

Video Motion Graphic 2 Dimensi Profil Badan Koordinasi Hubungan Masyarakat Kota Palembang

Shofi Wahyuni¹⁾, Slamet Widodo²⁾, Mustaziri³⁾

Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya
Jalan Srijaya Negara, Bukit Lama, Ilir Barat Satu, Palembang, Sumatera Selatan 30137
Email : shofiwahyuni16@gmail.com, slametwidodo@polsri.ac.id Mustaziri09@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat, di era serba modern seperti saat ini peran teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari tentunya sangat berpengaruh. Kemajuan teknologi informasi ini telah memunculkan sebuah media baru dalam menyampaikan sebuah informasi yaitu multimedia. Berlandaskan hal tersebut penulis membuat video motion graphic 2 dimensi profil Badan koordinasi hubungan masyarakat Kota Palembang. Video motion graphic ini berisikan profil mengenai Bakohumas Kota Palembang. Penelitian ini menggunakan Metode Luther yang dari 6 tahapan yaitu 1) konsep (concept), 2) perancangan, 3) pengumpulan bahan (material collecting), 4) pembuatan (assembly), 5) tes (testing) dan distribusi (distribution). Penulis melakukan pengujian terhadap 58 responden yang didominasi oleh masyarakat Kota Palembang. Hasil pengujian membuktikan bahwa Video Motion Graphic 2 Dimensi Profil Badan Koordinasi Hubungan Masyarakat Kota Palembang ini efektif dan efisien dengan skor jawaban mencapai 91,8% dalam kategori "Sangat Setuju".

Kata Kunci - Perkembangan teknologi informasi, Video Motion Graphic 2D, Metode Pengembangan Luther, Badan Koordinasi Hubungan Masyarakat.

Abstract

The development of information technology is currently growing so rapidly, in this modern era, the role of information technology in everyday life is certainly very influential. Advances in information technology have given rise to a new medium in conveying information, namely multimedia. Based on this, the author made a 2-dimensional motion graphic video profile of the Palembang City Public Relations Coordinating Board. This motion graphic video contains a profile about Bakohumas Palembang City. This study uses the Luther Method which consists of 6 stages, namely 1) concept, 2) design, 3) material collection, 4) assembly, 5) testing (testing) and distribution (distribution). The author conducted testing on 58 respondents who were dominated by the people of Palembang City. The test results prove that the 2 Dimensional Video Motion Graphic Profile of the Public Relations Coordinating Board of Palembang City is effective and efficient with an answer score of 91.8% in the "Strongly Agree" category.

Keywords: The development of information technology, Moton Graphic 2D Video, Luther Development Method, Public Relations Coordinating Board.

1. PENDAHULUAN

Badan Koordinasi Hubungan Masyarakat Kota Palembang atau yang lebih dikenal dengan Bakohumas bertugas membantu Menteri Penerangan kala itu dalam menetapkan kebijakan pembinaan hubungan yang lancar dan harmonis antara masyarakat dan pemerintah; mengadakan koordinasi, sinkronisasi, integrasi dan kerja sama antara humas departemen dan lembaga negara; merencanakan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan sesuai dengan kebijaksanaan pemerintah.

Bakohumas Kota Palembang mempunyai banyak sekali informasi yang perlu disampaikan kepada masyarakat, Saat ini penyebaran informasi mengenai Profil Bakohumas Kota Palembang masih kurang maksimal. Penyebaran hanya lewat sosial media Instagram tanpa memberikan informasi seputar profil Bakohumas Kota Palembang.

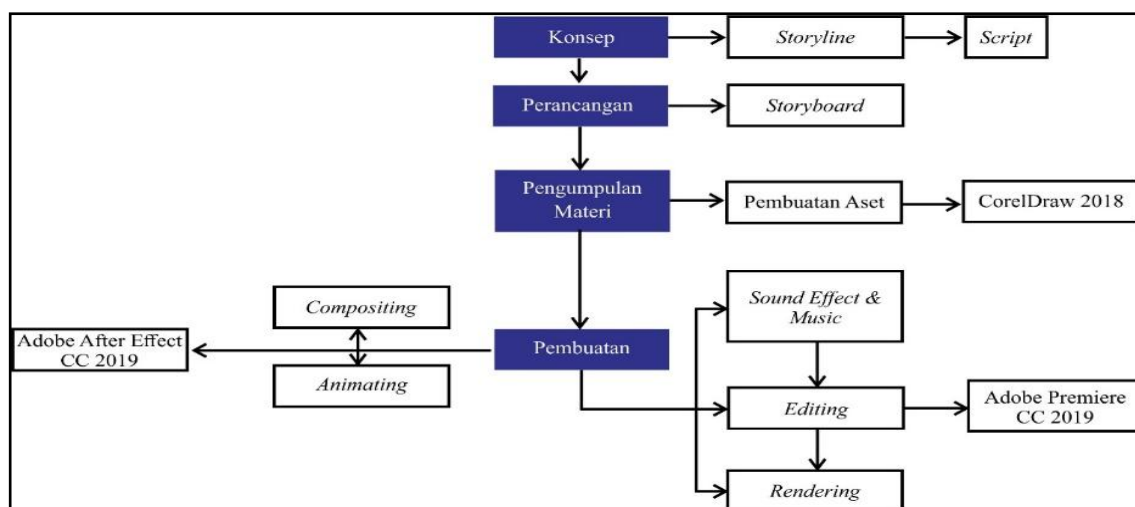
Video *Motion Graphic 2 Dimensi* ini mempunyai visual yang menarik dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan masyarakat. Pada Video *Motion Graphic 2 Dimensi* terdapat informasi berupa profil Bakohumas Kota Palembang. Serta video ini mudah diakses melalui *social media* Youtube sehingga masyarakat bisa mengetahui dan memahami tugas dari Bakohumas Kota Palembang.

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat, di era serba modern seperti saat ini peran teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari tentunya sangat berpengaruh. Kemajuan teknologi informasi ini telah memunculkan sebuah media baru dalam menyampaikan sebuah informasi yaitu multimedia. Manfaat dari penyampaian informasi melalui multimedia sendiri yaitu hasil yang didapatkan tentunya lebih menarik dan efisien.

Saat ini informasi menjadi kebutuhan masyarakat umum baik di kota maupun desa. Kebutuhan akan informasi ini akan terus bertambah seiring dengan semakin banyaknya media baik media massa maupun media sosial yang menyediakan berbagai informasi. Informasi selain sebagai pengetahuan juga dapat mengubah pola pikir, perilaku dan kesejahteraan masyarakat [1]

2. METODOLOGI PENELITIAN

Proses pembuatan Video *Motion Graphic 2 Dimensi* Profil Badan Koordinasi Hubungan Masyarakat Kota Palembang ini dimulai dari proses konsep (*concept*) sampai distribusi (*distribution*). Perancangan video ini menggunakan metode Luther. Sebagaimana menurut Luther dalam Yosrita & Cahyaningtyas (2014:23) metode pengembangan multimedia Luther yang terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep (*concept*), perancangan, pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), tes (*testing*) dan distribusi (*distribution*).



Gambar 2.1 Tabel Rancangan Metode Luther

2.1. Konsep

Pada tahap penelitian ini akan menentukan tujuan dengan membuat konsep. Tabel 3.3. merupakan deskripsi dari konsep video *motion graphic* 2 Dimensi yang akan penulis buat.

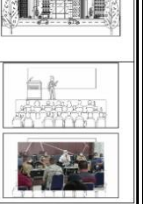
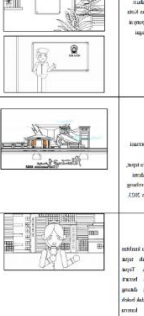
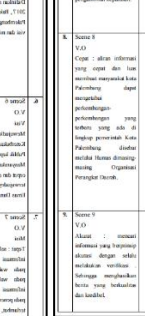
Tabel 2.1 Deskripsi Konsep

Judul	Profil Bakohumas Kota Palembang
Jenis	Video promosi berbasis <i>motion graphic</i> 2 dimensi
Target Audiens	Masyarakat Umum
Pesan	Penonton dapat mengetahui mengenai profil Bakohumas Kota Palembang

2.2. Perancangan

Pada tahapan ini melakukan perancangan *storyboard*. Berikut merupakan *storyboard* video *motion graphic* 2 Dimensi Profil Bakohumas Kota Palembang :

Tabel 2.2 Rancangan *Storyboard*

No	Deskripsi	Layout / Visual
1.	Opening video V.O Kota Palembang merupakan ibukota provinsi Sumatera Selatan	
2.	Scene 2 V.O Kota yang memiliki luas 400,6 km persegi ini mempunyai 13 kantor dinas dan salah satunya adalah dinas komunikasi dan informatika kota Palembang	
3.	Scene 3 V.O Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang, mempunyai 4 tingkat dan salah satunya adalah Bakohumas Kota Palembang	
4.	Bakohumas Kota Palembang, saat ini sedang membangun dan memberikan informasi untuk Organisasi Perangkat Daerah se-Kota Palembang	
5.	Scene 4 V.O Informasi merupakan hal yang penting dalam kehidupan masyarakat. Untuk itu, Bakohumas Kota Palembang dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat melalui layanan informasi yang ada di aplikasi perangkat Kota Palembang. Untuk itulah, Bakohumas Kota Palembang sedang membangun dan memberikan informasi yang cepat dan tepat melalui layanan informasi yang ada di aplikasi perangkat Kota Palembang.	
6.	Scene 5 V.O Informasi yang penting dalam kehidupan masyarakat. Untuk itu, Bakohumas Kota Palembang dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat melalui layanan informasi yang ada di aplikasi perangkat Kota Palembang.	
7.	Scene 6 V.O Informasi yang penting dalam kehidupan masyarakat. Untuk itu, Bakohumas Kota Palembang dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat melalui layanan informasi yang ada di aplikasi perangkat Kota Palembang.	
8.	Scene 7 V.O Informasi yang penting dalam kehidupan masyarakat. Untuk itu, Bakohumas Kota Palembang dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat melalui layanan informasi yang ada di aplikasi perangkat Kota Palembang.	
9.	Scene 8 V.O Informasi yang penting dalam kehidupan masyarakat. Untuk itu, Bakohumas Kota Palembang dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat melalui layanan informasi yang ada di aplikasi perangkat Kota Palembang.	
10.	Scene 10 V.O Agar masyarakat dapat mendapatkan informasi dengan mudah, cepat, dan akurat, Bakohumas Kota Palembang mempunyai berbagai Program unggulan dan juga ikut turut andil dalam berbagai promosi Kota Palembang untuk menuju Palembang EMAS Darussalam 2023.	

2.3. Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini pengumpulan bahan – bahan berupa *file asset 2D* yang akan digunakan untuk pembuatan video *motion graphic* 2 Dimensi. Gambar 2.4 merupakan desain *asset* pada video *motion graphic* 2 Dimensi.



Gambar 2.2 Desain *Asset* Objek

2.4. Pembuatan

Pada proses pembuatan video ini terdapat teknik *compositing* yaitu teknik ini dilakukan dengan cara menggabungkan *file* audio, *backsound*, dan *asset* 2D pada aplikasi adobe After Effect.

2.5. Pengujian

Setelah video *motion graphic* 2 Dimensi selesai dibuat dilakukan tahap *testing* yang terdiri dari dua tahap yaitu tahap uji coba *alpha* dan tahap uji coba *beta*.

2.6. Distribusi

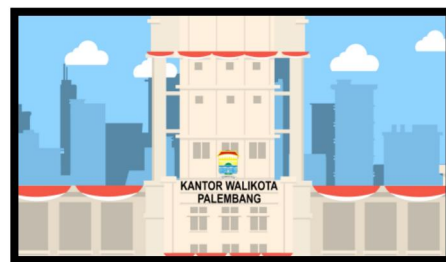
Pada tahap ini, video akan disimpan dalam suatu media penyimpanan dan didistribusikan kepada masyarakat Kota Palembang pada media sosial Youtube.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

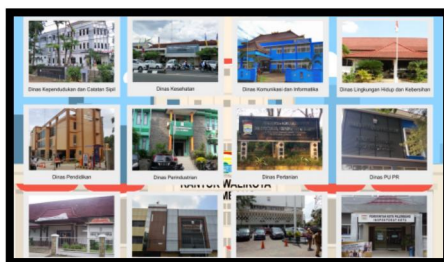
Setelah selesai melakukan serangkaian tahap pembuatan Video *Motion Graphic* 2 Dimensi dari Praproduksi hingga Pasca Produksi, penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Video *Motion Graphic* 2 Dimensi Profil Bakohumas Kota Palembang. Produk tersebut dapat digunakan sebagai media promosi profil Bakohumas Kota Palembang



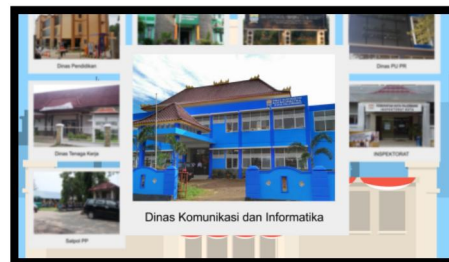
Gambar 2.3 Scene 1



Gambar 2.4 Scene 2 Shot 1



Gambar 2.5 Scene 2 Shot 2



Gambar 2.6 You Win

Hasil akhir dari pengujian alpha yang dilakukan oleh 3 responden dapat dihitung dengan menggunakan rata-rata nilai. Adapun rata-rata hasil keseluruhan pengujian beta sebagai berikut

$$\begin{aligned} \text{Rata - Rata} &= \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian 1 sampai 15}}{\text{Jumlah Seluruh Pertanyaan}} \\ \text{Rata - Rata} &= \frac{13 + 13 + 15 + 13 + 13}{5} \\ \text{Rata - Rata} &= \frac{67}{5} \\ \text{Rata - Rata} &= 13,4 \end{aligned}$$

Setelah di hitung rata-rata maka diperoleh hasil rata-rata skor adalah 13,4. Berdasarkan *rating scale*, maka dapat disimpulkan hasil keseluruhan dari pengujian alpha masuk ke dalam kategori **“Sangat Setuju”**

Hasil akhir dari pengujian beta yang dilakukan oleh 55 responden dapat dihitung dengan menggunakan rata-rata nilai. Adapun rata-rata hasil keseluruhan pengujian beta sebagai berikut

$$\begin{aligned} \text{Rata - Rata} &= \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian 1 sampai 15}}{\text{Jumlah Seluruh Pertanyaan}} \\ \text{Rata - Rata} &= \frac{222 + 244 + 250 + 247 + 107}{5} \\ \text{Rata - Rata} &= \frac{1070}{5} \\ \text{Rata - Rata} &= 214 \end{aligned}$$

Setelah di hitung rata-rata maka diperoleh hasil rata-rata skor adalah 214. Berdasarkan *rating scale* dalam Tabel 4.58, maka dapat disimpulkan hasil keseluruhan dari pengujian beta masuk ke dalam kategori **“Sangat Setuju”**

3.1. Pembahasan

Pada tahap konsep (*concept*), dihasilkan ide, *storyline* dan *script* yaitu video *motion graphic* 2 dimensi untuk menyampaikan sebuah informasi yaitu profil Bakohumas Kota Palembang.” Selanjutnya pada tahap perancangan (*storyboard*), telah dibuat sketsa kasar dari alur video *motion graphic* yang akan dibuat nanti yang akan menjadi acuan ketika membuat asset dan juga proses *animating*. Tahap pengumpulan bahan (*material collecting*), dimana asset yang digunakan dibuat menggunakan aplikasi CorelDraw 2018 sedangkan untuk *font* dan juga audio di *download* dari googlefont dan youtube secara gratis *no copyright*. Selanjutnya yaitu tahap pembuatan (*assembly*) pada tahap ini asset yang sudah di *export* dalam format *jpg* dan *png* masuk dalam proses *compositing* dan *animating* menggunakan aplikasi Adobe After Effect CC 2019 lalu kemudian masuk tahap *editing* menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019. Video *Motion Graphic* 2 Dimensi Profil Bakohumas Kota Palembang ini memiliki format *rendering* H.264 dengan resolusi layar 1980 × 1080, kemudian video *motion graphic* ini masuk ke tahap *testing* dan *distribution* berupa pengujian Alpha dan Beta, dan juga di sebar luaskan melalui media sosial Youtube dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=7YdMIIHKkpA>.

4. KESIMPULAN

1. Setelah dilakukan proses pada tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi, maka dihasilkan suatu produk video *motion graphic* 2 dimensi dengan judul “Video *Motion Graphic* 2 Dimensi Profil Bakohumas Kota Palembang” dengan total 9 *scene* dan 18 *shot* yang berdurasi 2 menit 7 detik dengan format *render* h.264 dan *ratio* 1920x1080. Format akhir berupa video yang dapat di tonton pada sosial media Youtube dengan link tautan <https://www.youtube.com/watch?v=7YdMIIHKkpA> .
2. Hasil Pengujian Alpha menunjukkan bahwa video *motion graphic* ini mendapatkan rata-rata skor akhir sebesar 13 dan berada dalam kategori **“Sangat Setuju”**. Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa video *motion graphic* ini mendapatkan rata-rata skor > 212 dan berada dalam kategori **“Sangat Setuju”**. Mengacu pada tujuan penelitian ini, Penulis dapat menyimpulkan bahwa penyampaian informasi menggunakan video *motion graphic* mudah di pahami . Hal ini didapatkan berdasarkan hasil pengujian beta pada aspek penilaian “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan *Motion Graphic* seperti ini mudah anda pahami?” dimana penulis mendapatkan hasil skor penilaian sebesar 250 dan masuk ke kategori **“Sangat Setuju”**

Berdasarkan kualitas media, kelemahan, dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut yaitu video *motion graphic* ini perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi visual dan animasinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan segala kemudahan, bimbingan, pengarahan, dorongan, bantuan baik moril maupun materil selama penyusunan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vaughan, T. 1994. *Multimedia: Making it Work (6th ed.)*. USA: McGrawHill.
- [2] Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. 2013. :Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit)". *Teknik Pomits*. 2(2), 397–400.
- [3] Setiawan, Dimas, M. Suyanto, and Hanif Al Fatta. 2016. "Analisa DanPerancangan 3D Candi Cetho Menggunakan Metode Polygonal Modeling." *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*. 5(1):22–32
- [4] Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- [5] Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. 2018. "Rancang Bangun SistemInformasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web". *TRANSISTOR ElektroDanInformatika*. 2(2): 81–88.
- [6] Nugroho, Eko. 2018. *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: UB Press
- [7] Christiany. (2017). *Akses Pencarian Dan Penyebaran Informasi Tentang Pemerintah Bidang Komunikasi Dan Informatika Oleh Masyarakat Di Sulawesi Selatan*. Diakses 6 Maret 2022