

Analisis Efektivitas Dan Implementasi Motion Grafis Sebagai Media Informasi Untuk HSE Induction

Agung Riyadi, Miranda Valen

Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Oct 20th, 2022

Revised Nov 20th, 2022

Accepted Nov 28th, 2022

Keyword:

Motion graphics
Villamil-Molina
Epic Models
Effectiveness
Information Media

ABSTRACT

This research is about making video motion graphics for HSE Induction information media at PT.Cameron Systems Batam. Based on visiting e-form data, there are 35% in one month the number of visitors who will work at PT. Cameron System Batam or there are 20-30 people in one month, with this number making the submission of HSE induction carried out continuously and taking a lot of time . Previously, the process of conveying information about HSE induction still used power point presentation files, so trainers had to explain directly to new employees or visitors, this step was less effective, so a new information medium was created that was better in delivering, namely, video motion graphics. The use of motion graphics for delivery through illustrated video and moving images is more interesting, effective and unlimited delivery than descriptive writing. In this research, in making products, using the villamil molina development method, in this method there are five stages, namely development, pre-production, production, post-production, then delivery. Then to analyze the effectiveness of video motion graphics using the EPIC model method with dimensions in the form of empathy, persuasiveness, impact, and communication. The results of this study are in the form of motion graphic videos about HSE induction, the results of the analysis using the EPIC model get a value of 4.35 with the very effective category, meaning that the HSE induction motion graphics video is effectively used for delivering HSE induction by the company.

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

1. INTRODUCTION

Media informasi pada dasarnya merupakan wadah untuk mendapatkan informasi yang kemudian digunakan kembali untuk menciptakan informasi baru yang lebih bermanfaat bagi orang yang menerimanya. Melalui media informasi penerima informasi dapat mengetahui dan berinteraksi dengan informasi yang ada. Dimasa sekarang teknologi sudah semakin berkembang pesat membuat media informasi sudah banyak beralih ke dalam bentuk video yang kreatif dan menarik salah satu nya motion grafis [1].

Motion grafis adalah jenis animasi yang menyatukan gaya film dengan gaya desain grafis, sering kali menggunakan gabungan animasi, vidio, film, tulisan, desain ilustrasi, dan musik [2].

HSE induction merupakan pengenalan umum untuk karyawan baru atau visitor yang akan memasuki kawasan PT. Cameron System Batam baik dengan tujuan bekerja atau untuk melakukan pengantaran barang. Berdasarkan dari data e-form kunjungan, terdapat 35% dalam satu bulan jumlah visitor yang akan bekerja di PT.Cameron System Batam atau terdapat 20-30 orang dalam satu bulannya, dengan jumlah tersebut membuat penyampaian tentang HSE induction dilakukan terus menerus dan banyak memakan waktu. Proses penyampaian informasi tentang HSE induction sebelumnya masih menggunakan file presentasi power point, sehingga trainer harus menjelaskan secara langsung kepada karyawan baru atau visitor. Selama penyampaian video HSE induction menggunakan slide presentasi terdapat beberapa hal yang kurang efektif yaitu: pertama, harus selalu ada trainer yang menjelaskan, sedangkan karyawan HSE hanya terdiri dari dua orang. Kedua, bahasa penyampaian yang berbeda. Ketiga, banyak waktu dan tenaga yang terbuang, Keempat terkadang trainer tidak selalu ada. Langkah ini dirasa kurang efektif sehingga pihak Cameron membutuhkan media informasi baru yang lebih baik untuk penyampaian HSE induction sehingga penerima informasi mudah untuk memahami informasi yang diberikan.

Media informasi yang digunakan adalah motion grafis, alasan mengapa penyajian informasi HSE induction ini dibuat dengan motion grafis karena penyampaian melalui video dan gambar bergerak yang diilustrasikan lebih menarik, efektif dan penyampaian yang tidak terbatas dibandingkan tulisan pada slide

yang deskriptif. Penelitian ini dalam pembuatan produk nya di gunakan metode pengembangan villamil molina. Metode villamil molina dipilih karena struktur metode Villamil-Molina yang jelas, dan tahapan yang berurutan serta manajemen produksi yang baik. Kemudian digunakan metode EPIC model untuk analisis efektivitas video motion grafis ini. Metode EPIC model digunakan untuk menghitung efektivitas video melalui pendekatan komunikasi [3].

2. THEORETICAL BASIS

2.1. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini, menggunakan referensi serta penelitian terkait lainnya yang dijadikan sebagai referensi atau perbandingan. Rincian perbandingan penelitian terkait motion grafis sebagai media promosi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Penelitian terkait

Judul Penelitian	Penelit, Tahun	Metode Penelitian	Deskripsi	Hasil Penelitian
Pembuatan <i>motion</i> grafis pengenalan batik gemawang khas kabupaten semarang [4]	Nuga Choiril, 2016	Teori Komunikasi, Teori Media, Multimedia, Metode Analisis 5W + 1H	Video pengenalan, batik berbasis <i>motion grafis</i>	Video <i>motion grafis</i> ini menjadi lebih leluasa dalam pengenalan batik gemawang
Perancangan <i>motion</i> grafis sebagai upaya pengenalan profesi bidang teknologi Maritim Ftk Its Untuk Siswa SMA [5]	Fakhri dan Denny, 2018	<i>Pre production, production</i> dan <i>pasca production</i>	Sebuah video pengenalan bidang teknologi profesi maritime	Video <i>motion grafis</i> ini menjadi lebih informatif untuk pengenalan teknologi profesi maritim.
Implementasi infografis pada video <i>basic Machine operation</i> msp pt. Infineon Technologies batam [6]	Getha Febriyani Putri, 2020	<i>Action research</i>	Video <i>motion grafis machine operation</i> MSP	Video <i>motion grafis</i> untuk training karyawan baru agar mengerti hal dasar disaat bekerja
Perancangan K3 dengan teknik <i>motion</i> grafis sebagai media komunikasi dalam rangka meningkatkan budaya K3 bagi pekerja operasional area dermaga di PT Terminal Teluk Lamong [7]	Hilfi Muhammad, 2021	Kualitatif	Video <i>motion grafis</i> yang berisikan infografis tentang K3	Video <i>motion grafis</i> untuk meningkatkan budaya K3 untuk meminimalkan kecelakaan kerja di terminal Teluk Lamong

2.2. Dasar Teori

A. Motion grafis

Motion grafis sering menggunakan cuplikan dari sebuah video, dari foto, bahkan animasi untuk menghasilkan sebuah ilusi gerakan sering juga disatukan atau ditambahkan suara audio untuk sebuah proyek multimedia. [8]. Motion grafis juga termasuk pada kategori jenis animasi yang mempunyai unsur desain pada seluruh komponennya.

B. Media Informasi

Media informasi pada dasarnya merupakan wadah untuk mendapatkan informasi yang kemudian digunakan kembali untuk menciptakan informasi baru yang lebih bermanfaat bagi orang yang menerimanya. Melalui media informasi penerima informasi dapat mengetahui dan berinteraksi dengan informasi yang ada.

C. HSE atau Safety Induction

Menurut Ramli [9], safety induction atau induksi keselamatan adalah pelatihan yang diberikan oleh unit K3 kepada pekerja yang baru akan memulai pekerjaannya atau pengunjung yang memasuki area tempat kerja. Kegiatan ini bertujuan agar setiap pekerja baru, kontraktor dan tamu mempunyai pemahaman, pengetahuan dan kepedulian terhadap keselamatan kerja serta kesehatan saat berada di area kerja.

D. EPIC Model

EPIC Model [3] merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menghitung efektivitas melalui pendekatan komunikasi. Dalam EPIC Model, memiliki empat dimensi berupa empati, persuasive, impact, serta communication.

1. Empathy

Menyampaikan sebuah informasi penting mengenai ketertarikan pada sebuah merek. Empati adalah kondisi di saat orang dapat merasakan empati terhadap orang lain, mengidentifikasi dengan perasaan atau pikiran mereka.

2. Persuasive

Aspek persuasif menunjukkan apa yang dilakukan sebuah produk agar memperbaiki atau meningkatkan karakteristik merek dan memungkinkan produsen produk untuk memahami bagaimana suatu produk mempengaruhi motivasi pembelian konsumen.

3. Impact

Dampak adalah perbedaan antara berpikir, merasakan, dan melakukan sebelum dan sesudah menerima pesan. Bila perubahan yang terjadi kepada penerima telah sesuai tujuan yang diinginkan komunikator, maka dampaknya berhasil. Pengaruh ditentukan kepada sumber, pesan, dan penerima.

4. Communication

Aspek ini menyampaikan informasi mengenai kemampuan audiens untuk mengingat pesan atau informasi yang telah disampaikan, menguji pemahaman dan kekuatan pesan.

E. Villamil-Molina

Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia villamil molina. Metode villamil molina mengatakan perancangan multimedia dikatakan sukses jika mempunyai rancangan yang teliti, penguasaan multimedia dan manajemen produksi yang baik [10]. Berikut tahapan-tahapan metode villamil molina

1. Development

Pada tahapan pengembangan terdapat konsep serta ide. Ide dan konsep dibuat dan dikembangkan menjadi sebuah kerangka produksi. Setelah ide didapat lalu dikembangkan menjadi sebuah cerita untuk produk yang akan dibuat.

2. Pre production

Pada tahapan pre production hal yang dilakukan meliputi, perencanaan produksi, membuat naskah produksi, storyboard, membuat desain asset dan penjadwalan kerja.

3. Production

Pada tahapan produksi mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat serta menggabungkan file video, audio dan teks menjadi sebuah cerita.

4. Postproduction

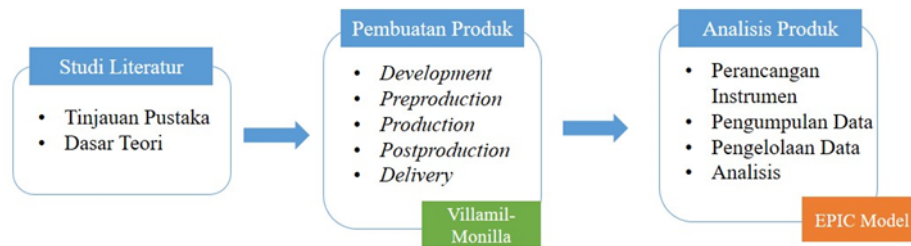
Pada tahap post production meliputi tahapan pengujian pada hasil video yang telah di render. Video yang telah di render diputar menggunakan media pemutar video yang kemudian diperiksa apakah ada kesalahan pada video, pemeriksaan meliputi pemeriksaan kesesuaian antara scene berdasarkan storyboard, pemeriksaan suara, warna, kesesuaian antara narasi dan durasi serta tampilan dan lain-lain. Pemeriksaan ini dilakukan oleh pengembang serta pihak internal yang terlibat.

5. Delivery

Pada tahapan delivery ini bertujuan untuk mempublikasi hasil karya atau konten kepada penonton dan melakukan pengujian.

3. RESEARCH METHOD

Dalam pengerjaan produk, metode villamil molina menjadi pilihan metode pengembangan yang digunakan. Setelah produk telah selesai dikerjakan selanjutnya dianalisis menggunakan metode analisis EPIC model. Tahapan penelitian lebih jelas di tunjukan pada diagram 1.



Gambar 1. Alur penelitian

A. Studi Literatur

Terdapat dua tahap yang dijelaskan pada bagian ini, dasar teori dan tinjauan pustaka. Pada tinjauan pustaka dilakukan dengan mencari referensi atau perbandingan dari jurnal terdahulu yang membahas topik yang sama. Selain itu, dilakukan pencarian materi atau teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan motion grafis ini serta teori untuk metode analisisnya.

B. Pembuatan Produk

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan produk dengan menggunakan metode villamil molina.

1. Development (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan pengembangan ide serta konsep cerita pada materi yang dibahas dan diimplementasikan kedalam sebuah video motion grafis. Konsep video motion grafis HSE Induction ini dirancang menjadi jenis animasi dua dimensi, menggunakan gaya flat desain (vector), karena flat desain (vector) merupakan bentuk desain modern yang lebih menarik. Penjelasan HSE induction ini diilustrasikan dengan gambar yang bergerak dan sedikit tulisan, bertujuan agar lebih mudah dipahami. Perancangan desain grafis yang digunakan dalam motion grafis bertema tentang keselamatan kerja, sehingga semua asset desain dan karakter yang ada berhubungan dengan atribut keselamatan dan disesuaikan dengan kondisi lapangan. Adapun konsep video motion grafis ditunjukkan pada tabel 2.


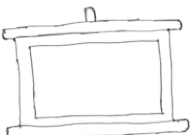



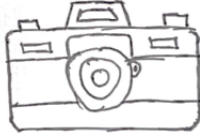


Tabel 2. Konsep Motion grafis

Konsep	Keterangan
Jenis Produk	Video <i>motion grafis</i>
Tujuan	Menyajikan informasi tentang keselamatan kerja di PT Cameron Systems Batam, mengenai cara kerja aman dan evakuasi keadaan darurat
Karakteristik Respondens	<i>Visitor, Contractor</i> dan Karyawan baru PT Cameron System Batam dengan tujuan bekerja
Konten	Video, gambar, audio, teks
Format	Video dalam format .MP4
Konsep Video	Video <i>motion grafis</i> dibuat dengan konsep animasi 2 dimensi yang tidak kaku, dengan <i>voice over</i> dan narasi yang tidak formal dan santai, menggunakan Bahasa Indonesia karena kebanyakan tamu yang datang dari dalam negeri. Menggunakan pemilihan <i>backsong</i> musik yang santai dan sedikit tambahan <i>sound effect</i> .
Durasi	4 Menit 52 Detik
Media Distribusi	Media monitor di perusahaan dan <i>online</i> (Internal)

2. Preproduction (Praproduksi)





Pada tahapan pre production hal yang disiapkan seperti, membuat jadwal kerja, perancangan karakter, perancangan asset yang diperlukan serta pembuatan storyboard. Rancangan Asset yang digunakan dapat berupa gambar, icon dan tulisan, ilustrasi dalam bentuk 2 dimensi dengan style flat design. Berikut aset yang digunakan ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Perancangan Asset

			
Gedung Perusahaan	Papan Tulis	Fire Alarm	Tanda Darurat
			
Alat Pelindung Diri	Kamera	Aktivitas Pengelasan	Gate Valve

Penentuan warna yang akan digunakan dominan di ambil dari warna seragam perusahaan yaitu warna biru tua, dan ada beberapa pencampuran warna yang dirasa cocok menjadi warna pendukung seperti warna oren, dan biru muda. Warna yang dipilih merupakan warna solid yang ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Kode Warna

Warna	Deskripsi	Warna	Deskripsi
	Warna jingga Kode warna : #DE9C16		Warna biru muda Kode warna : #80CCF0
	Warna biru Kode warna : #415FD6		Warna putih soft Kode warna : EDE7E7

Perancangan karakter yang digunakan menggambarkan seorang perempuan yang berprofesi sebagai trainer atau HSE spesialis, menggunakan seragam perusahaan berupa cover all dan atribut. Penggambaran karakter ini sengaja dibuat serupa dengan karyawan PT. Cameron Systems Batam dengan tujuan dapat menggambarkan trainer aslinya. Perancangan desain karakter ditunjukkan pada gambar 2.



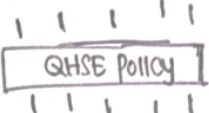



Gambar 2. Rancangan karakter

Karakter merupakan seorang perempuan bernama Rani, berumur 25 tahun dengan warna kulit putih menggunakan seragam perusahaan, dan berprofesi sebagai HSE spesialis. Pembuatan *storyboard* pada penelitian ini memiliki tujuan yaitu sebagai visualisasi konsep alur cerita dari *motion grafis* ini dan juga

menjadi acuan dalam proses produksi nantinya sehingga *storyboard* ini dibuat atau dirancang di bagian awal dalam proses pembuatan *motion grafis*. Contoh *storyboard* ditunjukkan pada tabel 5.

Table 5. *Storyboard*

Panel 1	Panel 2	Panel 3	Panel 4
			
Deskripsi: Menampilkan logo PT. Cameron sebagai pembukaan video.	Deskripsi : Menampilkan background gedung PT dan karakter wanita, serta tulisan judul dan nama PT	Deskripsi: Menampilkan tulisan “QHSE”	Deskripsi: Menampilkan isi dari QHSE <i>policy</i> .
waktu : 00.00 s.d 00.05	waktu : 00.06 s.d 00.20	waktu : 00.21 s.d 00.24	waktu : 00.25 s.d 00.30
Audio : <i>Backsong</i>	Audio : <i>Backsong</i>	Audio : <i>Backsong</i>	Audio : <i>Backsong</i>
Narasi : -	Narasi : “Selamat datang di Cameron System Batam, perkenalkan saya Rani yang akan menjelaskan HSE <i>Induction</i> ditempat ini HSE <i>Induction</i> di peruntukan untuk seluruh <i>visitor</i> , <i>contractor</i> dan karyawan baru.”	Narasi : “Mari kita lihat Kebijakan QHSE”	Narasi : “Kebijakan QHSE lebih menekankan pada kesehatan karyawan “

C. Analisis Produk

Pada tahap analisis produk dilakukan pengujian menggunakan desain penelitian berupa kuesioner. Kuesioner yang diberikan bertujuan untuk penilaian dalam hal penampilan *motion grafis* terhadap responden. Responden dari pengisian kuisisioner ini yaitu, populasi kontraktor dan visitor di PT. Cameron Systems Batam. Kuesioner akan dibagikan kepada 100 orang dengan memberikan tanggapan survei nya dalam bentuk microsoft form. Pengujian ini bertujuan untuk melihat efektivitas dari *motion grafis* HSE *induction* melalui empat dimensi metode EPIC model. Pertanyaan yang disusun berdasarkan empat dimensi EPIC model ditunjukkan pada tabel 9.

Tabel 9. Pertanyaan

Dimensi	Pertanyaan	No
Empati	Video <i>motion grafis</i> HSE <i>Induction</i> membuat saya tertarik untuk saya mengamatinya	X1
	Video <i>motion grafis</i> HSE <i>Induction</i> merupakan media informasi yang mudah dimengerti	X2
Persuasif	Video <i>motion grafis</i> HSE <i>Induction</i> merupakan media informasi yang menjadikan orang lebih peduli dengan keselamatan kerja	X3

	Video <i>motion grafis</i> HSE <i>Induction</i> merupakan media informasi yang menjadikan orang selalu ingat untuk menjaga keselamatan dalam bekerja	X4
Dampak	Saya lebih peduli tentang keselamatan kerja yang aman setelah menonton video <i>motion grafis</i> HSE <i>Induction</i> .	X5
	Saya menjadi tau apa yang akan saya lakukan jika dalam keadaan darurat setelah menonton video <i>motion grafis</i> HSE <i>Induction</i> .	X6
	Penyampaian melalui video <i>motion grafis</i> HSE <i>Induction</i> ini lebih mudah di ingat dan dimengerti dari pada penyampaian lainnya	X7
Komunikasi	Informasi Video <i>motion grafis</i> HSE <i>Induction</i> disampaikan dengan jelas kepada penonton.	X8
	Informasi dan pesan yang disampaikan mudah dimengerti dan dipahami oleh penonton	X9
	Video tampilan grafis pada <i>motion grafis</i> HSE <i>Induction</i> menggunakan grafis dan warna serta font yang jelas, sehingga mudah dipahami.	X10

Untuk menghitung skor rata-rata setiap bobot kalikan nilai setiap bobot dengan nilai setiap frekuensi, lalu tambahkan semua, kemudian dibagi dengan total frekuensi. Rumus menghitung skor rata - rata dapat ditunjukkan pada rumus (1.1)

$$X = \frac{\sum f_i.w_i}{\sum f_i}$$

keterangan:

X = Rata - rata setiap bobot

f_i = Frekuensi jumlah responden yang memilih kategori tertentu

w_i = Nilai Bobot (1-5)

Selain itu, perhitungan rentang skala digunakan untuk mengetahui respon responden berdasarkan nilai skor masing-masing variabel. Jawaban diberi bobot pada skala satu sampai lima dari katagori sangat tidak setuju sampai sepenuhnya setuju. Pada penelitian kali ini digunakan sebuah penelitian yang berbasis pada skala likert yang mewakili skala dari 1 sampai 5, sehingga rentang skalanya adalah 0.8. Hasil ini diperoleh dengan menghitung jumlah ekspresi (berat maksimum-berat minimum) dibagi banyak kategori. Tabel 10 menunjukkan rentang skala dari model pengambilan keputusan EPIC.

Tabel 10 Kategori Skala

Kategori	Rentang Skala
Sangat tidak setuju (STS)	1.00 s/d 1.80
Tidak setuju (TS)	1.81 s/d 2.60
Cukup setuju (CS)	2.61 s/d 3.40
Setuju (S)	3.41 s/d 4.20
Sangat setuju (SS)	4.21 s/d 5.00

Selanjutnya menghitung nilai EPIC rate menggunakan rumus berikut

$$Epic Rate = \frac{XEmpathy + XPersuasion + XImpact + XCommunication}{N}$$

N

Setelah didapatkan hasil EPIC *rate*, maka dapat disimpulkan akhir apakah *motion grafis* efektif atau tidak sebagai media informasi tentang HSE *Induction*.

4. RESULTS AND ANALYSIS

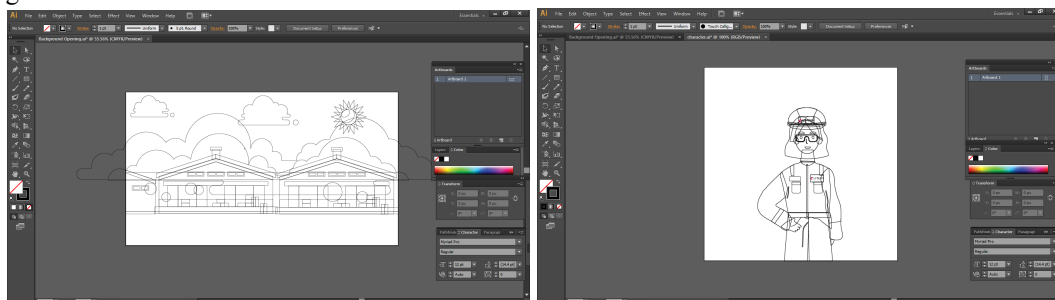
Bagian ini menjelaskan hasil dan analisis dari penelitian ini. Pada bagian hasil merupakan penjelasan proses *production, postproductin dan delivery*.

4.1. Hasil

1. Production

A. Tracing

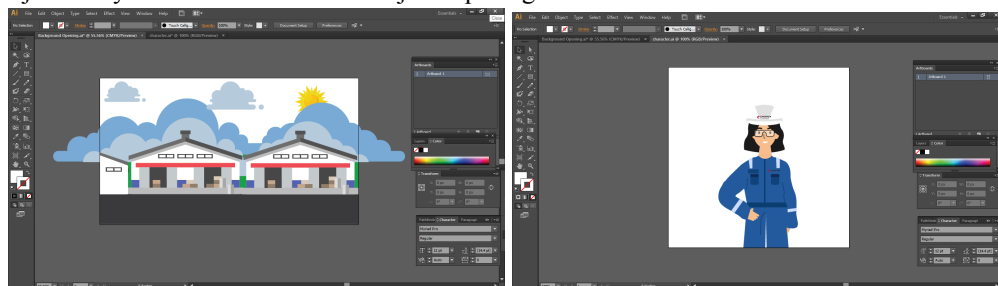
Setelah perancangan *asset* grafis dibuat, langkah selanjutnya yaitu proses *tracing*, *tracing* objek harus mengikuti bentuk desain yang sebelumnya telah dibuat, proses *tracing* ini dilakukan menggunakan *pen tool* pada program Adobe Illustrator CC. Contoh tahapan *tracing* ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Tahapan *tracing* objek

B. Coloring

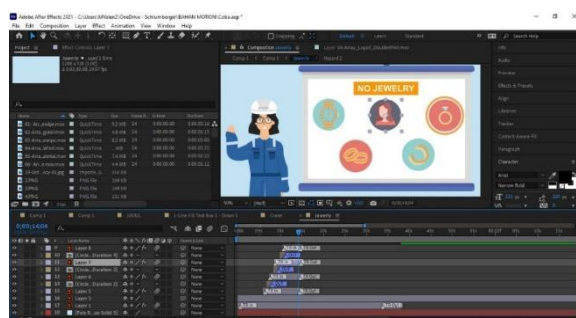
Setelah tahap *tracing*, selanjutnya objek diberikan warna. Pewarnaan objek akan disesuaikan seperti warna aslinya dengan tujuan agar objek lebih terlihat nyata. Pemberian warna menggunakan *tools* warna yang ada pada Adobe Illustrator atau dapat juga menggunakan *eyedropper tool* untuk mengambil warna dari objek aslinya. Pemberian warna ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Pewarnaan objek

C. Animating

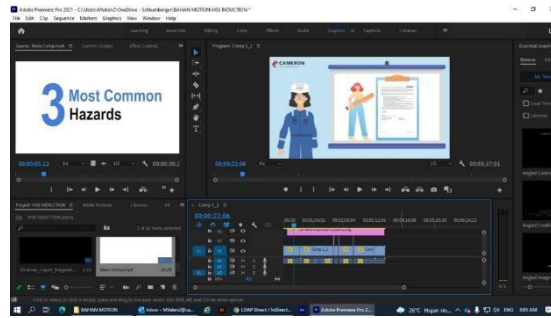
Animating dilakukan untuk menggerakan objek gambar yang telah dibuat sebelumnya pada Adobe Illustrator, agar dapat bergerak sesuai kebutuhan dalam sebuah motion grafis sesuai dengan storyboard. Penggerakan objek ini menggunakan program Adobe After Effects CC dengan menggunakan berbagai teknik, effect dan juga animasi. Contoh penggerakan objek ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Penggerakan Objek

D. Editing

Setelah proses animasi telah dikerjakan, kemudian hasil animasi yang sudah dibuat di *export* terlebih dahulu menjadi file video. Tahapan editing menggunakan program Adobe Premiere Pro CC, untuk menggabungkan beberapa bagian video dari proses animating sebelumnya, serta menambahkan audio seperti audio *backsound* dan *audio dubbing* narasi. Proses *editing* ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Tahap *Editing*

E. *Rendering*

Masuk ke tahap selanjutnya yaitu *rendering*. Hasil dari video *motion grafis* yang telah digabung akan di render menggunakan program aplikasi Adobe Premiere Pro dengan format video Mp4

2. *Postproduction*

Setelah video selesai dan telah di render. Video yang telah di render diputar menggunakan media pemutar video yang kemudian diperiksa apakah ada kesalahan pada video pemeriksaan ini termasuk bagian dalam uji validasi kelayakan produk, pemeriksaan meliputi beberapa poin dibawah ini. Pemeriksaan ini dilakukan oleh tiga orang dari pihak dosen Politeknik Negeri Batam dan pihak perusahaan menggunakan aspek rentang skala 1-5 dari tidak layak sampai sangat layak. Dari pihak kampus terdapat satu orang penguji yaitu dari kalangan dosen jurusan Pak Riwinoto selaku penilai A1 dan dari pihak perusahaan terdapat dua penguji yaitu Bapak Nasrul Hendrik dan Ibu Ririn selaku penilai A2 dan A3. Berikut hasil penilai dari ketiga penilai ditunjukkan pada tabel 11.

Tabel 11. Hasil penilaian ahli (expert)

Nomor	Konten	Kode Penilai			Total Skor	Rata – Rata Skor
		A1	A2	A3		
1.	Ukuran object	4	4	4	12	4
2.	<i>Layout</i> object	4	5	4	13	4.33
3.	Keselarasan gerak	4	5	4	13	4.33
4.	Durasi gerakan	4	4	4	12	4
5.	Kelancaran gerakan	4	4	4	12	4
6.	Background warna video	5	5	4	14	4.67
7.	Konten ditampilkan dengan jelas	5	4	4	13	4.33
8.	Angle kamera	5	3	4	12	4
9.	Ukuran tulisan	4	4	4	12	4
10.	Tipe tulisan	5	4	3	12	4
11.	Musik	3	3	3	9	3
12.	Sound effects	4	3	4	11	3.67
Total		51	47	47	145	48.09
Rata-Rata Penilaian		4,25	3.91	3.91	12.07	4.02
Keterangan		SL	L	L		L

3. *Delivery*

Setelah dilakukan pengujian oleh internal perusahaan dan mendapatkan nilai yang layak, maka selanjutnya video di publikasi dan digunakan untuk penyampaian HSE *induction* kepada visitor dan

kontraktor yang bekerja di PT Cameron Systems Batam. Media publikasi video ini dimasukan ke dalam penyimpanan *flashdisk* dan ditayangkan pada media televisi atau layar monitor pada area *receptionist* perusahaan.

4.2. Analisis

Analisis efektifitas HSE *induction* menggunakan metode EPIC dengan empat dimensi. Pengumpulan data didapatkan melalui penyebaran survei kuesioner kepada 100 orang visitor dan kontraktor PT Cameron Systems Batam dengan tujuan bekerja. Data ini diisi melalui *survey* kuesioner melalui link Microsoft Form. Data kuesioner yang didapat ditunjukkan pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil survei

Dimensi	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	TST
Empati	X ₁	50	47	3	0	0
	X ₂	41	58	1	0	0
Persuasif	X ₃	39	58	3	0	0
	X ₄	48	50	2	0	0
Dampak	X ₅	46	51	3	0	0
	X ₆	46	18	1	0	0
	X ₇	61	37	2	0	0
Komunikasi	X ₈	57	42	1	0	0
	X ₉	61	38	1	0	0
	X ₁₀	62	34	3	0	0

Setelah data didapatkan, rumus evaluasi rata-rata digunakan untuk menghitung nilai rata-rata setiap parameter, dan formula EPIC rate digunakan untuk mencari nilai rata-rata setiap dimensi.

a) *Empathy* (Empati)

Pertanyaan dimensi empati dikodekan menjadi X₁, X₂. Berdasarkan hasil dimensi empati memperoleh rata-rata sebesar 4.43 masuk kedalam kategori skala sangat setuju yaitu 4,21 – 5,0. Hal ini diartikan bahwa responden setuju bahwa video motion grafis HSE *induction* menarik dan disukai. Hasil perhitungan ditunjukkan pada tabel 13.

Tabel 13. Total empati

P	Frekuensi	Skor	Total
X ₁	447	4,47	4,43
X ₂	440	4,4	

b) *Persuasive* (Persuasi)

Pertanyaan dimensi persuasi dikodekan menjadi X₂, X₄. Berdasarkan hasil dimensi empati memperoleh rata-rata sebesar 4.46 masuk kedalam kategori skala sangat setuju yaitu 4,21 – 5,00. Dapat dikatakan bahwa responden setuju bahwa video motion grafis HSE *induction* ini dapat mengajak penonton lebih peduli dan selalu menjaga keselamatan di lingkungan kerja. Hasil perhitungan ditunjukkan pada tabel 14.

Tabel 14. Total persuasi

P	Frekuensi	Skor	Total
X3	436	4,36	4,46
X4	456	4,56	

c) Impact (Dampak)

Pertanyaan dimensi persuasi dikodekan menjadi X5, X6 dan X7. Berdasarkan hasil dimensi empati memperoleh rata-rata sebesar 4.00 masuk kedalam kategori skala setuju yaitu 3.41 – 4,20. Hal ini menyatakan bahwa responden setuju bahwa video motion grafis HSE induction dapat memberikan dampak kepada penonton serupa kepedulian dan cara penanganan terhadap kecelakaan kerja. Hasil perhitungan ditunjukkan pada tabel 15.

Tabel 15. Total dampak

P	Frekuensi	Skor	Total
X5	433	4,33	4,00
X6	306	3,06	
X7	459	4,59	

d) Communication (Komunikasi)

Pertanyaan dimensi persuasi dikodekan menjadi X8, X9 dan X10. Berdasarkan hasil dimensi empati memperoleh rata-rata sebesar 4.53 masuk ke dalam rentang skala sangat setuju yaitu 4.21 – 5.00. Hal ini dapat dikatakan bahwa video motion grafis HSE induction ini dapat disampaikan jelas kepada audiens melalui gambar, icon serta pewarna yang tepat. Hasil perhitungan ditunjukkan pada tabel 16.

Tabel 16. Total komunikasi

P	Frekuensi	Skor	Total
X8	456	4,56	4,53
X9	460	4,60	
X10	455	4,55	

Setelah nilai rata-rata setiap dimensi didapatkan, selanjutnya menghitung nilai EPIC rate untuk hasil akhir. Hasil perhitungan menggunakan rumus EPIC rate berikut.

$$Epic\ Rate = \frac{XEmpathy + XPersuasion + XImpact + XCommunication}{N}$$

$$Epic\ Rate = \frac{4,43 + 4,46 + 4,00 + 4,53}{4} = 4,35$$

Hasil dari perhitungan EPIC rate didapat nilai 4,35 yang pada kategori skala termasuk dalam kategori sangat setuju, yang artinya responden setuju bahwa video motion grafis HSE induction ini efektif menjadi media penyampaian baru.

5. CONCLUSION

Berdasarkan hasil pembuatan dan analisis pada video motion grafis HSE induction, maka dapat disimpulkan bahwa video motion grafis HSE induction sebagai media informasi di PT.Cameron System Batam lebih baik dan efektif untuk digunakan oleh pihak perusahaan dalam penyampaian informasi HSE induction sebagaimana mestinya. Hasil perhitungan setiap dimensi bernilai positif atau setuju mulai dari sisi empati, persuasi, dampak dan sisi komunikasi. Hasil uji EPIC rate akhir yang didapat bernilai 4.35, artinya responden setuju jika video motion grafis HSE induction ini efektif untuk menyampaikan informasi HSE induction.

REFERENCES

- [1] T. S. R. Martono., "Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Kota Tangerang Selatan Berbasis Audio Visual Sebagai Media Informasi dan Promosi," *Technomedia Journal*, vol. III, no. 1, p. 110 – 120, 2018.
- [2] R. & W. S. Saputra, "Studi Literatur Pengembangan *Motion graphic* Video Sebagai Studi Literatur Pengembangan *Motion graphic* Video Sebagai," *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, vol. V, no. 1, pp. 371-379, 2021.
- [3] D. S. W. & S. H. Durianto, *invasi Pasar dengan Iklan yang efektif*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- [4] N. C. Umam, "Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang," 2016.
- [5] F. & S. D. I. Azmi, "Perancangan *Motion graphic* Sebagai Upaya Pengenalan Profesi Bidang Teknologi Maritim," *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*, vol. VII, no. jv 2, pp. 2337-3520, 2018.
- [6] G. F. Putri and S. Prasetyaningsih, "IMPLEMENTASI INFOGRAFIS PADA VIDEO BASIC MACHINE OPERATION MSP PT. INFINEON TECHNOLOGIES BATAM," *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. 2, pp. 1-6, 2020.
- [7] H. M. Haidi, "Perancangan K3 dengan teknik motion graphic sebagai media komunikasi dalam rangka meningkatkan budaya keselamatan dan kesehatan kerja bagi pekerja operasional area dermaga di PT Terminal Teluk Lamong," 2021.
- [8] M. Betancourt, 2012, January 6.
- [9] S. Ramli, *Petunjuk Praktis Manajemen Kebakaran (Fire Management)*, Jakarta: Dian Rakyat, 2010.
- [10] M. A. Firdaus, "Implementasi Teknik Rotoscoping Pada Pembuatan Film Pendek Bergenre Thriller Menggunakan Metode Villamil-Molina," *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, pp. 1-12, 2019.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : CV Alfabeta, 2017.