

Motion Graphic Sebagai Media Informasi Pada Mekanisme Pengajuan Permohonan Informasi Publik di BP Batam Berbasis Online

Nur Adila*, Afdhol Dziki**

* Multimedia and Networking Study Program, Batam State Polytechnic

** Animation Study Program, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Jun 3th, 2022

Revised Jun 10th, 2022

Accepted Jun 19th, 2022

Keyword:

Informasi
Online
Motion Graphic
Luther – Sutopo

ABSTRACT

Currently, the development of the world of information technology is increasingly fast in the direction of being all digital. These developments provide convenience for the community from their role in providing information. The Batam Concession Agency (BP) is a central agency that is committed to managing information by involving the community. BP Batam officially established the Information Management and Documentation Officer (PPID) BP Batam in 2010 by developing digitization through the PPID website. As time goes by, until now there are still batam people who do not know the mechanism for obtaining public information online. so in this study, motion graphics were made as a medium of information on the mechanism for submitting requests for public information at BP Batam in order to assist BP Batam Public Relations in providing information to the public. This research uses the Luther-Sutopo development method with several stages, namely, Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. Based on the results of the analysis of alpha and beta testing on the delivery of motion graphic video information, the mechanism for submitting a request for public information at BP Batam has met the eligibility indicators for media elements, which resulted in 4.4 which included the category (SS) Strongly Agree and the information element 5 which included the category (SS).) Strongly Agree and the results of the calculation of the respondents are the people of Batam with a value of 81.4% which is included in the category (SS) Strongly Agree.

Copyright © 2022 Journal of Applied Multimedia and Networking.
All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Badan Pengusahaan (BP) Batam merupakan instansi pusat di daerah dengan kewenangan mencakup Pertahanan, Pengembangan dan Pengelolaan Infrastruktur dan Pelayanan Investasi [1]. Oleh sebab itu, BP Batam berkomitmen untuk mengelola informasi dengan melibatkan masyarakat dan selalu berinovasi. BP Batam resmi membentuk Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi pada tahun 2010.

PPID BP Batam saat ini merupakan bagian dari Humas, Promosi dan Protokol BP Batam yang mempunyai tugas untuk mengumpulkan semua informasi dari unit kerja di lingkungan BP Batam, informasi yang telah dikumpulkan harus diproses dan diolah kemudian disampaikan kepada publik. Sejalan dengan misi Humas BP Batam dengan mendigitalkan informasi seluruh kegiatan dan kebijakan publik melalui berbagai media sosial. Khusus untuk PPID, digitalisasi dikembangkan dengan adanya website PPID, Dengan dikembangkan website tersebut dapat membantu pemohon informasi untuk mendapatkan informasi publik secara online. Berdasarkan informasi yang didapat dari staf PPID BP Batam, hingga saat ini masih terdapat masyarakat batam yang belum mengetahui tata cara mekanisme pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara online. agar dapat memberikan sosialisasi kepada masyarakat bagaimana proses mekanisme pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara online, maka penelitian ini dilakukan pembuatan media informasi dengan menggunakan konsep video animasi 2d menggunakan teknik motion graphic. Video yang akan dibuat berdurasi yaitu 1-2 menit dengan format MP4. dalam pembuatan video ini penulis menggunakan metode Luther-Sutopo.

Metode Luther-Sutopo ini sudah digunakan oleh beberapa penelitian dalam produksi video, salah satunya “Implementasi motion graphics Pada Video Mekanisme Permohonan Informasi Publik di Badan

Pengusahaan Batam” (Aldino, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Aldino menghasilkan berupa video live shoot yang dapat digunakan sebagai media edukasi pada masyarakat yang ingin mengajukan permohonan informasi dengan datang langsung ke desk layanan BP Batam, dengan menggunakan studi literatur pada penelitian Aldino dapat membantu penulis menyelesaikan penelitian ini dengan mengembangkan kembali menggunakan teknik motion graphic dengan menggunakan karakter animasi 2D.

Konsep ini dipilih agar memudahkan masyarakat untuk memahami informasi didalamnya sehingga tujuan untuk memberikan media informasi mengenai tata cara pengajuan permohonan informasi publik secara online di BP Batam dapat tersampaikan dengan baik.

Literature review that has been done author used in the chapter "Introduction" to explain the difference of the manuscript with other papers, that it is innovative, it are used in the chapter "Research Method" to describe the step of research and used in the chapter "Results and Discussion" to support the analysis of the results [2]. If the manuscript was written really have high originality, which proposed a new method or algorithm, the additional chapter after the "Introduction" chapter and before the "Research Method" chapter can be added to explain briefly the theory and/or the proposed method/algorithm [4].

2. LANDASAN TEORI

2.1 Motion Graphic

Motion Graphic adalah bentuk animasi dari kumpulan bentuk yang berbeda dengan koreografi dan efek yang berbeda untuk menghasilkan sebuah rekaman pertunjukan dan mempelajari tata bahasa sehingga dapat terlihat ekspresif dan menarik [2].

2.2 Animasi 2D

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang memiliki keunggulan berupa efisiensi, kesederhanaan dan kebebasan untuk mengembangkan karakter. Menurut [3] Animasi 2 dimensi atau Animasi (Dwi-matra) dikenal juga dengan nama *flat animation*.

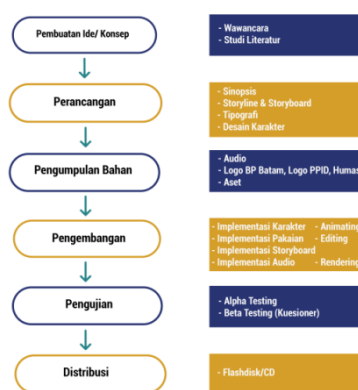
2.3 Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur suatu sikap maupun pendapat setiap individu maupun kelompok orang tentang suatu peristiwa tertentu [4]. Skala Likert mengharuskan responden untuk mengisi kuesioner untuk menunjukkan tingkat persetujuan mereka dengan pertanyaan atau pernyataan.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penyelesaian Masalah

Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* dari Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* [5]. Berikut penjelasan keenam tahapan dari pengembangan Luther Sutopo pada penelitian ini yang akan disajikan dalam bentuk gambar dibawah ini:



Gambar 1. Metode Luther-Sutopo

Pada bagian metodologi hanya akan menjelaskan 3 tahapan metode Luther-Sutopo yaitu *Concept, Design* dan *Material Collecting*. Tahapan lainnya dari metode Luther-Sutopo akan dijelaskan di bagian Hasil dan Pembahasan.

A. Concept

Dalam pembuatan *motion graphic* ini menggunakan konsep yang dikemas dalam bentuk animasi 2d yang akan menjelaskan bagaimana alur tahapan mengajukan permohonan informasi publik secara *online* melalui website PPID BP Batam. Peneliti mengumpulkan informasi berdasarkan sumber studi literatur

dari penelitian yang terkait dalam penelitian ini dengan melihat implementasi *motion graphic* pada video yang sudah ada dan mempelajari durasi yang sesuai untuk sebuah media informasi di youtube sehingga durasi video *motion graphic* pada penelitian ini dibuat yaitu 1-2 menit sesuai dengan narasi yang telah disetujui oleh PPID BP Batam.

B. Design

Pada tahap ini pembuatan lebih spesifikasi terkait rancangan gaya, tampilan dan kebutuhan lainnya yang akan digunakan pada video *motion graphic*. Pada tahap perancangan penelitian ini dilakukan pembuatan sinopsis, *storyline*, *storyboard*, tipografi dan desain karakter.

a. Sinopsis

Sinopsis pada penelitian ini adalah ringkasan keseluruhan tentang isi dari video *motion graphic*. Rincian sinopsis terdapat pada tabel 1 sinopsis.

Judul	<i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Informasi Pada Mekanisme Pengajuan Permohonan Informasi Publik di BP Batam Berbasis <i>Online</i>
Durasi	1-2 Menit
Sinopsis	Pembuatan <i>Motion Graphic</i> ini memberikan informasi terkait proses mekanisme pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara <i>online</i> melalui website PPID BP Batam. <i>Motion Graphic</i> ini dikemas dalam bentuk Animasi 2d yang diperankan oleh dua orang karakter animasi yang akan menjelaskan melalui gambaran animasi dan audio narasi di setiap <i>scene</i> nya. Pembuatan <i>motion graphic</i> dalam bentuk animasi 2d ini dikemas dengan sederhana dan jelas agar informasi yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat.

Tabel 1. Sinopsis

b. Storyline

Storyline yang ada di *motion graphic* berupa narasi yang akan menyampaikan pesan yang ada didalam video. Narasi yang sudah dirancang akan di rekam sehingga hasil rekaman suara tersebut akan disesuaikan dengan video visual ketika *motion graphic* sudah di tahap penggabungan *scene* di *Adobe Premier Pro 2019*. Pembuatan narasi berisikan 2 halaman yang berisi 5 *scene* dan *shot* yang dapat dilihat pada link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Te4qT8RAbJumnaRW0QqtLdHvj9565Bpj?usp=sharing>

Rincian *storyline* terdapat pada tabel 2 *Storyline*

Tabel 2. *Storyline*


Scene	Shot	Narasi
1	2	“PPID BP Batam adalah Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi di Badan Pengusahaan Batam”

c. Storyboard

Storyboard pada penelitian ini sebagai sketsa yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah yang telah dibuat pada pembuatan *motion graphic* ini. *Storyboard* yang dihasilkan memuat 16 halaman dan 16 panel yang dapat dilihat pada link berikut <https://drive.google.com/drive/folders/1HK867u-4-PEYnv3EBOojAq6mwIHFPH05?usp=sharing>.

Tabel 3. *Storyboard*

Opening
Duration: 00.01 – 00.04 Detik
Action: Muncul gerakan <i>motion</i> logo PPID BP Batam
SFX: pop out animation, backsound music
Audio: -
Shot Size: Long Shot
Scene: 1, Shot : 1

Duration : 00.05 – 00.07 Detik
Action : Muncul transisi gedung BP Batam hanya transform melanjutkan scene 1.
SFX: pop out animation, backsound music
Audio: -
Shot Size: Long Shot
Transition: Dip to Black 50%


d. Tipografi

Dalam video *motion graphic* ini menggunakan jenis tipografi *DM Sans Bold* dan *Reguler*. Rincian tipografi terdapat pada tabel 4 Tipografi.



DM Sans <i>Bold</i> dan <i>Reguler</i>	Mekanisme Pengajuan Permohonan Informasi Publik Secara Online di BP Batam	Dapat mudah dibaca dengan jelas, tidak memiliki tangkai pada setiap ujung ujung kakinya
--	--	---

Tabel 4. Tipografi

e. Perancangan Karakter

Desain karakter akan disesuaikan dengan video *motion graphic* yaitu menggunakan karakter laki laki selaku staf Humas & PPID BP Batam menggunakan pakaian seragam Humas BP Batam. Dengan tampilan karakteristik tersebut diharapkan menambah ketertarikan pada penonton untuk melihat *motion graphic* ini seperti yang disajikan pada tabel 5 Karakter.

Tabel 5. Karakter

	<p>Karakteristik : Nama : Gilang Jenis Kelamin : Laki – laki Usia : 28 tahun Ciri – ciri fisik : Rambut lurus, kulit sawo matang, wajah brewok tebal, bentuk wajah kotak TB : 168cm BB : 65kg Peran : Staff Humas & PPID BP Batam (Pembicara, Karakter utama)</p>
<p>Karakteristik : Nama : Irfan Jenis Kelamin : Laki – laki Usia : 25 tahun Ciri – ciri fisik : Rambut pendek, kulit kuning langsat, bentuk wajah bulat TB : 165cm BB : 68kg Peran : Staff Humas & PPID BP Batam (karakter pendukung)</p>	




C. **Material Collecting**

Material Collecting adalah tahapan pengumpulan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan video *motion graphic*. Kebutuhan bahan diambil dari gambar referensi asli yang sudah ada lalu di implementasikan menjadi gambar dan *vector* yang dapat dilihat pada link https://drive.google.com/drive/folders/13bKpExSpPsVOMW0cw8A-Qr0cdW5Z_jJ8?usp=sharing

a. Gambar

Pembuatan dalam video *motion graphic* terdapat beberapa gambar yang dibutuhkan, seperti pada tabel 6 berikut gambar yang digunakan dalam *motion graphic*

Tabel 6. *Material Collecting*

No	Referensi	Gambar	Vektor	Keterangan
1				Gedung BP Batam

b. Audio

Suara yang akan digunakan dalam pembuatan video *motion graphic* akan disesuaikan dengan informasi yang di sampaikan. Untuk suara narasi menggunakan suara *dubbing*/rekaman sedangkan untuk *backsound music* digunakan dari situs *youtube no copy right music*. Berikut rincian *backsound music* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Audio

No	Backsound Music	Keterangan
1	Corporate Business Music by Infraction No Copyright Music 2019 Business	Sumber: https://youtu.be/wGqBrJMB-Zs
2	Infraction Upbeat Corporate Royalty Free Music No Copyright Music Deep Night	Sumber: https://youtu.be/TS106AI-GNg

1.1. Analisis dan Pengujian

A. Analisis

Pada penelitian ini video *motion graphic* yang telah dibuat akan di analisis menggunakan analisis data kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Menurut [6] Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan yang layak diperoleh dengan metode statistik atau cara lain. Pada penelitian ini data didapatkan dari instrumen berupa kuesioner. Kuesioner akan di uji dengan *Alpha Testing* dan *Beta Testing* (kuesioner).

B. Pengujian

Menurut [7] Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Pada penelitian ini berdasarkan jumlah populasi sebanyak 30 orang, maka pada penelitian ini besar sampel yang akan diambil sebanyak 30 orang. Menurut [8] berpendapat bahwa ukuran sampel yang layak digunakan dalam penelitian adalah antara 30 s/d 500. Pengujian *Alpha Testing* dilakukan oleh responden Ahli Informasi dan Ahli Media Selanjutnya, pengujian *Beta Testing* dilakukan pengambilan sampel 30 masyarakat kota batam yang sebelumnya tidak paham mengenai tata cara pengajuan permohonan informasi secara *online* di website BP Batam. Pada penelitian ini kuesioner yang berbentuk skala *likert* merupakan instrumen yang akan digunakan.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1. Assembly

Pada tahap ini adalah tahapan pembuatan dan mengedit bahan yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya (Material Collecting).

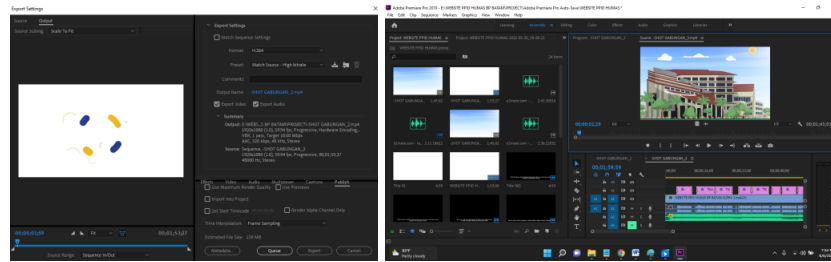
A. Pembuatan video *Motion Graphic*

Pada tahap pembuatan *motion graphic* ini menggunakan beberapa aplikasi seperti *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* untuk membuat desain karakter dan objek maupun *background* properti, kemudian *Adobe After Effect* untuk *animating* yaitu menggerakkan objek, karakter dan juga memberikan transisi di setiap *scene* nya sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat lalu setelah selesai dilanjutkan dengan menyimpan file dalam format mp4 menggunakan aplikasi *Adobe Media Encoder* di setiap *scene*, kemudian yang terakhir *Adobe Premier Pro* digunakan untuk *editing* dengan menggabungkan *scene* yang sudah digerakkan dan menambahkan audio. Setiap *scene* dibuat disesuaikan dengan jalah cerita yang telah di rancang di *storyboard*.

B. Editing dan Rendering

Pada tahap terakhir ini dilakukan adalah menggabungkan seluruh *scene*, audio, teks yang telah

dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Premier Pro 2019*, setelah proses *editing telah selesai* dilakukan selanjutnya tahap terakhir yaitu *rendering* dengan *export* ke media dan menyesuaikan format video yang diinginkan. untuk melihat proses *editing* dan *rendering* terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Proses *Editing* dan *Rendering* Produk

2.2. Testing

Pada tahap pengujian video *motion graphic* yang telah selesai dibuat akan di analisis menggunakan analisis data kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif yang data nya didapatkan dari instrumen berupa kuesioner yang akan di uji dengan *Alpha Testing* dan *Beta Testing* (kuesioner). pada pengujian *Alpha*, penelitian ini melakukan uji kelayakan produk terhadap ahli dari segi penyampaian informasi yang disajikan pada video *motion graphic*. pada penelitian ahli informasi akan diukur menggunakan perhitungan jarak interval agar mendapatkan hasil dari penilaian kuesioner, berikut dibawah ini rumus untuk mencari jarak interval.

$$\text{Jarak Interval } (i) = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

Berdasarkan rumus jarak interval diatas, berikut tabel dibawah ini adalah kriteria dalam penilaian para tim ahli (ahli informasi dan ahli media).

Tabel 8. Tabel Jarak Interval

Rata-rata kelayakan	Kriteria
4,3 – 5,0	Sangat Setuju
3,5 – 4,2	Setuju
2,7 – 3,4	Ragu
1,9 – 2,6	Tidak Setuju
1,0 – 1,8	Sangat Tidak Setuju

Setelah dilakukan uji penilaian dari 2 tim ahli terhadap video *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Pada Mekanisme Pengajuan Permohonan Informasi Publik di BP Batam Berbasis *Online* sudah mencapai nilai rata-rata Setuju maka video *motion graphic* ini sudah layak untuk diteruskan ke tahap uji *Beta Testing* (kuesioner). berikut bobot nilai dari kuesioner dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 9. Bobot Kuesioner

Jawaban	Nilai Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Berdasarkan data yang didapat, maka dapat dirumuskan hasil dalam skala likert yaitu:

$$\text{Total Skor} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Skor}$$

Setelah skor sudah didapatkan, tahap selanjutnya mencari skor maksimum dalam skala likert berdasarkan rumus dibawah ini:

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Jumlah responden} \times \text{Bobot tertinggi}$$

Berdasarkan rumus diatas, skor maksimum dapat menentukan index dalam bentuk persen (%) dengan rumus dibawah ini:

$$\text{Index (\%)} = (\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$$

Hasil yang didapatkan dari perhitungan index (%) akan disesuaikan dengan interval yang telah ditetapkan dalam skala likert pada tabel dibawah ini:

Tabel 10. Interval Persentase Kuesioner

Jawaban	Persentase nilai
Sangat Setuju	80% - 100%
Setuju	60% - 79,99 %
Ragu	40% - 59,99 %
Tidak Setuju	20% - 39,99%
Sangat Tidak Setuju	0% - 19,99%

A. Uji Ahli Informasi

Pengujian berdasarkan ahli informasi bertujuan agar dapat mengetahui nilai dari kelayakan penyampaian informasi yang ada pada video *motion graphic* ini. Uji Ahli Informasi dilakukan pada Kepala Bagian Humas BP Batam, Kasubbag Pengelolaan Informasi PPID BP Batam, Kasubbag Dokumentasi & Publikasi Humas BP Batam.

Setelah mendapatkan hasil skor rata-rata, didapatkan angka 5 yang masuk kedalam kategori (SS) Sangat Setuju. Lalu dapat disimpulkan bawah video *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Pada Mekanisme Pengajuan Permohonan Informasi Publik Berbasis *Online* sudah dapat memenuhi kelayakan penyampaian informasi untuk disebarluaskan kepada masyarakat kota batam.

B. Uji Ahli Media

Pengujian berdasarkan ahli media bertujuan agar dapat mengetahui nilai dari kelayakan video *motion graphic* dari segi standar kelayakan media. Uji Ahli Media dilakukan pada Dosen Politeknik Negeri Batam, Staf Humas BP Batam yang mempunyai jobdesk di Humas BP Batam bagian dokumentasi & publikasi dan alumni Politeknik Negeri Batam Program Studi Multimedia & Jaringan yang mempunyai jobdesk di *Infinite Frameworks Studio* Batam bagian *Render Wrangler*.

Tabel 11. Hasil Uji Alpha Ahli Informasi

No	Deskripsi Pertanyaan	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata-rata
		A1	A2	A3		
1	Menampilkan informasi mekanisme pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara online	5	5	5	15	5
2	Penyampaian informasi tentang tata cara pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara online tersampaikan dengan jelas	5	5	5	15	5
3	Penyampaian informasi yang disajikan menampilkan kemudahan dalam mengajukan permohonan informasi publik secara online di website PPID BP Batam	5	5	5	15	5
4	Penyampaian informasi yang disampaikan sudah relevan berdasarkan sumber yang ada di PPID BP Batam	5	5	5	15	5
5	Mekanisme yang disampaikan memudahkan pemahaman bagi pemohon informasi yang ingin mengajukan permohonan informasi publik secara online di BP Batam	5	5	5	15	5
Jumlah		25	25	25	75	5
Rata-Rata		25	25	25	75	5
Keterangan		SS	SS	SS		SS

Tabel 12. Hasil Uji Alpha Ahli Media

No	Aspek & Pernyataan	Penilai			Jumlah Skor	Rata-rata
		A1	A2	A3		
A.	Animasi					
1	Pergerakan animasi sudah sesuai dengan informasi yang disampaikan	5	5	5	15	5
2	Ketepatan pada pergerakan/ <i>motion</i> pada setiap objek	5	4	5	14	4,6

3	Ketepatan waktu/ <i>timing</i> pada pergerakan animasi	5	4	4	13	4,3
4	Ketepatan setiap pergerakan transisi antar <i>scene</i>	5	4	4	13	4,3
5	Karakter animasi 2d pada <i>motion graphic</i> ini sudah mencerminkan seorang staff PPID BP Batam	5	5	4	14	4,6
B.	Teks					
1	Teks pada video <i>motion graphic</i> terlihat jelas	5	4	5	14	4,6
2	Ketepatan jenis <i>font</i> yang digunakan	5	4	5	14	4,6
3	Ketepatan ukuran <i>font</i> yang digunakan	5	4	4	13	4,3
4	Ketepatan teks dalam mendeskripsikan objek dan informasi	5	4	4	13	4,3
C.	Gambar					
1	Ketepatan penempatan posisi gambar/desain	5	4	4	13	4,3
2	Ketepatan pemilihan desain <i>background</i> dan objek lain	5	5	4	14	4,6
D.	Audio					
1	Suara <i>backsound</i> terdengar jelas dan tepat	4	4	5	13	4,3
2	Suara <i>backsound</i> sudah sesuai dengan video <i>motion graphic</i>	4	4	4	12	4
3	Suara <i>dubbing</i> terdengar dengan jelas dan tepat	4	4	4	12	4
E.	Warna					
1	Pemilihan warna yang sesuai dan menarik perhatian penonton	5	5	5	15	5
2	Ketepatan pemilihan warna pada teks	5	4	5	14	4,6
3	Ketepatan warna <i>background</i> dan objek	5	4	4	13	4,3
4	Ketepatan warna pada desain	5	4	4	13	4,3
	Jumlah	87	76	79	205	80
	Rata-Rata	4,8	4,2	4,3	11,3	4,4
	Keterangan	SS	S	SS		SS

Setelah mendapatkan hasil dari skor rata-rata maka didapatkan 4,4 yang masuk dalam kategori (SS) Sangat Setuju. Lalu selanjutnya dapat disimpulkan bahwa video *motion graphic* sudah memenuhi standar kelayakan media untuk disebarluaskan kepada masyarakat Kota Batam

C. Uji Beta (kuesioner)

Pengujian beta adalah pengujian tahap terakhir sebelum video *motion graphic* disebarluaskan kepada masyarakat kota batam. Pengujian *Beta Testing* dilakukan dengan 30 responden, pengujian ini melibatkan masyarakat kota Batam yang telah berusia minimal 20 tahun sampai 62 tahun baik laki-laki ataupun perempuan. penentuan jumlah sampel pada penelitian ini berdasarkan pendapat dari [9] yaitu ukuran sampel yang layak untuk penelitian adalah antara 30 hingga 500 orang. Setelah itu dilanjutkan ketahapan pengisian kuesioner. dengan hasil persentase dari setiap pertanyaan yang dijawab oleh responden, maka dapat dihitung hasil dari nilai persentasenya.

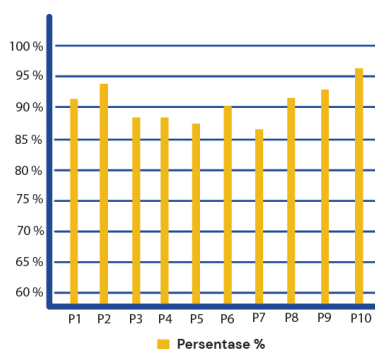
Tabel 13. Hasil Uji Beta Kuesioner Responden

No	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
1	Apakah anda setuju, setelah menonton video <i>motion graphic</i> ini anda mengetahui apa itu PPID BP Batam beserta 1 tugas dan fungsinya?			3	7	20
2	Apakah video <i>motion graphic</i> ini menampilkan mekanisme pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara <i>online</i> ?				8	22
3	Apakah anda setuju, setelah menonton video <i>motion graphic</i> ini anda mengetahui pengajuan permohonan informasi publik dapat diajukan secara <i>online</i> ?				16	14
4	Apakah anda setuju, setelah menonton video <i>motion graphic</i> ini anda mengetahui bagaimana tata cara pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara <i>online</i> ?				16	14

5	Apakah anda setuju, penyampaian informasi yang disampaikan pada video <i>motion graphic</i> ini tersampaikan dengan jelas?			2	14	14
6	Apakah video <i>motion graphic</i> yang dikemas dalam bentuk animasi 2d ditampilkan dengan menarik?			1	12	17
7	Apakah tampilan teks pada video <i>motion graphic</i> ini dapat dibaca dengan baik?			2	16	12
8	Apakah suara pada video <i>motion graphic</i> terdengar dengan jelas?				13	17
9	Apakah penyampaian informasi pada video <i>motion graphic</i> ini dapat mudah dipahami?				10	20
10	Apakah anda setuju, dengan adanya video <i>motion graphic</i> ini sangat membantu dalam menyampaikan informasi untuk masyarakat terkait tata cara mekanisme pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara <i>online</i> ?				6	24

Tabel 14. Hasil Uji Beta Kuesioner yang Telah Diolah

No	Pertanyaan	Total Skor	Interpretasi
1	Apakah anda setuju, setelah menonton video <i>motion graphic</i> ini anda mengetahui apa itu PPID BP Batam beserta tugas dan fungsinya?	137	91,3 %
2	Apakah video <i>motion graphic</i> ini menampilkan mekanisme pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara <i>online</i> ?	142	94,6 %
3	Apakah anda setuju, setelah menonton video <i>motion graphic</i> ini anda mengetahui pengajuan permohonan informasi publik dapat diajukan secara <i>online</i> ?	134	89,3 %
4	Apakah anda setuju, setelah menonton video <i>motion graphic</i> ini anda mengetahui bagaimana tata cara pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara <i>online</i> ?	134	89,3 %
5	Apakah anda setuju, penyampaian informasi yang disampaikan pada video <i>motion graphic</i> ini tersampaikan dengan jelas?	132	88 %
6	Apakah video <i>motion graphic</i> yang dikemas dalam bentuk animasi 2d ditampilkan dengan menarik?	136	90 %
7	Apakah tampilan teks pada video <i>motion graphic</i> ini dapat dibaca dengan baik?	130	86,6 %
8	Apakah suara pada video <i>motion graphic</i> terdengar dengan jelas?	137	91,3 %
9	Apakah penyampaian informasi pada video <i>motion graphic</i> ini dapat mudah dipahami?	140	93,3 %
10	Apakah anda setuju, dengan adanya video <i>motion graphic</i> ini sangat membantu dalam menyampaikan informasi untuk masyarakat terkait tata cara mekanisme pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara <i>online</i> ?	144	96 %



Gambar 4. Diagram Hasil Persentase Penilaian Responden

$$\text{Jumlah persentase \%} = \text{Setiap Pertanyaan/Jumlah Pertanyaan}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Persentase} &= 818,4 \% \\ &= 81,4 \% (\text{SS}) \end{aligned}$$

2.3. Distribution

Pada tahap distribusi video *motion graphic* diserahkan kepada pihak Humas dan PPID BP Batam dan video ini diharapkan nantinya dapat membantu masyarakat tentang tata cara mekanisme pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam secara *online* dengan melihat di akun *youtube* BP Batam yang dapat dilihat pada link berikut <https://youtu.be/Ah5tuA7Xew0>. Dan direncanakan nantinya video *motion graphic* akan ditampilkan pada videotron di Bundaran Plaza Internasional (Bundaran BP Batam) dan di televisi pada lift ruang lingkup BP Batam.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pengujian dan analisis yang telah dilakukan maka disimpulkan:

- a. Penulis dapat menyelesaikan video *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Pada Mekanisme Pengajuan Permohonan Informasi Publik di BP Batam Berbasis *Online* menggunakan metode pengembangan dari Luther-Sutopo sehingga hasil video *motion graphic* tersebut tersusun dengan konsep yang tertata dan memperoleh hasil yang sudah sesuai dengan jalan cerita yang dirancang dengan format MP4 berdurasi 1 menit 54 detik.
- b. Berdasarkan hasil analisis pengujian alfa dan beta pada penyampaian informasi video *motion graphic* mekanisme pengajuan permohonan informasi publik di BP Batam telah memenuhi indikator kelayakan unsur media yang didapatkan hasil 4,4 yang termasuk kategori (SS) Sangat Setuju dan unsur informasi 5 yang termasuk kategori (SS) Sangat Setuju dan hasil dari perhitungan responden yaitu masyarakat Batam dengan nilai 81,4 % yang termasuk kedalam kategori (SS) Sangat Setuju, yang artinya para responden yaitu masyarakat Batam sangat setuju dengan adanya video *motion graphic* untuk membantu masyarakat mendapatkan informasi terkait pengajuan permohonan informasi publik secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pengusahaan Batam. 2019 "Sejarah". Tersedia di website". <https://bpbatam.go.id/> diakses pada tanggal 26 September 2021.
- [2] Carra, E., Santoni, C., & Pellacini, F. (2019). *Grammar-based procedural animations for motion graphics. Computers & Graphics*, 78, 97-107.
- [3] Munir. 2013. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung. Alfabeta.
- [4] Siregar, Sofyan. 2016. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [5] Sugiarto, H. (2018). Penerapan *Multimedia Development Life Cycle* Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, 3(1), 26-31
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- [6] Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- [7] Sugiyono. 2015. *Statistik Nonparametris untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Sutisna, I. (2021). Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Artikel*, 1(4610).
- [9] W. Budiaji, "Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)," *Ilmu Pertan. dan Perikan.*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013.
- [10] Fatulloh, A., & Saputro, A. A. (2020). *Motion Graphics* Pada Video Mekanisme Permohonan Informasi Publik Di BP Batam. *Jurnal Teknologi Terapan: G-Tech*, 4(1), 262-271.
- [11] Khairunnisa, A., & Fani, M. (2021). Implementasi *Motion Graphic* Tata Cara Umroh Pada Pt. Rhean Citra Oetama. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 5(1), 110-120.
- [12] Utomo, B. P. (2020). Video Profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam Berbasis *Motion Graphic*. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*. 4(1), 7-14.
- [13] Setiawan, W. (2017). *Era Digital dan Tantangannya. Seminar Pendidikan Indonesia*. ISBN.