

Video Profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam Berbasis *Motion Graphic*

Budi Prio Utomo

Teknik Multimedia & Jaringan, Politeknik Negeri Batam

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

Sekolah
Media Promosi
Motion Graphic
Metode
Video Profil

ABSTRAK

Sekolah Menengah Kejuruan Animasi Bina Nusantara Batam adalah lembaga yang bergerak di bidang pendidikan jenjang sekolah menengah kejuruan yang baru didirikan pada tahun 2018, yang dimana membutuhkan pemanfaatan terhadap perkembangan teknologi pada media promosi baik itu pada media cetak maupun media online. Akan tetapi pada tahun sebelumnya hanya didapatkan media cetak saja seperti baliho, spanduk, brosur dan lainnya sehingga banyak masyarakat kurang mengetahui mengenai profil sekolah secara detail, oleh karena itu masyarakat harus langsung mendatangi sekolah seperti pada tahun-tahun sebelumnya. Pembuatan *Motion graphic* pada video profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam menggunakan metode perancangan multimedia versi Villamil-Molina yang terdiri dari tahapan *development*, *preproduction*, *production*, *postproduction*, dan *delivery*, yang kemudian video profil ini dilakukan pengujian alfa dan beta serta dilakukan analisis berdasarkan analisis kelayakan produk untuk menentukan bahwa video profil ini sudah layak untuk di publikasikan kepada masyarakat banyak melalui berbagai media. Hasil pengujian produk menunjukkan bahwa video profil ini telah memenuhi indikator kelayakan yaitu dari aspek unsur tampilan sebanyak 100%, pengetahuan sebanyak 99% dan pemahaman 100% responden menyetujui bahwa produk telah layak untuk dipublikasikan.

Corresponding Author:

Duma Sari Margaretha,
Multimedia and Network Engineering,
Batam State Polytechnic,
Parkway Street, Batam Centre, Batam 29461, Indonesia.
Email: budiprioutomo@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Memasuki era modern dan canggih seperti saat ini, kemajuan teknologi selalu akan berkembang pesat seiring perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi informasi dapat digunakan untuk mengiklankan atau mempromosikan sebuah produk sehingga produk tersebut lebih cepat dikenal oleh masyarakat. Media promosi sebagai bahan komunikasi kepada masyarakat umum, tidak hanya dapat ditemukan pada media cetak saja akan tetapi dapat ditemukan di media media *online* seperti situs-situs *website* bahkan *social media* yang ada di internet.

Sekolah Menengah Kejuruan Bina Nusantara Batam adalah lembaga yang bergerak di bidang pendidikan jenjang sekolah menengah

kejuruan yang baru didirikan pada tahun 2018 oleh yayasan bina nusantara [1].Supervisi atau atasan mewajibkan sekolah memiliki sarana informasi yang baik seperti pada peraturan menteri pendidikan nasional nomor 19 tahun 2007 dimana setiap sekolah diwajibkan mensosialisasikan kepada masyarakat serta pihak yang berkepentingan. Ketika pengawas atau asesor datang ke sekolah, pengawas memberikan saran kepada sekolah yaitu saran dalam pembuatan video profil sekolah, agar informasi mengenai sekolah dapat ditemukan secara mudah melalui media online, dan video tersebut juga dapat digunakan sebagai media promosi dikarenakan sekolah masih baru didirikan.

Motion graphic merupakan sumber dari berbagai solusi yang telah digunakan oleh para profesional desain grafis untuk menciptakan media promosi dan desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi, dan internet yang menggabungkan bakat seperti desain, pembuatan film, penulisan, animasi, dan informasi [2].

Oleh karena itu, telah dibuat video profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam berbasis *motion graphic* yang agar sekolah memiliki video profil serta dapat menjadi sebagai salah satu media promosi dengan tujuan untuk menawarkan dan memperkenalkan kepada masyarakat banyak dengan menggunakan metode perancangan Villamil-Molina yang terdiri dari tahapan *development*, *preproduction*, *production*, *post production* dan *delivery*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Sekolah Menengah Kejuruan Bina Nusantara Batam adalah lembaga yang bergerak di bidang pendidikan jenjang sekolah menengah kejuruan yang baru didirikan pada tahun 2018 oleh yayasan Bina Nusantara Batam yang sebelumnya berasal dari sebuah perusahaan General Contractor dan Trading yang didirikan pada awal tahun 2000. SMK Animasi Bina Nusantara Batam ini beralamat di Plamo Garden Blok G3 & G4, Jl. Ahmad Yani, Kota Batam.

Motion graphic merupakan potongan-potongan media visual yang menggabungkan film dan desain grafis. Berkonteks infografis yang didesain bergerak dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi [3].

Pada pembuatan video metode yang digunakan yaitu metode Villamil-Molina. Pada metode Villamil-Molina memiliki beberapa tahapan pengembangan multimedia yaitu *development*, *preproduction*, *production*, *post production*, dan *delivery* [4]. Adapun tahapan-tahapan metode ini adalah sebagai berikut :

1. *Development*

Pada tahap *development* konsep perancangan aplikasi multimedia akan dimulai pengembangannya berdasarkan ide yang telah ditentukan. Setelah ide ditentukan maka tahap selanjutnya yaitu menentukan tujuan dan sasaran serta kepastian jaminan pembiayaan produk.

2. *Preproduction*

Setelah tahap *development* dilalui, maka tahap *preproduction* ini dapat dikerjakan, yaitu dengan mengembangkan kontrol anggaran, mempekerjakan para spesialis yang terlibat pada proses aplikasi multimedia,

mempekerjakan kru produksi audio dan video, menyewa fasilitas, pemasangan hardware dan software, merencanakan riset konten, pengembangan aliran logis, skrip, *storyboard*, serta pembuatan jadwal kegiatan pembuatan produk. Hal-hal tersebut tetap harus memperhatikan mengenai aspek legalitas produksi yang diantaranya yaitu mengenai kontrak kerja, ijin lokasi, hak cipta, dan lain sebagainya.

3. *Production*

Aktifitas yang berhubungan dengan tahapan *production* ini diantaranya yaitu dengan melakukan riset konten, pengembangan garis besar produk, perancangan desain, pengembangan grafis, perekaman video dan suara, pemilihan *background music* dan *sound effect*, pengembangan animasi atau *animating*, dan melakukan *editing* keseluruhan elemen yang sudah dibuat per bagiannya sehingga menjadi sebuah produk yang utuh dan siap untuk dilakukan pengujian.

4. *Post Production*

Pada tahap *post production* dilakukan pengembangan produk dengan memasuki tahapan pengujian alfa dan beta. Setelah melakukan pengujian alfa, produk akan dievaluasi secara internal oleh para ahli atau tim pengembang dengan memperhatikan berbagai aspek seperti desain produk, tujuan dan sasaran, konten, teks dan narasi, grafis, suara, dan aspek-aspek lainnya yang berhubungan dengan produk. Setelah produk telah lulus dari pengujian alfa dan beta, maka produk siap memasuki pengemasan produk.

5. *Delivery*

Tahap *delivery* merupakan tahap akhir dari pengembangan produk. *Delivery* dapat menggunakan beberapa cara, yaitu melakukan pengemasan produk, melakukan presentasi individual atau kelompok, dan publikasi produk melalui internet. Pengemasan produk dapat dikemas melalui CD/DVD dan publikasi produk melalui internet dapat dilakukan pada berbagai sosial media online. Semua tahapan ini memerlukan perhatian khusus, terutama dalam kaitannya logistik pengiriman.

3. METODE PERANCANGAN

Tahapan dalam metode Villamil-Molina terbagi menjadi lima bagian *development*, *preproduction*, *production*, *post production*, dan *delivery*. Tahap-tahap pengembangan Villamil-Molina seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode perancangan Villamil-Molina
1. *Development*

Pada tahap *development* terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu dari menentukan ide, tujuan pembuatan dan sasaran yang di tuju. Pada tahap pembentukan ide yaitu dimulai dengan menentukan ide judul yaitu "Video Profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam" yang kemudian isi konten menampilkan mengenai sejarah singkat, alamat, visi dan misi, program studi keahlian, sistem belajar mengajar, keunggulan, fasilitas, ekstrakurikuler sekolah. Tujuan dari perancangan ini yaitu terbentuknya video profil yang dapat digunakan untuk memperkenalkan sekolah kepada masyarakat umum dan menjadi salah satu media promosi

Judul	Video Profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam Berbasis <i>Motion Graphic</i>
Durasi	Kisaran 5-6 menit
Tujuan	Mempromosikan sekolah dan sebagai salah satu media promosi sekolah
Hasil	Video dengan format .MP4

tambahan bagi pihak sekolah.

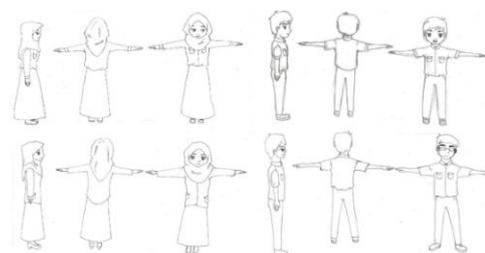
2. *Pre Production*

Pada Tahap *preproduction* harus dilakukan tahapan-tahapan yang meliputi membuat sketsa karakter, merancang *storyboard*, mempersiapkan *hardware* dan *software* yang mendukung, membuat jadwal kegiatan, dilakukannya permintaan perizinan dalam pembuatan video profil sekolah serta mempersiapkan rencana spesifikasi produk. Tabel spesifikasi produk akan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Spesifikasi produk

a. Desain Sketsa Karakter

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat sketsa karakter yang akan digunakan pada video. Karakter yang digunakan pada motion graphic ini memiliki 4 karakter yaitu karakter yang berperan sebagai siswa dan siswi yang bernama Bagus dan Ayunda serta karakter yang berperan sebagai bapak dan ibu guru yaitu Pak Ade dan Bu Ilsa. Desain *storyboard* disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Sketsa Karakter

b. Desain Objek, Logo dan *Background*.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan dilakukannya pembuatan sketsa kasar seperti objek, logo maupun *background* yang digunakan untuk melengkapi konten-konten yang terdapat pada video profil ini.

c. Merancang *Storyboard*.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan dilakukannya pembuatan *storyboard* yang berfungsi untuk menentukan alur atau jalan cerita video profil ini agar tersusun rapi dan jelas. Desain *Storyboard* ini terdiri dari 30 Panel dan 15 Scene. Desain *storyboard* disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Desain Storyboard

d. Persiapan *Hardware* dan *Software*.

Dalam suatu proses perancangan pembuatan karya multimedia dibutuhkan persiapan spesifikasi *hardware* dan *software* yang akan digunakan seperti pada Tabel 3.

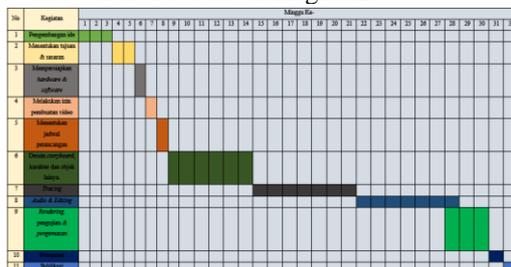
Tabel 3. Spesifikasi Hardware dan Software

Nama Perangkat	Keterangan
<i>Hardware</i>	- Komputer
	- Kapasitas Memori Ram 8 Gb
	- VGA Nvidia GTX 1050
	- <i>Speaker</i>
	- Mikrofon
<i>Software</i>	- <i>Hardisk</i> Transcend ext 1 TB
	- Windows 10
	- Adobe After Effect CC 2014
	- Adobe Photoshop CC 2017
	- Adobe Illustrator CC 2017
	- Adobe Premiere CC 2014
	- VLC Media Player

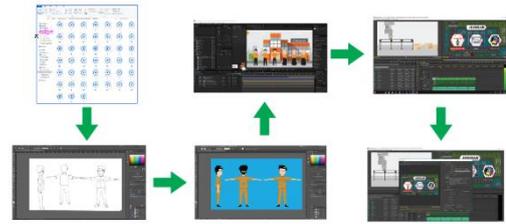
e. Pembuatan Jadwal Kegiatan

Pada kegiatan ini dilakukannya pembuatan jadwal kegiatan pembuatan video profil yang berfungsi agar proses kegiatan dalam pembuatan yang dilakukan tersukstruktur dan terjadwal dengan baik serta dapat di jadikan sebagai acuan. Jadwal Kegiatan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Jadwal Kegiatan

3. *Production*

Pada tahap ini yaitu dengan dilakukannya kegiatan-kegiatan produksi yang diantaranya yaitu mengembangkan gambar 2D dengan melakukan *tracing*, merekam audio, menentukan *background music* dan *sound effect*, melakukan pembuatan animasi *motion graphic*, melakukan proses *editing* video serta tahap terakhir dilakukannya proses *rendering*. Tahap produksi disajikan pada Gambar 5.



Gambar 3. Tahap produksi

4. *Post Production*

Pada tahap *Post Production* ini dilakukan analisis terhadap video profil *Motion graphic* yang telah dibuat dengan melakukan pengujian *alpha testing* dan *beta testing* bersarkan aspek-aspek yang terkait yang dengan cara menyebarkan kuesioner. Dalam Pengujian alfa dilakukan pengujian terhadap 2 ahli yaitu ahli informasi dan ahli media. Didalam pengujian alfa pada setiap ahlinya terdiri dari 3 orang yang melakukan pengujian mengenai video profil ini. Pada ahli informasi dipilih berdasarkan dari pihak-pihak sekolah yang memahami mengenai informasi keseluruhan yang terdapat disekolah sedangkan untuk ahli media dipilih berdasarkan dari orang-orang yang memahami mengenai unsur-unsur media yang terdapat pada video profil ini. Adapun aspek-aspek yang terdapat pada kuesioner untuk para ahli informasi yaitu latar belakang, kompetensi keahlian, keunggulan, kegiatan dan promosi sedangkan aspek-aspek yang terdapat pada kuesioner untuk ahli media yaitu karakter, teks, warna, gambar, animasi, suara, video. Kuisisioner yang telah diisi akan dianalisis setiap jawabannya. Dalam setiap instrument pada kuesioner terdiri dari 2 jawaban yaitu jawaban ya dan tidak dengan skala perhitungan jawaban ya = 1 dan tidak = 0 yang kemudian setiap jawaban akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dengan:

P = Persentase

f = Frekuensi Jawaban

n = Banyaknya Responden

Setelah dianalisis setiap butir instrument maka dilakukan lagi perhitungan untuk mengukur setiap aspek yang disajikan pada kuesioner dengan menggunakan rumus persamaan default the average :

$$X = \frac{(P1 + P2 + P..)}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$$

X = Persentase Aspek

P1 = Persentase Pertanyaan 1

P2 = Persentase Pertanyaan 2

P.. = Persentase Pertanyaan Selanjutnya

Setelah didapatkan hasil perhitungan setiap aspeknya maka dilakukan interpretasi menggunakan kategori berdasarkan kriteria persentase angket. Kriteria persentase angket disajikan pada Tabel 6.

Tabel 3. Kriteria Persentase Angket

Persentasi Jawaban	Kriteria
P = 0	Tak Seorang Pun
0<P<25	Sebagian Kecil
25<=P<50	Hampir Setengahnya
P = 50	Setengahnya
50<P<75	Sebagian Besar
75<=P<100	Hampir Seluruhnya
P=100	Seluruhnya

Setelah pengujian alfa selesai dilakukan maka dilakukanlah selanjutnya pengujian beta yang dimana pengujian ini dilakukan oleh 30 responden yaitu masyarakat umum, dengan tujuan untuk menentukan bahwa kelayakan video profil ini sebagai media promosi sekolah. Pengambilan data pada tahap pengujian beta dilakukan dengan menggunakan teknik *sampling insidental* [5] yang terdiri dari 30 responden meliputi 5 orang kategori umur 15-20 tahun, 10 orang kategori umur 20-30 tahun dan 15 orang kategori umur 30-60 tahun. Aspek-aspek yang terdapat pada kuesioner pengujian beta ini terdiri dari aspek Unsur Tampilan, Pengetahuan dan Pemahaman, yang kemudian dilakukan analisis mengenai kelayakan produk ini berdasarkan aspek-aspek tersebut.

5. Delivery

Pada tahap *Delivery* ini akan dilakukan proses pengemasan produk berupa video berformat MP4 dengan durasi waktu 5 menit 43 detik yang dikemas dalam bentuk CD dan kemudian dilakukan publikasi produk melalui berbagai sosial media pada youtube, facebook dan instagram sehingga video profil ini akan mudah dicari dan dilihat oleh masyarakat. Desain CD akan disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Desain CD dan Publikasi Produk

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengujian Alfa

Hasil tes uji *alpha* merupakan hasil pengujian awal terhadap produk yang telah dibuat untuk para ahli di bidang informasi dan media, sehingga dapat diketahui kekurangan-kekurangan yang terdapat pada video profil ini serta saran yang diberikan oleh para ahli harus di perbaiki langsung dalam pembuatan video profil ini. Setelah dilakukan pengujian alfa maka didapatkan hasil keseluruhan aspek setiap ahlinya yaitu 100% pada ahli informasi dan 92% pada ahli media. Sesuai dengan kriteria persentase angket bahwa Seluruh responden ahli informasi dan hampir seluruh ahli media telah menyetujui pembuatan video profil motion graphic ini telah memenuhi standar dari aspek-aspek yang disajikan dan selanjutnya dapat dilakukan pengujian beta.

2. Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian lanjutan dari tahap pengujian alfa yang dipergunakan untuk mengambil keputusan tentang kelayakan sebuah produk sebagai media promosi yang nantinya akan dilihat oleh masyarakat banyak [6]. Setelah

dilakukannya pengujian beta maka dilakukanlah analisis kelayakan produk pada tahap ini. Adapun hasil persentase yang didapat dari 30 responden yaitu berdasarkan hasil persentase rata-rata yang didapatkan pada aspek Unsur Tampilan didapatkan persentase yaitu 100%, Pengetahuan didapatkan persentase yaitu 99% dan Pemahaman didapatkan persentase yaitu 100%.

3. Analisis Kelayakan Produk

Analisis kelayakan produk merupakan suatu tahapan dimana pada tahap ini akan menghasilkan suatu kesimpulan mengenai kelayakan produk sebagai media promosi dari tahapan *beta testing* yang telah dilakukan sesudah membuat produk serta telah dievaluasi oleh berdasarkan aspek Unsur Tampilan, Pengetahuan dan Pemahaman.

a. Unsur Tampilan

Berdasarkan hasil persentase rata-rata yang didapatkan pada aspek Unsur Tampilan yang terdiri dari 5 pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 2-6 pada video profil *motion graphic* kepada 30 responden, maka didapatkan persentase yaitu 100%, yang artinya Seluruh responden menyetujui bahwa video profil *motion graphic* ini sudah layak dan dapat terlihat dengan jelas dan menarik. Mulai dari bentuk gambar dan pergerakan animasi, suara yang terdengar dengan jelas, penggunaan warna dan teks yang dapat terbaca dengan jelas oleh responden.

b. Pengetahuan

Berdasarkan hasil persentase rata-rata yang didapatkan pada aspek Pengetahuan yang terdiri dari 6 pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 7-12 pada video profil ini kepada 30 responden, maka didapatkan persentase yaitu 99%, yang artinya Hampir Seluruh responden menyetujui bahwa telah mengetahui informasi-informasi pada profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam dengan adanya video profil *motion graphic* ini.

c. Pemahaman

Berdasarkan hasil persentase rata-rata yang didapatkan pada aspek Pemahaman yang terdiri dari 3 pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 13-15 pada video profil ini kepada 30 responden, maka didapatkan persentase yaitu 100%, yang artinya Seluruh responden menyetujui bahwa telah memahami secara keseluruhan baik

mengenai penyajian video berupa *motion graphic*, informasi profil sekolah serta ketertarikan menawarkan sekolah ini kepada orang lain.

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa dari semua aspek persentase yang terdapat pada video profil ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan video profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam berbasis *Motion Graphic* ini telah layak menjadi salah satu media promosi sekolah.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan mengenai pembuatan *motion graphic* pada video profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam dapat disimpulkan bahwa perancangan pembuatan video profil ini menggunakan metode Villamil-Molina yang terdiri dari tahapan *development, preproduction, production, post production* dan *delivery*. Video profil *motion graphic* ini telah layak menjadi media promosi SMK Animasi Bina Nusantara Batam dengan hasil berupa video berdurasi 5 menit 43 detik dengan format MP4. Berdasarkan hasil analisis maka video profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam telah memenuhi indikator kelayakan yaitu dari unsur tampilan sebanyak 100%, unsur pengetahuan sebanyak 99%, unsur pemahaman sebanyak 100% responden menyetujui pembuatan video profil ini yang secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis maka video profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam telah memenuhi indikator kelayakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sekolah Bina Nusantara Batam. 2018. "Sekolah Bina Nusantara Batam". Tersedia di website: <https://binanusantarabatam.sch.id> diakses pada tanggal 23 Desember 2018.
- [2] Fauzi, M. A. 2015. Analisis Dan Pembuatan Animasi *Motion graphic* Serta *Visual Effect* Pada Video Produk PT Ruang Kerja *Software Engineering*. Jurnal. Universitas Amikom, Yogyakarta.
- [3] Sukarno, I. S. 2008. Perancangan *Motion Graphic* Ilustratif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB.
- [4] Villamil, J. Molina. L. 1997. *Multimedia: Production, Planning, and delivery, Que Education & Training*. United States: Prentice Hall.
- [5] Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- [6] Shahbodin, F. 2015. *Personalized Learning Environment: Alpha Testing, Beta Testing & User Acceptance Test*. Fakultas Media Interaktif. Universitas Surakarta. Universitas Teknikal Malaysia Melaka.

