

1. LATAR BELAKANG

Pada era perkembangan dunia *digital*, masyarakat cenderung tidak terlepas dari adanya perkembangan teknologi. Penyebaran konten tentunya akan lebih efektif melalui *media digital* dalam bentuk *video*, seperti contohnya pada *video motion graphic* “Peningkatan Ekosistem UMKM *GO-Digital* di Indonesia”. *Video* ini menjelaskan tentang upaya pemerintah dalam mengembangkan UMKM/ usaha mikro, kecil, dan menengah yang ada di Indonesia. Upaya peningkatan UMKM dilakukan dengan cara meningkatkan pelaku UMKM dalam berdigitalisasi. Berdasarkan Kemenkopukm (2021), Pemerintah menargetkan lebih dari 30 juta pelaku UMKM yang masuk ke dunia *digital* di tahun 2024, dalam rangka meningkatkan daya saing UMKM dan membantu potensi ekonomi *digital* pada masa *pandemic*. Berdasarkan situs Kemenkopukm, Menurut Teten (Menteri Koperasi dan UKM), perubahan *digital* memiliki potensi ekonomi dan merupakan kunci penting untuk kebangkitan dan pemulihan UMKM, baik pada masa *pandemic* maupun dimasa yang akan datang Kemenkopukm (2021).

Motion graphic merupakan hasil dari penggunaan *transformations* yang terdiri *Anchor point*, *position*, *scale*, *rotation*, dan *opacity*. (Meyer, Christ dan Trish, 2007:42). Pada pembuatan *motion graphics*, terdapat banyak teknik yang diaplikasikan pada pergerakan *keyframes* di dalam aplikasi *Adobe After Effects*. Salah satunya merupakan penggunaan transisi maupun efek transisi yang membantu *video* dalam pergantian antara 1 *shot* dengan *shot* lainnya.

Keberhasilan suatu transisi pada *motion* ditentukan oleh kecocokan penggabungan *frame*, baik secara bentuk *style visual* maupun ide dan hasil dari eksekusi *video editor*. Braha & Bill (2010). Oleh karena itu, kesinambungan transisi antara elemen grafis dengan isi materi *video* mempermudah penyampaian nilai yang terkandung didalam *video*.

- Tujuan penulis dalam pembuatan *motion* adalah untuk memberikan informasi melalui penjelasan secara *narrative* kepada penonton. Menurut Braha & Bill (2010), keberhasilan penulisan *text* yang ada pada *motion* tidak ditentukan oleh *layout* maupun *style motion*, tetapi dari keberhasilan suatu *text* untuk dibaca penonton. Informasi yang ada pada *video* harus dapat dibaca dan dimengerti oleh penonton. Tujuan utama penulis untuk mengetahui penggunaan transisi yang cocok pada *video infographic* UMKM, maka tujuan utama perusahaan tidak akan tercapai dengan baik dan perusahaan akan kehilangan *client*.

Penggunaan beragam transisi pada *video* menjadi pemilihan topik utama penulis, Transisi *shot* menjadi media utama dalam pembuatan *motion video* “Pemanfaatan Ekosistem Digital Dalam Upaya Peningkatan Market UMKM di Indonesia”. Penulis juga ingin lebih mengetahui dan memahami segala jenis *effects* transisi dapat mempengaruhi tingkat kephahaman dan minat penonton pada *video motion* sederhana. Penulis membagi pembahasan rancangan transisi pada bagian *shot 3* dan *21*. Berdasarkan latar belakang, penulis menemukan acuan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan transisi *shot* dalam video pemanfaatan ekosistem digital dalam upaya peningkatan *market* UMKM di Indonesia?

Melalui pembahasan karya tulis berdasarkan aspek yang ingin dianalisa, penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

- Penelitian ini terbatas pada analisa arah perpindahan transisi antara *shot 3* dan *21*.
- Objek yang diteliti hanya berfokus pada jenis transisi *shot 3* dan *shot 21*.