

IMPLEMENTASI MOTION GRAFIS DALAM TUJUH LANGKAH PELAYANAN DI KFC

Ade Yudha Setyawan¹, Arta Uly Siahaan²
Teknik Multimedia Jaringan, Politeknik Negeri Batam

ABSTRACT

As a leading fast food restaurant in Indonesia, KFC is required to continue the maintenance and always provide excellent service to customers. Along with the current technological advances of many learning media that utilize video media. The use of video media in conducting training and reminding of KFC employees that aimed for every employee to run Standard Operational Procedure (SOP) properly and correctly. Submission of information about the seven steps of service delivered through 2D video of Motion Graphic that uses sound effects, images, and typography so more effective and efficient. It was developed with some steps that started from *analysis, design, development, implementation and evaluation* (ADDIE model). By creating this motion graphic video, all the cashiers at KFC can run procedures Seven Steps Service well and correctly.

Keyword:

*Kentucky Fried Chicken,
Standard Operational
Procedure, Motion Graphic.*

I. PENDAHULUAN

Standard Operational Procedure (SOP) menjadi cara bagi setiap perusahaan untuk menjaga dan membuat dasar tentang tata cara kerja di perusahaan tersebut. Fungsi standar operasional prosedur antara lain: memperlancar karyawan dalam melakukan tugasnya, sebagai dasar hukum jika terjadi penyimpangan, sebagai pedoman dalam pekerjaan rutin. Melihat pentingnya SOP dalam sebuah perusahaan maka semua karyawan harus mengetahui SOP yang berjalan di perusahaan tempatnya bekerja.

Sebagai pemegang lisensi tunggal KFC di Indonesia, PT Fast Food Indonesia didirikan pada tahun 1978 oleh keluarga Gelael. Salah satu SOP yang sangat penting di KFC adalah Tujuh langkah pelayanan. Tujuh langkah pelayanan harus diberikan kasir kepada setiap *customer* yang datang ke KFC, yang bertujuan untuk memberikan pelayanan yang baik dan menyenangkan kepada *customer* serta menyelesaikan transaksi penjualan selama 1 ½ menit untuk setiap *customer*. Salah satu isi dari tujuh langkah pelayanan yaitu *Suggestive Selling* (S2) selain untuk kepentingan pelayanan *customer*, S2 merupakan langkah menawarkan produk, *merchandise*, maupun paket promosi. Hal ini sangat penting dilakukan seorang kasir guna meningkatkan *sales* dan transaksi agar dapat mencapai target yang diberikan perusahaan. Dengan media *Motion Graphic* diharapkan dapat menambah media pembelajaran di KFC yang lebih efektif dan efisien. SOP yang ada di KFC masih menggunakan media modul, sehingga dirasa perlu sebuah media baru yang lebih efisien. Media *Motion Graphic* yang diimplementasikan pada tujuh langkah pelayanan di modul *customer service* diharapkan dapat menjadi tambahan bahan pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan pemahaman tentang standar kerja kepada seluruh karyawan KFC.

Pada majalah Inovasi edisi 151, pada periode bulan Desember 2017 terdapat 22 *store* yang mendapatkan *Thumbs Down* dikarenakan kebersihan dan kasir yang tidak melakukan tujuh langkah pelayanan secara konsisten, hal ini mengakibatkan diberikannya SP terhadap kasir dan *Duty* yang bertugas pada saat itu. Hal itu menjadi salah satu dasar penulis untuk menjadikan *motion graphic* menjadi media pembelajaran karyawan yang ada di PT. Fast Food Indonesia khususnya mengenai tujuh langkah pelayanan. Dengan pertumbuhan bisnis yang begitu cepat dan tuntutan manajemen yang besar serta untuk menjaga kualitas pelayanan dan *service* yang diberikan kepada *customers*, untuk itu manajemen membuat Standar Operasional Produk agar pelayan yang diberikan disemua *outlet* maupun cabang KFC diseluruh Indonesia yang dirasakan oleh *customer* sama. Kecepatan dan ketepatan seorang kasir adalah ujung tombak dari tercapainya target-target

sales maupun program yang sedang dan akan dilaksanakan. Pemanfaatan teknologi informasi untuk proses pembelajaran salah satunya adalah *Motion Graphic*. *Motion Graphic* sendiri merupakan perpaduan antara media multimedia yaitu gambar, suara dan *text* yang kemudian diolah menggunakan *software* tertentu. Implementasi SOP tujuh langkah pelayanan dalam bentuk *motion graphic* dapat menjadi media pembelajaran yang praktis dan menarik didalam internal perusahaan.

1.1 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ingin diselesaikan pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana mengimplementasikan *Motion Grafis* pada video tujuh langkah pelayanan di KFC ?
2. Bagaimana menyampaikan materi tentang tujuh langkah pelayanan dalam video berbasis *motion grafis* ?

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang membatasi ruang lingkup yang bersangkutan pada tugas akhir ini adalah :

1. Video *Motion Graphic* ini dibuat sebagai media pembelajaran tentang tujuh langkah pelayanan yang ada di internal PT. Fast Food Indonesia.
2. Merupakan media pembelajaran berbasis video *Motion Graphic* yang berdurasi 3 menit.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran mengenai tujuh langkah pelayanan didalam modul *customers service* melalui implementasi *motion graphic*.
2. Memanfaatkan video tentang tujuh langkah pelayanan yang sudah dibuat sebagai media pembelajaran bagi karyawan PT. Fast Food Indonesia.

1.4 Manfaat

Manfaat dari tugas akhir ini secara praktikal adalah sebagai media pembelajaran bagi seluruh karyawan KFC agar lebih memahami dan dapat menjalankan tujuh langkah pelayanan dengan benar. Selain itu, dapat menjadi bahan pembelajaran yang diberikan oleh *trainer* kepada karyawan *trainee* selama masa pelatihan. Sedangkan secara teoritisnya adalah tugas akhir ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dibuat oleh Purba (2015) dari Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Rainy Banda Aceh dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid”. Penelitian tersebut bertujuan untuk merancang media berbasis audio visual siswa SMA/SMK tentang praktikum koloid. Dari hasil penelitian mempunyai kualitas baik dengan skor rata-rata 138.5 dan mendapat skor rata-rata 128.333 yang menunjukkan kualitas sangat baik. Pengujian dinyatakan berhasil dalam implementasinya.

Penelitian selanjutnya dibuat oleh Sinurat (2014) dari STMIK Budidarma Medan dengan judul “Perancangan Sistem Informasi pengumuman dan *Standard Operational Procedure* (SOP) Akademik pada STMIK Budidarma Medan Berbasis Animasi dan Multimedia”. Penelitian tersebut bertujuan membuat visualisasi informasi akademik dan SOP dengan berbasis animasi dan multimedia. Dari hasil penelitian menunjukkan dengan visualisasi proses akademik berbasis multimedia dan animasi sangat membantu mahasiswa untuk lebih cepat beradaptasi. Dengan peragaan berbentuk multimedia dan animasi maka dapat membantu pihak penyelenggara akademik untuk mensosialisasikan pengumuman dan SOP.

Penelitian mengenai implementai teknik *Motion Graphic* dibuat oleh Fadhly (2017) dari STMIK CIC Cirebon dengan judul “Perancangan Video Profile sebagai Media Promosi STMIK CIC dengan Teknik *Motion Graphic* menggunakan Perangkat Lunak Komputer *Graphic*”. Penelitian tersebut bertujuan membuat media promosi STMIK CIC dalam bentuk video profil dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*. Dari hasil penelitian tersebut video profil sebagai media promosi STMIK CIC dengan teknik *Motion Graphic* menggunakan responden SMA/SMK yang ada di wilayah Ciayumajakuning mendapatkan hasil yang baik dengan 63% setuju media promosi ini menarik dan inovatif, 64% setuju informasi yang di sampaikan jelas. 63% setuju media promosi ini meningkat dari sebelumnya dan 57% setuju media promosi ini digunakan untuk kunjungan kesekolah-sekolah dan media social.

Penelitian yang dibuat oleh penulis yang berjudul “Implementasi *Motion Graphic* dalam Tujuh Langkah Pelayanan di KFC”. Bertujuan untuk membuat media pembelajaran mengenai tujuh langkah

pelayanan didalam modul *customers service* melalui implementasi *motion graphic*. Terlihat bahwa media pembelajaran menggunakan media video dapat membantu responden untuk belajar dengan lebih efektif dan efisien dalam memahami SOP yang diberikan. Berdasarkan penelitian tersebut maka perbedaan pada penelitian ini adalah penulis memanfaatkan media video sebagai media pembelajaran tentang tujuh langkah pelayanan di kfc yang saat ini masih diberikan dalam bentuk modul. Dengan adanya video pembelajaran maka *audience* dapat dengan cepat memahami dan mengingat pesan yang terkandung karena dibantu adanya gambar bergerak, typografi dan audio. Adapun detail penelitian sebelumnya dan perbandingan dengan penelitian yang dibuat disajikan pada Table 1.

TABEL I
TINJAUAN PUSTAKA

No.	Nama Penelitian	Tujuan	Kesimpulan
1.	Purba, (2015) Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Rainy Banda Aceh “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid”	Merancang media berbasis audio visual siswa SMA/SMK tentang praktikum koloid.	Pengujian dengan menggunakan media audio visual dikatakan berhasil.
2.	Sinurat, (2014) STMIK Budidarma Medan “Perancangan Sistem Informasi pengumuman dan Standard Operational Procedure (SOP) Akademik pada STMIK Budidarma Medan Berbasis Animasi dan Multimedia”	Membuat visualisasi informasi akademik dan SOP dengan berbasis animasi dan multimedia.	Dengan visualisasi proses akademik berbasis multimedia dan animasi sangat membantu mahasiswa untuk lebih cepat beradaptasi. Dengan peragaan berbentuk multimedia dan animasi maka dapat membantu pihak penyelenggara akademik untuk mensosialisasikan pengumuman dan SOP. Bentuk penyajian ini akan lebih efektif dan efisien jika dapat ditransformasikan melalui media maya sehingga masyarakat dapat diyakinkan akan proses akademik.
3.	Abdillah, dkk, (2017) STMIK CIC Cirebon “ Perancangan Video Profile sebagai Media Promosi STMIK CIC dengan Teknik <i>Motion Graphic</i> menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic”.	membuat media promosi STMIK CIC dalam bentuk video profil dengan menggunakan teknik <i>Motion Graphic</i>	Video profil menggunakan media <i>Motion Graphic</i> dapat dijadikan rujukan baru sebagai media promosi di STMIK CIC. 63% siswa-siswi SMA Ciayumajakuning menyatakan setuju video profil berbasis <i>Motion Graphic</i> lebih menarik dan inovatif. 64% siswa-siswi SMA Ciayumajakuning menyatakan setuju informasi yang diberikan jelas dalam video profil. 63% siswa-siswi Ciayumajakuning menyatakan setuju media promosi STMIK CIC lebih meningkat dan berkembang dari sebelumnya. 57% menyatakan setuju media promosi ini digunakan untuk promosi melalui media sosial dan kunjungan ke sekolah.
4.	Yudha, (2018) Politeknik Negeri Batam “Implementasi <i>Motion Graphic</i> dalam Tujuh Langkah Pelayanan di KFC”.	Membuat media pembelajaran mengenai tujuh langkah pelayanan didalam modul <i>customers service</i> melalui implementasi <i>motion graphic</i> .	

2.2 Tujuh Langkah Pelayanan

Tujuh langkah pelayanan adalah salah satu SOP yang terdapat dalam modul Customer Service yang ada di KFC. Tujuh langkah pelayanan ini dimaksudkan untuk membuat standarisasi cara kasir menyambut, melayani dan menyiapkan pesanan customer yang datang ke KFC. Tujuh langkah pelayanan menjadi image perusahaan dalam hal service terhadap customer dikarenakan kasir secara langsung berinteraksi dengan customer serta menjadi ujung tombak dalam mencapai transaksi dan penjualan.

Adapun tujuh langkah tersebut adalah :

- 1) Menyambut *Customer (Greeting)*
Cara kasir menyambut *customer* yang diatur dalam modul *customer service* adalah tersenyum dan memberikan salam pembuka yang bersahabat disertai kedua tangan menyambut *customer* kemudian mengatupkan di depan dada. Kasir wajib memperkenalkan diri kepada *customer* yang datang.
- 2) Menerima Pesanan (*Taking Order*)
Kasir harus mengetahui jumlah *customer*. Kasir juga harus mempunyai pengetahuan terhadap produk yang ada sehingga *customer* mendapat menu yang lengkap dengan harga yang hemat. Serta saat melayani *customer* kasir tidak boleh menunjuk ke *Menu Board*.
- 3) Penawaran (*Suggestive Selling*)
Menawarkan produk lain yang belum dipesan. Tujuannya agar *customer* mendapatkan menu yang lengkap dan meningkatkan nilai transaksi. Kasir wajib menawarkan *Trade Up*, penawaran produk Goceng, serta paket Kombo *Super Star* ataupun CD beserta keuntungan jika bergabung didalam *member hitter KFC*.
- 4) Mengulangi Pesanan (*Repeat Order*)
Kasir melakukan *repeat order* yang gunanya menyakinkan *customer* bahwa pesanan yang dipesan sudah benar dan tidak ada yang kurang, serta menginformasikan kepada *customer* total harga untuk pesanan tersebut.
- 5) Menyiapkan Pesanan (*Packing*)
Kasir melakukan penyiapan produk yang dipesan oleh *customer*. Produk yang diberikan kepada *customer* harus produk yang sesuai prosedur, jika produk yang diminta adalah produk dingin makan produk tersebut harus tersaji dingin saat diberikan, begitu juga jika produk yang diminta adalah produk yang hangat atau panas maka produk yang diberikan harus hangat atau panas. Jika pesanan tersebut dibawa pulang (*Take Away*) maka produk dingin dan produk panas tidak boleh dijadikan satu tempat. Cara penyiapan produk adalah dimulai dari produk dingin terlebih dahulu kemudian produk hangat atau panas.
- 6) Menyerahkan Pesanan (*Giving The Order*)
Kasir menyerahkan pesanan segera setelah pesanan disiapkan. Kasir kembali memastikan pesanan yang diberikan ke *customer* bahwa pesanan yang diberikan sudah benar sembari tangan menunjukkan produk tersebut. Kemudian menyebutkan kembali jumlah uang yang harus dibayar. Tata cara menerima dan menyerahkan uang dari *customer* harus menggunakan kedua tangan serta menyebutkan nominal uang yang diterima dan diserahkan *customer*.
- 7) Penutup (*Closing*)
Sebelum menutup transaksi kasir harus menanyakan kepada *customer* apakah masih ada yang kurang atau membutuhkan bantuan. Kemudian tutup dengan ucapan terima kasih serta dengan senyuman.

Ketujuh langkah diatas harus dapat diselesaikan kasir dalam waktu 1 menit 30 detik. Dengan adanya tujuh langkah pelayanan tersebut menjadikan *customer* yang datang akan mendapatkan kepuasan dan pengalaman yang berharga karena mereka datang ke restoran bukan sekedar mendapatkan makan, tetapi juga mendapatkan pengalaman tersendiri.

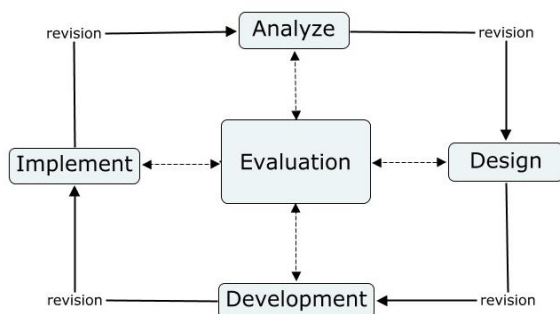
2.3 Motion Graphic

Motion Graphic adalah potongan video visual dari penggabungan *text*, gambar, video, audio dan desain grafis. Menurut Betancourt (2013), *Motion Graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerakan dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam output multimedia. *Motion Graphic* dapat digunakan sebagai adegan pembuka dalam sebuah film, logo pada iklan, serial TV, animasi berbasis web, media pembelajaran, sesuai kreatifitas dari animator. Istilah dari *Motion Graphic* dipopulerkan oleh Trish dan buku Chris Meyer tentang penggunaan *Adobe After Effects* yang berjudul "Menciptakan *Motion Graphic*". Menurut Ahli Teori Perfilman Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics* yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, *Motion Graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan/atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia.

2.4 Metode Penyelesaian Masalah

Dalam penelitian ini menggunakan Model Pengembangan Media Pembelajaran versi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Menurut McGriff (2000) pengembangan ADDIE adalah suatu model pembelajaran dimana hasil dari suatu tahapan merupakan awal untuk tahapan selanjutnya. Skema model ADDIE menggunakan 5 tahapan yaitu : *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan

Evaluation. Gambar 1. merupakan siklus model ADDIE.



Gambar 1 Siklus model ADDIE

- 1) *Analyze* (Analisis)
Merupakan proses memahami masalah, situasi dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Hasil analisis akan menjadi dasar untuk tahap rancangan.
- 2) *Design* (Rancangan)
Tahap *design* adalah tahap lanjutan dari analisis mengurutkan petunjuk, menulis deskripsi untuk mencapai tujuan. Tahap ini akan menjadi dasar untuk tahap pengembangan.
- 3) *Development* (Pengembangan)
Tahap pengembangan didasarkan pada tahap analisis dan desain. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan rencana pelajaran dan bahan pelajaran. Selama tahap ini Anda akan mengembangkan instruksi, semuanya media yang akan digunakan dalam instruksi, dan dokumentasi pendukung apa pun.
- 4) *Implementation* (Implementasi)
Tahap Implementasi mengacu pada pengiriman aktual dari instruksi, Fase ini harus mempromosikan pemahaman siswa tentang materi, mendukung siswa penguasaan tujuan, dan memastikan transfer pengetahuan siswa dari pengaturan pengajaran ke pekerjaan. Menurut Suroyo (2009) angket atau kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis tentang data faktual atau opini dari diri responden yang dianggap fakta yang diketahui oleh responden. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan peneliti kepada responden yang berkaitan dengan masalah penelitian. Menurut Walgito (1999) kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data dari responden dengan tujuan pengumpulan data penelitian. Menurut Sugiyono (2012), skala Likert bertujuan untuk mengukur sikap, pendapat dan opini responden tentang sesuatu, dimana dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Bobot Penilaian

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Bobot Penilaian

Selanjutnya Sugiyono (2012) juga menyebutkan bahwa untuk hasil perhitungan total skor likert Yang disajikan pada Gambar 2.

Jawaban Sangat Setuju	= Jumlah Responden x Bobot Nilai
Jawaban Setuju	= Jumlah Responden x Bobot Nilai
Jawaban Netral	= Jumlah Responden x Bobot Nilai
Jawaban Tidak Setuju	= Jumlah Responden x Bobot Nilai
Jawaban Sangat Tidak Setuju	= Jumlah Responden x Bobot Nilai
Total Skor	=
Skor Maks	= Total Responden x Nilai Bobot Tertinggi
Skor Min	= Total Responden x Nilai Bobot Terendah
Indeks (%)	= (Total Skor / Skor Maks) x 100

Gambar 2. Rumus perhitungan kuesioner dengan menggunakan skala likert

Menurut Azwar (2007) untuk mengubah skor rata-rata penilaian ahli kedalam kriteria kualitatif yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Validasi Ahli

NO	Rentang Skor	Kriteria
1	$X > 3,25$	Sangat Layak
2	$2,5 < X \leq 3,25$	Layak
3	$1,75 < X \leq 2,5$	Kurang Layak
4	$X < 1,75$	Tidak Layak

Pada validasi yang dilakukan oleh ahli skor yang harus didapatkan minimal 2,5 dan skor maksimal yang didapatkan adalah 5.

Untuk mengetahui interval penilaian kuesioner dapat dikategorikan sebagai berikut :

1. Kurang baik: Apabila indeks kurang dari 49%
2. Cukup baik : Apabila indeks mencapai 50% - 70%
3. Baik : Apabila indeks mencapai 71% - 100%

Terdapat tiga aspek yang menjadi kriteria pada pengujian yang diberikan untuk validator dan responden, yaitu aspek visual, aspek bahasa, dan aspek kesesuaian.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah proses melihat apakah produk yang sudah dibuat mendapatkan hasil yang sesuai harapan atau tidak. Menurut Chaeruman (2008) tahap evaluasi ini terdiri dari dua aspek yaitu formatif dan sumatif. Aspek formatif dilakukan dalam setiap tahapan dalam proses ADDIE yang bertujuan untuk mendapatkan revisi contohnya pada tahap pengembangan kita memerlukan suatu bentuk evaluasi formatif yaitu tanggapan dari ahli untuk memberikan masukan terhadap produk yang sedang dibuat. Menurut McGriff (2000) evaluasi formatif bertujuan untuk mendapatkan perbaikan sebelum menjadi produk akhir. Sedangkan pada aspek sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada data yang telah diperoleh, evaluasi ini dilakukan agar hasil penelitian ini dapat digunakan atau tidak digunakan.

3. Software yang Digunakan

1) Corel Draw X8

Program ini banyak memiliki fasilitas, diantaranya memiliki compabilitas format yang banyak hal ini memungkinkan pengguna yang menggunakan banyak format dapat bekerja dengan satu software ini, didukung dengan kualitas 4K sehingga memungkinkan pengguna untuk bekerja menggunakan multi monitor karena resolusinya yang besar.

2) Adobe

Dalam proses pembuatan video pembelajaran ini, penulis menggunakan beberapa *software* Adobe yaitu Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CC 2018 dan Adobe Premiere CS6.

Adobe Illustrator merupakan salah satu program pembuat dan pengolah vektor. Program ini banyak memiliki fasilitas, diantaranya memiliki keragaman warna yang lebih kompleks, serta fasilitas-fasilitas lainnya. Adobe Illustrator memiliki keunggulan dalam hal pengolahan efek 3D dan pengaturan *path* (garis) yang lebih baik. Efek 3D lebih realitis dengan tampilan yang menarik, sedangkan pengaturan path lebih memberikan kemudahan dalam membuat sebuah objek.

After Effect adalah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design* yang pada awalnya After Effect merupakan *software* produk dari Macromedia yang sekarang ini sudah menjadi salah satu produk Adobe pada tahun 1994.

Adobe Premiere merupakan aplikasi *editing* untuk mengolah video menjadi lebih menarik. Ketika melakukan proses *editing* video, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui yaitu tahap *capture*, *editing*, pemberian efek, transisi, dan render. Adobe Premiere dapat memanfaatkan beragam efek dan transisi yang menarik untuk membuat video, sehingga dihasilkan tampilan video yang profesional.

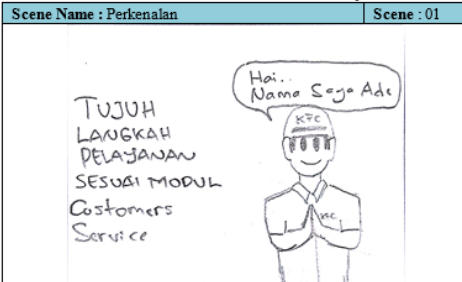
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Masalah

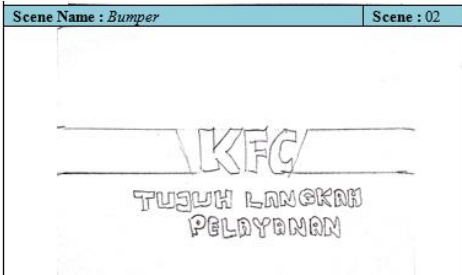
Adapun video *motion graphic* yang dikembangkan adalah video tentang tujuh langkah pelayanan. Video ini ditujukan kepada karyawan yang ada di KFC agar dapat lebih mudah menyerap dan mengingat informasi didalamnya. Video berupa potongan potongan gambar yang menjelaskan langkah-langkah yang benar sesuai modul yang ada. Durasi video ini adalah 3 menit.

3.2 Desain

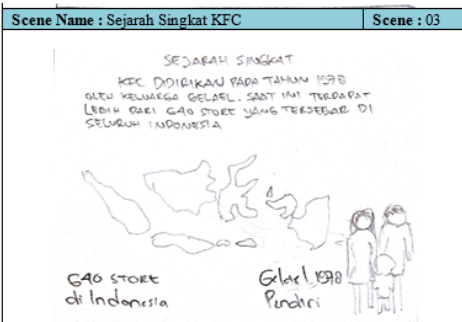
Setelah merancang konsep, selanjutnya adalah tahap untuk mentransformasi *text* modul yang ada kedalam *text* media serta membuat dan menyiapkan material pendukung video. Menurut Clark (2011) pembuatan video pembelajaran yang penuh dengan desain dan karakter akan mengurangi daya tangkap dari peserta, hal ini dikarenakan banyaknya desain yang digunakan mengakibatkan banyaknya memori peserta yang digunakan sehingga tidak efektif dalam pembelajaran. Untuk itu penulis menggunakan desain yang sederhana namun tetap fungsional dalam mendukung konten pembelajaran. Karakter sebagai media utama dalam video serta narasi agar memaksimalkan kemampuan sensorik peserta. Pada tahapan ini penulis membuat storyboard, desain karakter, dan menyiapkan audio yang digunakan. Dalam pembuatan *motion graphic* ini, dibutuhkan *storyboard* sebagai tahapan awal dalam penyusunan video *motion graphic* yang disajikan pada Gambar 3, 4, dan 5.

Scene Name : Perkenalan	Scene : 01	Durasi : 10 detik
		<p>Audio : Sound Effect dan narasi</p> <p>Text : Hai nama saya Ade Tujuh Langkah Pelayanan di KFC</p>

Gambar 3. Storyboard scene 1

Scene Name : Bumper	Scene : 02	Durasi : 5 detik
		<p>Audio : Sound Effect dan narasi</p> <p>Text : KFC Tujuh Langkah Pelayanan.</p>

Gambar 4. Storyboard scene 2

Scene Name : Sejarah Singkat KFC	Scene : 03	Durasi : 10 detik
		<p>Audio : Sound Effect dan narasi</p> <p>Text : Sejarah Singkat KFC Tahun 1978 - Gelael. 640 di Indonesia.</p>

Gambar 5. Storyboard scene 3

3.3 Development

Tahap *Development* adalah proses merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat, yaitu membuat video tujuh langkah pelayanan berbasis *motion* grafis yang mengacu pada tahap perancangan yang telah dibuat. Pembuatan *motion graphic* tentang tujuh langkah pelayanan ini dibuat dengan *software* Adobe After Effect CC 2018, Adobe Premier CS6. Selanjutnya dilanjutkan validasi dari seorang dosen ahli Politeknik Negeri Batam, dan Bapak Junial Syahputra Rangkuti selaku *People Development Officer* di PT. Fast Food Indonesia.

3.4 Implementation

Video yang telah dibuat dan divalidasi pada tahap *development* diujicobakan kepada karyawan yang ada di PT. Fast Food Indonesia untuk mendapatkan tanggapan mengenai video yang telah dibuat. Penulis menggunakan Purposive sampling dimana pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Menurut Arikunto (2006) purposive sampling adalah pengambilan sampling dengan tidak berdasarkan random, daerah

atau strata, melainkan berdasarkan pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu. Terdapat 13 Store KFC dengan jumlah karyawan 432 orang. Penulis mengunjungi 2 store yaitu KFC Palm Spring, dan KFC Nagoya dimana store tersebut termasuk memiliki jumlah transaksi dan sales tertinggi di wilayah Batam dimana dengan tingkat transaksi yang tinggi maka kasir dituntut untuk menjalankan prosedur secara konsisten, dengan jumlah karyawan yang diharapkan terlibat dalam implementasi produk adalah 30 responden.

3.5 Evaluation







Evaluasi Formatif penulis melakukan validasi pada setiap tahapan, tahap analisis dan tahap desain penulis melakukan validasi kepada dosen pembimbing. Untuk tahapan *development* penulis melakukan validasi kepada dosen pembimbing, dosen ahli dan PDO, kemudian pada tahap implementasi penulis melakukan pembagian kuesioner kepada karyawan PT. Fast Food Indonesia, hal ini bertujuan untuk memperoleh data penelitian. Sedangkan untuk evaluasi Sumatif penulis melakukan analisa dari data yang telah didapatkan pada tahap implementasi selanjutnya dilakukan perhitungan total skor likert untuk mengetahui interval penilaian kuesioner.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Implementasi

Pada Tabel 4 menunjukkan *scene* dari *storyboard* dengan tampilan *scene* output yang sudah selesai dibuat.

Tabel 4
Hasil Implementasi Produk

Scene	Durasi	Storyboard	Output
1	00:00:00 - 00:00:08		
2	00:00:09 - 00:00:12		
3	00:00:13 - 00:00:26		

4.2 Hasil Pengujian

Hasil Pengujian pada pengembangan video *motion* grafis ini dilakukan berdasarkan metode ADDIE dimana sebelum masuk tahap *implementation*, penulis melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing, jika video telah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing, selanjutnya dilakukan validasi video yang telah dibuat kepada dosen ahli dan *People Development Officer* (PDO). Penghitungan nilai dari validator menentukan kelayakan dari video tujuh langkah pelayanan yang sudah dibuat. Perhitungan hasil test adalah diambilnya nilai rata-rata dari kuesioner yang dibagikan kepada target *user*.

Uji kelayakan ini dilakukan oleh Validator Dosen Politeknik Negeri Batam yaitu Bapak Afdol Dziki sebagai validator I dan PDO wilayah Batam yaitu Bapak Junial Syahputra R sebagai validator 2. Pada pengujian validator I yang dilaksanakan pada tanggal 15 November 2018, skor yang diperoleh untuk kuesioner dengan indikator 1 dengan jumlah butir soal sebanyak 3 soal adalah 15, sedangkan untuk indikator 2 dengan jumlah soal 3 mendapat skor sebesar 15 dan pada indikator ke 3 dengan jumlah butir soal sebanyak 3 soal mendapatkan skor sebanyak 14, dari perolehan total skor dibagi dengan jumlah soal maka pengujian validator I mendapatkan nilai sebesar 4.88 yang termasuk pada kriteria "Sangat Layak". Kemudian dilakukan pengambilan data pada validator II pada tanggal 16 November 2018 yang memperoleh skor sebesar 15 untuk soal dengan indikator 1, 15 untuk soal dengan indikator 2, dan 15 untuk soal dengan indikator ke 3. Dari

jumlah perolehan skor didapat nilai sebesar 5 yang mana termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Data ini disajikan pada Tabel 5 dan 6.

Tabel 5. Analisis Validator 1

NO	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR	SKOR YANG DIPEROLEH	KRITERIA
1	Aspek Visual	3	15	$X = \frac{\sum xn}{n}$ $= \frac{44}{9}$ $= 4.88$
2	Aspek Bahasa	3	15	
3	Aspek Kesesuaian	3	14	
Jumlah		9	44	Sangat Layak

Tabel 6. Analisis Validator 2

NO	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR	SKOR YANG DIPEROLEH	KRITERIA
1	Aspek Visual	3	15	$X = \frac{\sum xn}{n}$ $= \frac{45}{9}$ $= 5$
2	Aspek Bahasa	3	15	
3	Aspek Kesesuaian	3	15	
Jumlah		9	45	Sangat Layak

Setelah melakukan revisi terhadap masukan dari validasi ahli, maka dilanjutkan ketahap *implementation* dimana video diperlihatkan kepada target *user* kemudian penulis membagikan kuesioner untuk melihat respon dari target *user* mengenai video yang telah dibuat. Dimana hasil pengujian dilihat dari nilai rata-rata pada soal yang telah disediakan. Implementasi produk dilakukan di 2 *Store* KFC yaitu KFC Palm Spring dan KFC Nagoya yang dilakukan pada tanggal 30 November 2018 yang diikuti oleh 30 karyawan. Tabel 7 menunjukkan hasil implementasi produk.

Tabel 7
Hasil Implementasi Produk

No	Nama Karyawan	Visual	Bahasa	Kesesuaian	Kriteria
1	DFK	11	17	28	Aspek visual $(368/450) \times 100 =$ 81.77%
2	RA	12	21	37	
3	AR	9	17	29	
4	AH	14	17	33	
5	AP	11	19	34	
6	RI	12	20	40	
7	ES	15	25	40	
8	AA	14	25	40	
9	ISL	12	24	39	
10	BHS	14	22	40	
11	S	13	18	36	Aspek Bahasa $(590/750) \times 100 =$ 78.66%
12	DW	10	19	32	
13	DN	14	23	40	
14	MY	10	12	30	
15	HN	12	21	36	
16	DAM	13	14	33	Aspek Kesesuaian $(1039/1200) \times 100 =$ 86.58%
17	BPY	8	16	25	
18	AW	12	21	40	
19	BF	14	20	34	
20	BV	15	24	40	Total $(1997/2400) \times 100 =$ 83.2%
21	R	14	23	40	
22	ID	12	17	27	
23	E	11	15	23	
24	AEC	13	21	37	
25	RM	13	19	33	
26	I	12	22	35	
27	H	12	14	28	
28	AR	12	19	36	
29	AA	12	22	37	

30	MR	12	23	37	
JUMLAH		368	590	1039	Baik

Dari data diatas dapat dilihat hasil kuesioner dari 30 karyawan untuk aspek visual mendapatkan total nilai 368 dari maksimal nilai sebesar 450 sehingga mendapatkan indeks persentasi 81.77% dimana masuk dalam kategori baik, lalu aspek bahasa mendapatkan total nilai 590 dari maksimal nilai sebesar 750 sehingga mendapatkan indeks persentasi 78.66% masuk dalam kategori baik dan aspek kesesuaian mendapatkan total nilai 1039 dari maksimal nilai sebesar 1200 sehingga mendapatkan indeks persentasi 86.58% masuk dalam kategori baik. Total aspek mendapatkan nilai sebesar 1997 dari maksimal nilai sebesar 2400 sehingga indeks persentase dari kuesioner tersebut sebesar 83.2% dimana masuk dalam kategori baik.

Dengan hasil total indeks presentase sebesar 83.2% menunjukkan video *motion* grafis yang telah dibuat telah berhasil dengan baik mengimplementasikan isi dari modul tujuh langkah pelayanan KFC kedalam bentuk video serta dapat dijadikan media pembelajaran untuk karyawan baru maupun karyawan lama untuk mengingat kembali materi yang ada.

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Media pembelajaran mengenai tujuh langkah pelayanan ini telah dibuat dengan mengikuti metode ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun software yang digunakan untuk pembuatan *motion* grafis ini adalah Adobe Ilustrator dan Adobe After Effect. Selain itu materi yang menjadi kontennya adalah tentang tujuh langkah pelayanan sesuai modul *customer service* di KFC. Hasil akhir dari produk adalah video dengan format .mp4 berdurasi 3:00 menit.
- 2) Video *motion* grafis ini telah di implementasikan pada karyawan KFC Palm Spring dan KFC Nagoya. Untuk melihat kemanfaatannya, maka dilakukan validasi terhadap dosen ahli dan PDO, kemudian dilanjutkan pengujian akhir kepada karayawan KFC. Pengujian akhir menunjukkan aspek visual mendapatkan indeks persentasi 81.77%, lalu aspek bahasa 78.66%, kemudian aspek kesesuaian mendapatkan 86.58%, serta total indeks presentasi yang didapatkan sebesar 83.2% yang keseluruhan aspeknya masuk dalam kategori baik, sehingga dapat disimpulkan video *motion* grafis tentang tujuh langkah pelayanan di KFC dapat menjadi media pembelajaran yang baik di PT. Fast Food Indonesia.

B. Saran

Berikut saran yang didapat dari hasil video yang sudah dibuat :

- 1) Hendaknya perusahaan dalam hal ini management PT. Fast Food Indonesia mulai memanfaatkan media informasi sebagai media pembelajaran bagi karyawan. Media berupa video disarankan agar dapat digunakan untuk mempermudah karyawan memahami modul kerja yang ada serta mempercepat proses *training* untuk karyawan baru.
- 2) PDO maupun *People Developmen Department* dapat menggunakan video untuk memperkenalkan modul baru sehingga dapat mempercepat proses distribusi serta menghemat biaya perusahaan.
- 3) Teknologi informasi sangat dibutuhkan bagi dunia bisnis, tidak terkecuali restoran cepat saji. Dengan adanya media informasi dapat mempermudah karyawan memahami modul kerja, dapat menghemat biaya perusahaan, dan dapat menjadi langkah efisiensi perusahaan agar dapat tetap mendapatkan *profit*. Oleh karena itu penelitian selanjutnya yang ingin meningkatkan kualitas proses pembelajaran bagi karyawan mengenai prosedur perusahaan, disarankan menciptakan media teknologi yang baru sebagai bentuk pemanfaatan dan pengembangan teknologi, seperti pemanfaatan *integrated system* agar segala transaksi yang terjadi di restoran dapat dipantau secara *real time* oleh management. Hal tersebut berfungsi untuk memonitor kinerja karyawan agar bekerja sesuai prosedur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memudahkan penulis dalam pembuatan artikel ini, serta ucapan terima kasih kepada kedua orang tua, dosen pembimbing, guru dan sekolah yang telah mendukung dan membantu penulis selama tahap penyelesaian Tugas Akhir

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wirawan. (2009). *Evaluasi Kinerja Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta : Salemba Empat.
- [2] Purba. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid*, Banda Aceh : DIDAKTIKA.
- [3] Sinurat. (2014). *Perancangan Sistem Informasi pengumuman dan Standard Operational Procedure (SOP) Akademik pada STMIK Budidarma Medan Berbasis Animasi dan Multimedia*, Medan : Informasi dan Teknologi Ilmiah.
- [4] Fadhly. (2017). *Perancangan Video Profile sebagai Media Promosi STMIK CIC dengan Teknik Motion Graphic menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic*, Cirebon : Jurnal Digit.
- [5] Betancourt, Michael. (2013). *The History Of Motion Graphics*. Wildside Press.
- [6] McGriff, S.J. (2000). *Istructional System Design (ISD) Using the ADDIE Model*. Pennsylvania: Penn State University.
- [7] Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- [8] Suroyo, Anwar. (2009). *Pemahaman Individu; Observasi, Checklist, Kuesioner dan Sosiometri*, Semarang : Widya Karya.
- [9] Walgito, Bimo. (1999). *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta : Andi.
- [10] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- [11] Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [12] Azwar, Saifuddin. (2017). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [13] Yogyakarta Andi. (2012). *Adobe After Effect CS5*, Yogyakarta: ELCOM. Diakses pada tanggal 13 Maret 2018.
- [14] Yogyakarta Andi. (2013). *Adobe Premiere Pro CS6*, Semarang: Wahana Komputer. Diakses pada tanggal 13 Maret 2018.
- [15] Yogyakarta Andi. (2010). *Adobe Illustrator CS4*, Semarang: Wahana Komputer. Diakses pada tanggal 13 Maret 2018.
- [16] Clark, Mayer. (2011). *Graphics for learning* (3rd ed.), San Francisco: Pfeiffer.
- [17] Mayer. (1989b). *Systematic thinking fostered by illustrations in scientific text. Journal of Educational Psychology, 81*, 240–246.