

Perancangan Teknik *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Diskominfo Kota Palembang Menggunakan Metode R&D

Dippu Rokaya Pasaribu¹, Azwardi², Hidayati Ami³

^{1,2,3}Jl. Srijaya Negara, Palembang, Sumatera Selatan 30139, /Fax: +62711355918

^{1,2,3}Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang

e-mail: ¹ dippurokaya14@gmail.com ² azwardi@polsri.ac.id

³ hidayatiamimkom@gmail.com

Abstrak

Dinas Komunikasi dan Informasi merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan bidang komunikasi dan informasi yang meliputi Pengembangan Komunikasi dan Informatika, Informasi Publik, Diseminasi Informasi dan Pemberdayaan Telematika, Pos serta Telekomunikasi. Banyak masyarakat Kota Palembang hingga saat ini belum mengetahui jika dalam pengurusan surat keterangan ke kecamatan dan kelurahan tidak perlu harus datang ke kantor, dikarenakan saat ini telah tersedia aplikasi Sidemang yang bisa mengatasi masalah dalam pengurusan surat dengan secara digital. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat sebuah media informasi yang mudah di pahami oleh masyarakat dimana salah satu cara penyampaian informasi yang banyak digunakan ini adalah media animasi khususnya Motion Graphic. Metode yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Planning, Production, dan Evaluation (PPE). Produk Motion Graphic yang dihasilkan berupa video format MP4 dengan durasi 2 menit 31 detik. Video akan dipublikasikan di Youtube dengan pengelolaan dari Dinas Kominfo Kota Palembang. Video ini dapat membantu masyarakat Kota Palembang untuk memahami penggunaan aplikasi Sidemang.

Kata kunci—*Motion Graphic, Video Informasi, Research And Development, Sidemang*

Abstract

The Communication and Information Service is the implementing element for government affairs in the field of communication and information which includes Communication and Information Development, Public Information, Information Dissemination and Telematics Empowerment, Post and Telecommunications. Many people in Palembang City do not know yet that when processing certificates to sub-districts and sub-districts they don't need to come to the office, because currently the Sidemang application is available which can solve problems in processing letters digitally. To overcome this problem, it is necessary to create an information media that is easy for the public to understand, where one way of conveying information that is widely used is animation media, especially Motion Graphics. The method used is the Research and Development (R&D) method with the Planning, Production and Evaluation (PPE) development model. The resulting Motion Graphic product is an MP4 format video with a duration of 2 minutes 31 seconds. The video will be published on YouTube with management from the Palembang City Communications and Information Service. This video can help the people of Palembang City to understand the use of the Sidemang application.

Keywords—*Motion Graphic, Information Video, Research And Development, Sidemang*

1. PENDAHULUAN

Di era teknologi informasi, keberadaan media massa dianggap sangat penting untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Banyak cara yang dapat digunakan untuk menghubungkan informasi. Dari artikel di media cetak, mereka kemudian beralih ke media audio. Sekarang Anda dapat menggabungkan dua media dan membuat yang baru menggunakan media video. Keberadaan internet juga penting dalam mengubah kebiasaan masyarakat dalam mengumpulkan informasi. Oleh karena itu, perkembangan dunia komputer dalam bidang multimedia memegang peranan penting dalam komunikasi massa. Terlalu banyak informasi dalam proses sindikasi yang diolah dalam multimedia agar penyampaiannya tampak lebih mudah dipahami.

Masih banyak warga pada Kota Palembang yg belum mengetahui mengenai pengelolaan surat ke kelurahan & kelurahan, padahal ketika ini terdapat pelaksanaan yg bisa diakses secara online yg mampu membantu warga buat melakukan pengelolaan surat secara digital. Melihat perseteruan yg terdapat, perlu dibentuk suatu dukungan keterangan yg gampang dipahami sang warga dimana keliru satu wahana penyampaian keterangan yg poly dipakai merupakan menggunakan penggunaan video animasi menggunakan bentuk Motion Graphic. Motion Graphic adalah gugusan antara ilustrasi, tipografi, fotografi & videografi memakai teknik animasi. Biasanya motion graphic terdiri menurut 2 istilah yaitu motion yg berarti mobilitas & grafis atau acapkalikali kita kenal menggunakan kata graphic [1]. Dari berdari usul arti ke 2 istilah tersebut, bisa dikatakan bahwa motion graphics dikenal pula menggunakan kata motion graphics [[2] pada [3]].

Motion Graphic merupakan teknik & proses yg menciptakan objek terlihat bergerak. Animasi yg acapkalikali kita lihat tercipta menurut rangkaian gambar membisu yg disusun satu demi satu sedemikian rupa sebagai akibatnya pada pada setiap frame masih ada disparitas mobilitas sesedikit mungkin. Apalagi animasi diyakini bisa menarik bagi seluruh kalangan usia & penyebarannya yg gampang dibagikan pada jejaring sosial/media umum misalnya Instagram, YouTube, & sejenisnya sebagai akibatnya bisa sebagai viral menggunakan cepat & merata ke seluruh komunitas dimanapun [4]. Dengan bentuk video yg menarik dan gampang dipublikasikan, menciptakan Motion Graphic sebagai media yg sempurna menjadi media keterangan buat warga Kota Palembang guna tahu penggunaan pelaksanaan Sidemang.

2. METODE PENELITIAN

Proses produksi video animasi menggunakan teknologi motion grafis merupakan kerangka penelitian yang mencakup segala hal mulai dari proses desain hingga pembuatan dan analisis hasil pengujian. Kerangka perancangan pengerjaan video animasi ini dapat diuraikan sebagai berikut.

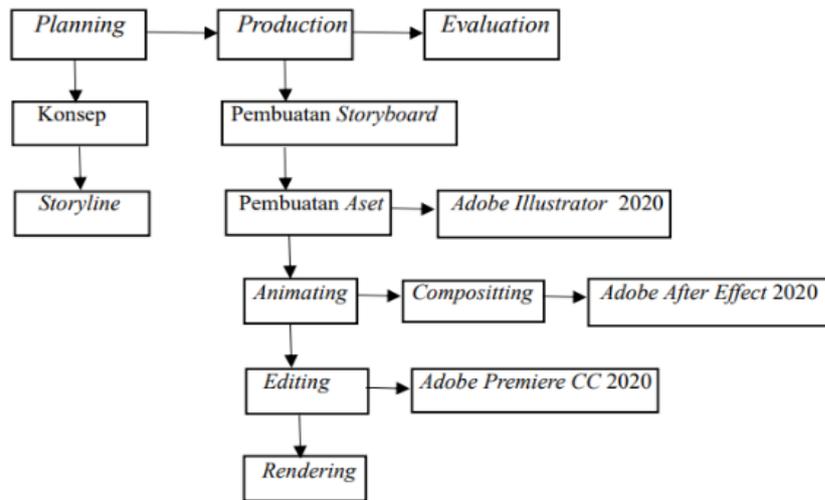
1. Melakukan kajian pustaka pembuatan video animasi berbentuk motion grafis untuk pembuatan karakter secara langsung menggunakan aplikasi Sidemang.
2. Membuat video animasi berdasarkan grafik gerak.
3. Melaksanakan evaluasi dan pengujian motion grafis bagi ahli materi dan Dinas Komunikasi dan Informatika Biro Bkovmas.
4. Tariklah kesimpulan dari hasil analisis dan pembahasan anda.

Berdasarkan keempat kerangka tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mencakup empat fase pertama sebagai berikut.

1. Penelitian literatur (mengumpulkan data yang digunakan untuk membuat video grafis gerak).
2. Setelah kami menerima data Anda, kami melanjutkan ke proses praproduksi yaitu mengedit video grafis gerak Anda menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator, After Effects, dan Adobe Premiere.
3. Setelah video motion grafis dibuat, tahap selanjutnya adalah tahap pengujian sesuai dengan metode dan model penelitian dan pengembangan.

4. Setelah tahap pengujian dan revisi selesai, dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini.

Penelitian ini mengadopsi pengembangan R&D sebagai metode pengembangannya. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk perancangan produk, produksi, pengembangan, pembuatan, dan pengujian efektivitas produk [[5], [6]]. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang terdiri dari tiga tahap: PPE (Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi). Penelitian desain dan pengembangan berfokus pada analisis ujung ke ujung termasuk desain, manufaktur, dan evaluasi. Proses pengembangan ini diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pengembangan

Tahap pertama adalah tahap perencanaan, yang meliputi pembuatan rencana produk melalui analisis kebutuhan, analisis konsep, dan penelitian literatur. Pada tahap ini diputuskan bahwa video informasi akan dibuat dengan menggunakan teknologi motion grafis yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan penelitian literatur. Tahap ini merupakan tahap persiapan pembuatan video motion grafis dan terdiri dari dua tahap yaitu konsep dan plot. Tahap selanjutnya setelah tahap perencanaan adalah tahap produksi. Pada tahap produksi ini, penulis mulai membuat video grafis gerak yang berfungsi sebagai panduan untuk tahap produksi. Data yang diperoleh digunakan sebagai bahan untuk menentukan aliran gambar grafik gerak. Proses pembuatan video motion grafis diawali dengan pembuatan storyboard dan desain aset menggunakan software Adobe Illustrator . Pada tahap evaluasi dilakukan validasi produk dan pemberian rekomendasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Hal yang sama berlaku untuk peningkatan. Evaluasi akhir dilakukan melalui uji lapangan. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media informasi dengan menggunakan teknik grafis gerak. Setelah media informasi teknis motion grafis lolos uji lapangan, mencapai tingkat kelayakan yang memadai, dan disempurnakan, maka media informasi teknis motion grafis tersebut menjadi produk akhir.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 88 responden yang merupakan warga Kota Palembang dan 2 orang profesional media. Sampel adalah bagian dari populasi yang memberikan informasi atau data yang diperlukan untuk suatu penelitian [7]. Sampel untuk penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus Slovin maka diperoleh besarnya sampel sebagai berikut:

$$\begin{aligned}n &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\ &= \frac{729}{1 + 729(0,1)^2} \\ &= \frac{729}{1 + 729(0,002)} \\ &= \frac{729}{8,29} \\ &= 87,93(\text{Dibulatkan Menjadi } 88)\end{aligned}$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah selesai melakukan serangkaian tahap perancangan, maka akan didapat hasil video informasi dengan format MP4. Video Informasi ini dapat diputar hampir pada semua perangkat lunak (*Software*) dan media sosial seperti *Youtube* dan *Instagram*. Video ini sebagai sarana informasi bagi masyarakat tentang Pembuatan Surat Secara Digital dengan Aplikasi Sidemang. Produk diteliti dengan mengambil data kuisioner (angket) dari ahli media dan masyarakat umum yang terdiri dari 25 orang masyarakat Kota Palembang.

4.1 Realisasi Video

Produk video yang telah jadi memiliki tampilan seperti ditunjukkan sebagai berikut:

1. Intro video

Intro video pada detik pertama ditampilkan bumper opening orang menyapa warga Kota Palembang.



Gambar 2. Tampilan intro pada *scene 1 Cut 1*

2. Logo Diskominfo Kota Palembang

Merupakan gambar orang berjalan ingin pergi ke kantor kelurahan dan kecamatan.



Gambar 3. Tampilan pada *scene 2 Cut 1*

3. Logo Diskominfo Kota Palembang
Bagian selanjutnya menampilkan logo Diskominfo Kota Palembang.



Gambar 4. Tampilan pada *scene 3 Cut 1 dan 2*

4. Gambar pemberi penjelasan tentang Sidemang
Merupakan penjelasan secara singkat tentang pengertian Aplikasi Sidemang.



Gambar 5. Tampilan pada *scene 4 Cut 1 dan 2*

5. Gambar tentang cara mendapatkan Aplikasi Sidemang
Merupakan penjelasan secara singkat mengenai pembuatan akun dengan web dan aplikasi yang sudah didownload di Play Store dan App Store.



Gambar 6. Tampilan pada *scene 5 Cut 1 dan 2*

6. Gambar tentang Kecamatan melayani 5 Dokumen
Merupakan penjelasan secara singkat mengenai pengurusan surat dikecamatan dengan Aplikasi Sidemang.

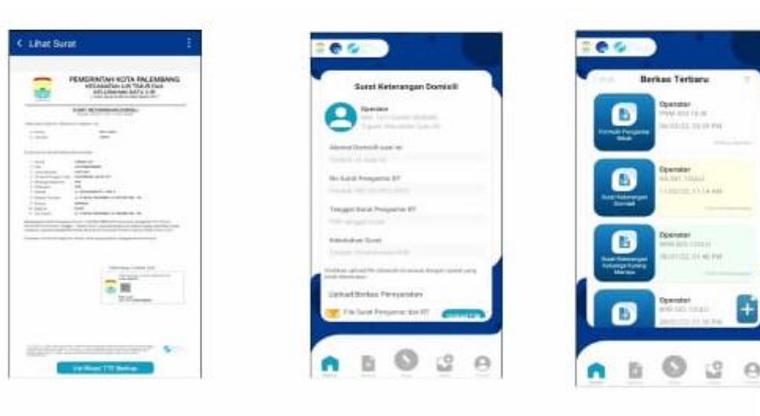
**Di Kecamatan Melayani
5 Dokumen**

- * Surat Izin Pemakaman
- * Surat Izin Umum
- * Surat Dispensasi Pernikahan
- * Surat Izin Penyelenggara Media Reklame Insidental
- * Surat Keterangan Domisili



Gambar 7. Tampilan pada *scene 6 Cut 1*

7. Gambar tentang Kelurahan melayani 19 Dokumen
Merupakan penjelasan secara singkat mengenai pengurusan surat dikecamatan dengan Aplikasi Sidemang.



Gambar 8. Tampilan pada *scene 7 Cut 1*

8. Gambar tentang Download Sidemang di Playstore atau Appstore
Merupakan penjelasan secara singkat mengenai cara mendapat Aplikasi Sidemang di Google Play Store dan App Store.



Gambar 9. Tampilan pada *scene 8 Cut 1*

Video Informasi *motion graphic* yang telah penulis buat berdurasi 2 Menit 31 detik dengan *format* MP4. Animasi ini telah siap untuk di upload di situs Youtube dan siap di berikan kepada Dinas Kominfo Kota Palembang bagian Bakohumas.

4.2.1 Hasil Pengujian Ahli Media

Uji yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media video *motion graphic* yang telah dibuat dari segi desain tampilan. Instrumen yang digunakan dalam uji ahli media ini menggunakan instrumen kuisisioner menggunakan *skala Likert* yang berisi 20 (dua puluh) butir soal.

Penentuan validitas dan reabilitas produk yang dikembangkan dihitung dengan menggunakan rumus perhitungan kelayakan. Jumlah skor yang diperoleh adalah 57, sedangkan jumlah skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 80. Berdasarkan rumus perhitungan kelayakan produk oleh ahli media 1 diperoleh 71.25% dan 76.25% untuk ahli media 2.

Pada proses penilaian produk ahli media memberikan komentar bahwa perlu diperbaiki tata letak layout, *typografi* teks masih terlihat, serta *background* harus menggunakan warna yang sesuai dengan *corporate color* Diskominfo Kota Palembang. Berdasarkan hasil tersebut maka

hasil penilaian yang didapatkan termasuk kategori “Setuju” dan dapat ditarik kesimpulan bahwa produk video *motion graphic* ini sudah dapat diteruskan ketahap pengujian selanjutnya.

4.2.2 Pengujian Responden Masyarakat

Hasil penelitian yang telah dikumpulkan oleh peneliti berupa kuesioner sebanyak 9 item/instrumen pertanyaan. Hasil kuesioner ini lalu direkapitulasi dan dianalisis untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen) dengan menggunakan analisis kuantitatif.

Penentuan validitas dan reabilitas produk yang dikembangkan dihitung dengan menggunakan rumus perhitungan menggunakan aplikasi SPSS 29 tahun 2023 dengan kelayakan produk sebagai berikut:

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a) Uji Validitas

Adapun nilai r tabel pada taraf signifikan 5% (0,05) adalah 0,235. Berdasarkan semua item pertanyaan dalam kuesioner Responden Masyarakat dinyatakan valid.

b) Uji Reliabilitas

Adapun hasil reliabilitas terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Responden Masyarakat

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.714	10

(Sumber : hasil pengolahan data dengan SPSS versi 29, tahun 2023)

Berdasarkan besaran nilai ini dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan dan realisasi dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu: Video Informasi Aplikasi SIDEMANG ini telah berhasil dirancang. Dari hasil pengujian *Alpha Testing*, dapat disimpulkan bahwa Video Informasi *Motion Graphic* ini sudah memenuhi kriteria. Hal ini dapat dibuktikan dari index presentase pada hasil pengujian responden Alpha Testing (Ahli Media) sebesar 71-76%, dan berada dalam kategori “Setuju”.

6. SARAN

Untuk pengembang selanjutnya, berikut adalah hal-hal yang disarankan oleh peneliti guna memperbaiki dan mengembangkan produk lebih jauh, antara lain:

1. Diharapkan kedepannya video Informasi Aplikasi SIDEMANG ini dapat terus dipublikasikan kepada seluruh masyarakat Kota Palembang sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh seluruh masyarakat.
2. Video Informasi Aplikasi Sidemang dapat mensosialisasikan Aplikasi tersebut kepada masyarakat yang masih belum mengetahui tentang SIDEMANG.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Anisyah, "Penerapan Video ANimasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak di Kecamatan Sukarami," Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang, 2019.
- [2] A. Prabawa, "Academia.edu," Academia, 24 Agustus 2018. [Online]. Available: https://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic. [Accessed 01 Maret 2023].
- [3] N. Aryani and S. Everlin, "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG PENTINGNYA SEMUA IMUNISASI BAGI ANAK," *JURNAL TITIK IMAJI*, vol. 2, no. 2, pp. 29-37, 2019.
- [4] M. R. Nurmansyah, I. A. Ratnamulyani and A. A. Kusumadinata, "Hubungan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah di Media Sosial," *Communications*, vol. 1, no. 2, pp. 77-90, 2019.
- [5] L. Gay, *Educational Evaluation and Measurement: Competencies for Analysis and Application*, New York: Macmillan Publishing Company, 1991.
- [6] Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 86-100, 2023.
- [7] N. F. Amin, S. Garancang and K. Abunawas, "KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN," *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, vol. 14, no. 1, pp. 15-31, 2023.
- [8] J. Prambudi and J. Imantoro, "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Ukm Maleo Lampung Timur," *Jurnal Manajemen Diversifikasi*, vol. 1, no. 3, pp. 687-704, 2021.
- [9] R. Slamet and S. Wahyuningsih, "VALIDITAS DAN RELIABILITASTERHADAP INSTRUMEN KEPUASAN KERJA," *Aliansi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, pp. 51-58, 2022.
- [10] U. Larista, N. D. P. P., E. Yusrianto and F. D. Susanti, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERINTEGRASI AYAT AL-QUR'AN PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA," *Journal of Natural Science Learning*, vol. 2, no. 2, pp. 61-74, 2023.