikan kesan sebuah rencana.</p> <p>Animasi : Animasi ini menggunakan Teknik animasi "Slow in slow out" dan animasi ini berdurasi 00.00.01 – 00.00.15 Animasi pada icon ini menggunakan teknik kamera parallax yang muncul dari belakang kedepan dengan kedalaman ruangan dan ditambah dengan animasi scale dari</p>

		<p>zoom in ke zoom out.</p> <p>Voice Oover : Suara back sound.</p>
1		<p>Ilustrasi Desain: Scenee kedua memunculkan tokoh Adinda dengan gestur melambaikan tangan mempresentasikan perkenalan diri pada khalayak. Dengan background icon icon kota wisata di luar negeri yang nantinya akan menjadi tempat wisata yang akan dikunjungi oleh PT Adinda Azzahra.</p> <p>Animasi : Animasi ini menggunakan Teknik animasi "Anticipation" dan Animasi ini berdurasi "00.00.15 - 00.00.17"</p> <p>Munculnya karakter Adinda terjadi pada transisi ke dua dan ditambah dengan animasi scale dari zoom in ke zoom out.</p> <p>Voice Over : Hallo Saya Adinda</p>
2		<p>Ilustrasi Desain : Scene keempat ini muncul logo PT Adinda Azzahra</p>

		<p>sebagai brand yang di promosikan. Dimana logo Adinda Azzahra itu sendiri tampak hitam putih ditambah dengan icon icon negara yang ada di program perjalanan yang ada di bagian bawah logo dan di tambah dengan penghias seperti pesawat, matahari, awan dan balon udara.</p> <p>Animasi :</p> <p>Animasi ini menggunakan Teknik animasi “timing and spacing” dan Animasi ini berdurasi “00.00.22 - 00.00.27” pada animasi dari logo dan icon bermunculan secara bergantian. Dan di tambah dengan teknik <i>scale zoom in</i> ke <i>zoom out</i>.</p> <p>Voice over :</p> <p>Yang Ada di PT Adinda Azzahra</p>
--	--	--

tujuannya, sebagai media promosi. Ini bukanlah sesuatu yang mudah di lakukan dalam pengerjaanya. Pencipta terlebih dahulu mencari refrensi dan mempelajari *explainer video* yang sudah ada. Melihat bagaimana model ilustrasi yang simple namun dimengerti bagaimana cara membuat *script* yang baik, *storyboard* yang baik, bagaimana teknik pergerakan animasi yang baik, pemilihan *style* animasi yang baik dan bagaimana memilih dan menentukan karakter pengisi suara pada *video explainer* ,sehingga nanti menjadi sebuah *video explainer yang* yang dapat di lihat dan bisa mengenalkan PT Adinda Azzahra secara luas.

Hal ini membuat pentingnya sebuah perusahaan memiliki media promosi selain dapat meningkatkan *awardnes* perusahaan itu sendiri selain itu bisa mendapatkan keuntungan lainnya seperti meningkatkan jumlah pelanggan dan lain-lainya. Oleh karena itu pencipta memberikan solusi membuat *explainer video* berdasarkan *client brief*, dengan harapan adanya *explainer video* PT Adinda Azzahra dapat dikenal secara luas dan pelanggannya semakin banyak.

Karya ini memiliki dampak positif secara langsung maupun tidak langsung kepada target *audience* yaitu:

1. Dampak Langsung
Dampak langsung yang dirasakan oleh founder PT Adinda Azzahra melalui karya ini adalah semoga pelanggan lebih tertarik untuk mengetahui PT Adinda Azzahra dan menjadi lebih di kenal oleh khalayak khususnya target pelanggan.
2. Dampak Tidak Langsung
Dampak tidak langsung dari perancangan karya ini adalah sebagai informasi dan sumber refrensi bagi khalyak dan para calon pencipta karya selanjutnya.

SIMPULAN

Proses perancangan *explainer video* jasa travel dan umroh PT Adinda Azzahra ini dimana

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Alma, (Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa, (Bandung : Alfabeta,2006)
- Adinda, Y . &. BI 3d Studio Max 9 + CD. (Jakarta : Elex Media Komputindo,2007)
- Aminuddin. Pengantar Apresiasi Karya Sastra (Bandung ; PT.Sinar Baru Algesindo, 2000)
- Djaslim,Saladin, Manajemen Pemasaran, (Bandung: PT. Linda Karya Bandung, 2002)
- Effendi,Onong Uchjana. Ilmu Teori Dan Filsafat Komunikasi (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003)
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain . (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005)
- kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual (Yogyakarta: Andi. 2009)
- Muharrar, Tinjauan Seni Ilustrasi. Paparan bahan Ajar.Jurusan Seni rupa Desain Universitas Negeri semarang (Semarang :2003)
- McQuail Dennis, Teori Komunikasi Massa, Salemba Humanika, Jakarta 2011
- Munir. Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. (Bandung; Alfabeta. 2013) hal. 290
- Nurhadiat, Dedi. Pendidikan Seni :Seni Rupa 2 (Jakarta; PT. Grasindo, 2004) , hal.54
- Sulasmi Darmaprawira, Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, (Bandung: Penerbit ITB, 2002), hal 2

Sumber Lain:

- <https://idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/> Akses pada tanggal 21 mei 2018 pukul 06.46 wib
- Marion Boddy-Evans : " The 8 Elements of Composition in Art
" <https://www.thoughtco.com/elements-of-composition-in-art-2577514> diakses pada tanggal : 29/12/2017 pukul 09.20.

Penelitian Terdahulu

- Ibrahim Saad. 2014. *Motion graphic explanation of umrah itinerary for Khalifa Hajj.*
- breadnbeyond. 2015. *Tiket2 Explainer Video*
- Tomy Tambarin.2013 *Explainer Video* Manfaat dan Bahaya Kopi.mahasiswa komunikasi visual Universitas Bina Nusantara jakarta