

Media Presentasi Dalam Bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Proses Produksi Detak Kepri Malam Batam TV)

Evaliata Br Sembiring*, Nikken Triasa**

* Animation, Batam State Polytechnic

** Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Oct 28th, 2022

Revised Nov 10th, 2022

Accepted Dec 20th, 2022

Keyword:

Motion Graphic
Presentation Media
RnD
T-Test

ABSTRACT

Apprentices at Batam TV are required to understand the production process at Batam TV, such as the production process for the Detak Kepri Malam, and other programs. The presentation of the material is delivered through presentations using the PowerPoint application and presented by the presenter. The level of visits is very high, taking up Batam TV's time for presentations. The solution offered is the presentation of material in the form of motion graphics. The research method uses RnD, namely making presentation material products in the form of motion graphics using the Villamil-Molina method, then analyzing the application of motion graphic aspects and presentation material aspects using Quasi Experiment Nonequivalent Control Group Design through a Paired sample T-test. The results showed that the media presentation to explain the production process of Detak Kepri Malam in video form was considered effective. The video lasts 2 minutes 30 seconds and is in Mp4 format and is displayed using a prompter in the Batam TV broadcast studio so it doesn't depend on the presenter of the material, and is easy to access via the Batam TV YouTube channel.

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

Corresponding Author:

Dwi Wahyu Krisna Putra,
Batam TV,
Komplek Pertokoan Pesona Niaga Blok A No. 06 Batam Center

1. INTRODUCTION

Program berita merupakan salah satu program stasiun televisi melalui siaran berita yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat [1]. Hal itu masih menjadikan bukti bahwa program berita di televisi masih eksis di lingkungan masyarakat sebagai sumber informasi terpercaya [2].

Batam TV merupakan stasiun televisi yang memiliki program berita sebagai program utama, salah satunya adalah program berita Detak Kepri Malam. Program ini menyajikan informasi wilayah Kepulauan Riau secara langsung (*live*) hampir setiap hari, kecuali hari Minggu. Selain memberikan informasi kepada masyarakat, Batam TV juga memberikan layanan melalui kunjungan institusi pendidikan untuk pelaksanaan magang dan kunjungan industri lainnya. Ketika ada kunjungan, pihak Batam TV melakukan presentasi mengenai proses produksi Detak Kepri Malam. Presentasi tersebut bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada tamu mengenai proses produksi sebuah program berita yang sesuai dengan standar operasional produksi. Namun, media presentasi Batam TV masih menggunakan PowerPoint sehingga kurang efektif karena informasi tidak dapat sepenuhnya dipahami secara mandiri tanpa arahan dari penyaji materi. Berdasarkan hal ini, penggunaan Power Point masih ada kekurangan ketika ketersediaan waktu dari penyaji materi di Batam TV yang terbatas.

Presentasi tidak lagi menjadi istilah asing saat ini, dimana melalui presentasi seseorang dapat menyampaikan suatu topik, pendapat, informasi atau lainnya kepada orang lain. Presentasi bertujuan untuk membujuk, memberikan informasi dan meyakinkan seseorang atas suatu pendapat. Presentasi sangat populer di masyarakat menggunakan aplikasi power point, kini tidak harus menggunakan aplikasi ini. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu video presentasi. Presentasi dalam bentuk video adalah jenis media presentasi yang menggunakan audio dan visual untuk menyampaikan pesan dengan durasi tertentu serta narasi dan tampilan yang menarik [3].

Media presentasi dalam bentuk video dapat dibuat dengan menggabungkan media visual film dan desain grafis seperti animasi 2D, tipografi, ilustrasi, video, musik. Media ini dapat dibuat dengan menerapkan aspek-aspek motion graphic. Dengan elemen yang terdapat pada motion graphic seperti penggunaan gerak, audio dan visual dalam materi berbentuk video dapat meningkatkan kecepatan dalam menerima informasi dan keaktifan berpikir tanpa saling mengajukan atau menjawab pertanyaan [4].

Media presentasi dalam bentuk video dapat berupa motion graphic, karena dapat membuat desain komunikasi yang menarik, efektif dan dinamis. Informasi dapat lebih mudah dipahami oleh penerima informasi [5]. Berdasarkan definisi motion graphic sebagai media visual yang menggabungkan elemen dasar seperti desain 2D, 3D, ilustrasi, videografi, musik dan tipografi, maka berpotensi sebagai media presentasi untuk menyajikan informasi yang lebih baik. Beberapa penelitian tentang motion graphic sebagai dasar pemilihan konsep untuk media presentasi adalah:

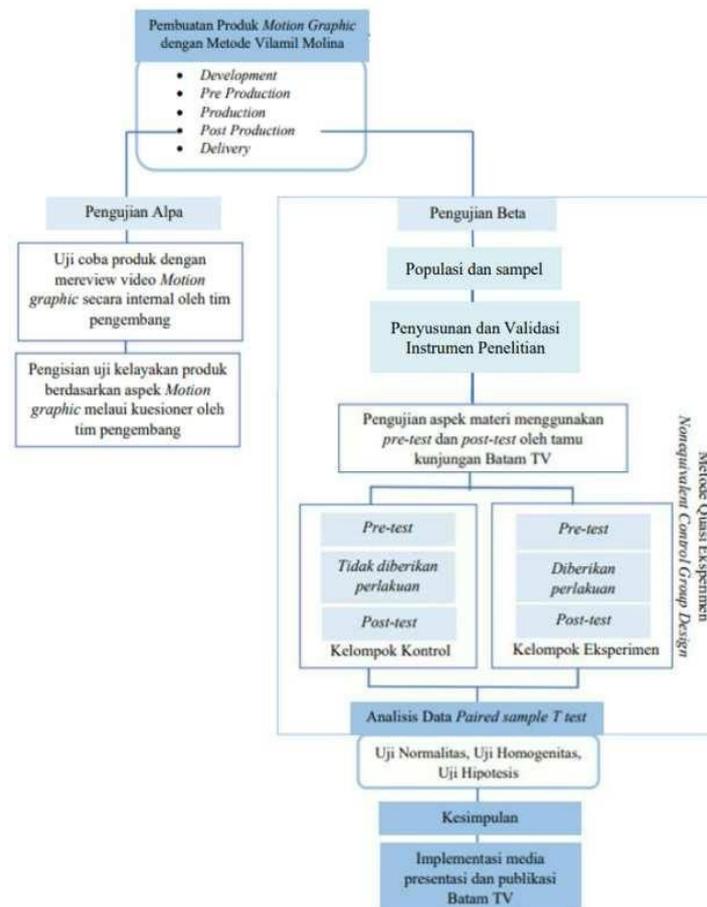
- a) Motion graphic sebagai media promosi [6], dimana motion graphic ini efektif untuk menjangkau calon customer melalui video promosi yang ditayangkan di Batam TV.
- b) Media sosialisasi dalam bentuk Motion graphic [7], dimana motion graphic dapat efektif untuk memberikan informasi tentang Job Family kepada pegawai dan calon pegawai Bank Indonesia.
- c) Media informasi dalam bentuk Motion graphic [8], dimana motion graphic efektif dalam memberikan pemahaman kepada ibu rumah tangga terhadap dampak negatif mengkonsumsi sayur dan buah berpestisida.
- d) Media presentasi dalam bentuk animasi 2D cerita rakyat [9], dimana animasi 2D sebagai media presentasi ini efektif digunakan untuk pemahaman materi cerita anak.
- e) Media informasi dan promosi yang efektif berdasarkan aspek-aspek motion graphic dan persepsi masyarakat [10].
- f) Media edukasi yang efektif untuk menginformasikan tentang sebuah panduan sebuah sistem atau kebiasaan di Lembaga tertentu [11].

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini dibuat sebuah media presentasi tentang proses produksi Detak Kepri Malam dalam bentuk Motion graphic. Pembuatan media presentasi ini menggunakan metode Villamil-Molina karena tahapan pengembangan pada metode ini terstruktur dan mudah dipahami, sehingga cocok digunakan untuk pembuatan video dengan konsep live action, motion graphic atau lainnya [12]. Selanjutnya, produk dianalisis berdasarkan penerapan aspek motion graphic dan aspek materi menggunakan metode Quasi Ekperimen Nonequivalent Control Group Design.

Kontribusi penelitian ini, diharapkan dapat menjadi media presentasi dalam bentuk video motion graphic yang ditampilkan melalui proyektor atau prompter di studio Batam TV untuk membantu peserta magang dan PKL menerima materi tanpa harus dipaparkan oleh seorang presenter. Setelah video motion graphic ditampilkan, maka untuk pemahaman materi lebih lanjut dilakukan sesi tanya jawab atau pembekalan yang dipimpin oleh koordinator magang di Batam TV. Kemudian, video tersebut dapat di putar secara berulang sesuai kebutuhan peserta magang dan PKL untuk memahami materi yang dimaksud, dalam hal ini proses produksi tentang Detak Kepri Malam di Batam TV. Melalui penelitian ini, juga dapat diketahui pengaruh aspek motion graphic dan aspek materi sebagai salah satu media presentasi.

2. RESEARCH METHOD

Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan disebut Research and Development [13]. Pada penelitian ini dilakukan pembuatan produk tentang materi presentasi dalam bentuk video motion graphic. Pembuatan produk menerapkan tahapan pada metode Villamil-Molina. Setelah produk selesai dibuat, kegiatan selanjutnya adalah menganalisis produk menggunakan metode Quasi Eksperimen Nonequivalent Control Group Design. Visualisasi tahapan penelitian seperti ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1. Pembuatan Produk Menggunakan Metode Vilamil Molina

2.1.1. Development

Development merupakan tahap pengembangan ide dan konsep produk antara lain:

1. Ide

Ide Pembuatan video *motion graphic* ini didasarkan adanya rutinitas dari tamu yang berkunjung di Batam TV dan selalu membutuhkan informasi tentang tahapan produksi Detak Kepri Malam. Video dikemas untuk dapat mempresentasikan informasi tanpa harus ada operator dan penyaji.

2. Konsep

Konsep video adalah *motion graphic* 2D menggunakan flat design pada bentuk properti dan karakter. Flat design merupakan salah satu jenis desain sederhana yang memfokuskan unsur 2 dimensi tanpa ada bayangan atau tekstur, sehingga terdapat pengaruh fungsionalitas didalamnya. (Fauzi et al., 2019). Konsep tersebut digunakan agar visual tidak hanya terlihat menarik, namun informasi yang disajikan dapat tersampaikan ke tamu kunjungan Batam TV.

2.1.2. Pre-Production

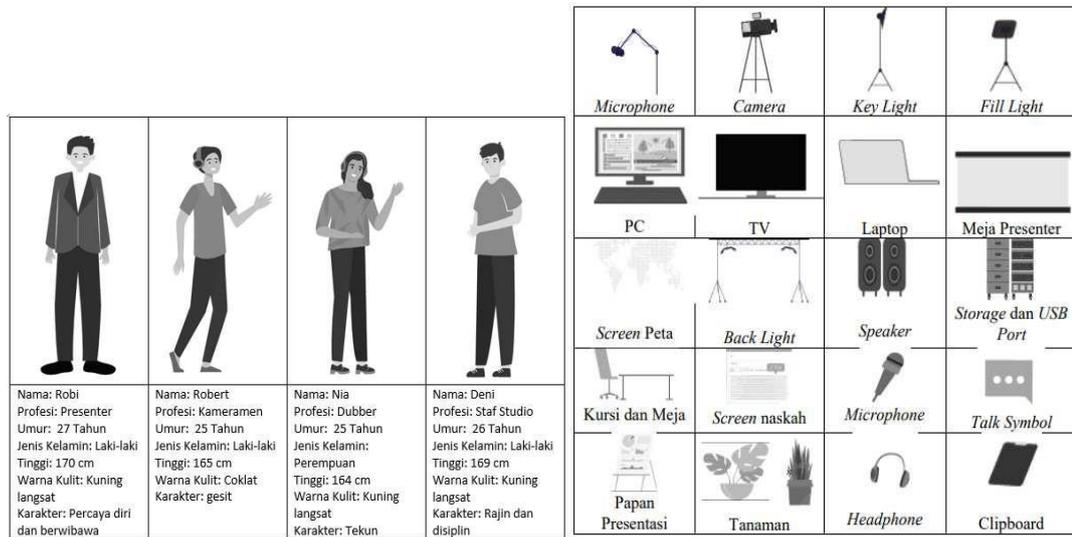
Pada tahap ini, *motion graphic* dibuat berdasarkan pada ide dan konsep yang telah dikembangkan sebelumnya yaitu perancangan karakter, perancangan properti, penentuan warna, tipografi dan storyboard [12].

1. Perancangan Karakter

Rancangan karakter dibuat sesuai kebutuhan dan konsep produk yaitu Tim Produksi seperti Reporter, Kameramen, Presenter dan lainnya dalam bentuk desain 2 dimensi. Karakter yang digunakan merupakan aset dari Freepik.com dan kemudian dimodifikasi yang dapat dilihat pada gambar 2.

2. Perancangan Properti

Perancangan properti bertujuan mendukung visual *motion graphic*. Properti yang digunakan merupakan aset dari Freepik.com dan dimodifikasi seperti ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 2. Rancangan Karakter

Gambar 3. Rancangan Properti

3. Penentuan Warna

Penentuan warna menggunakan warna dari Detak Kepri dan *logotype* Batam TV yaitu biru, orange dan kuning. Penggunaan *warm color* seperti warna orange dan kuning untuk memberikan kesan semangat. Kemudian *cool color* seperti warna biru untuk memberikan kesan nyaman dan tenang pada visual yang ditampilkan. Selanjutnya, untuk menentukan kombinasi warna lainnya di generate menggunakan *color wheel* [14].

4. Tipografi

Penentuan tipografi dalam *motion graphic* biasanya menggunakan jenis *font* yang tegas dan mudah dibaca. Pada penelitian ini, menggunakan *font Montserrat* karena *font* tersebut tidak memiliki garis di ujungnya sehingga bersifat tegas namun tetap modern [12].

5. Storyboard

Storyboard digunakan sebagai acuan alur cerita dalam pembuatan *motion graphic*. Berdasarkan proses pra produksi di industri seperti yang diterapkan di Batam TV, maka naskah sekaligus digabungkan ke dalam *storyboard*. Format *storyboard* yang digunakan seperti pada gambar 4. Secara keseluruhan *storyboard* untuk pembuatan video presentasi tentang produksi Detak Kepri Malam memiliki 13 scene.

2.1.3. Production

Production dilakukan untuk mengimplementasikan hasil dari *Pre-Production* yaitu pengembangan grafis dan animasi, penambahan musik latar dan *rendering*.

1. Pengembangan Grafis

Pengembangan grafis bertujuan untuk menggabungkan properti, karakter dan *coloring* menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2017* yang dapat dilihat pada gambar 5.

| SCENE | VISUAL | SHOT SIZE / TRANSITION | NARRATION |
|-------|--|---|---|
| 1 |  Deskripsi: Opening Televisi dengan tampilan bumper break Detak Kepri dan teks SOP (Standar Operasional Produksi) | Shot Size: Medium Shot, Close Up Audio: Background, Dubbing, sound effect Scene Transition: Swipe Effect: Fade in/ Scale | Hallo semua, kalian pasti tau kan program berita Batam TV yaitu Detak Kepri. Lalu seperti apa ya proses produksi program tersebut? Detak Kepri memproduksi berita sesuai dengan standar operasional produksi. |
| 2 |  Deskripsi: Produksi (pengambilan gambar) berita di Studio. | Shot Size: Medium Shot Audio: Background, Dubbing, sound effect Scene Transition: Swipe Effect: zoom in, zoom out, Position. | Berikut adalah proses produksi Detak Kepri Malam yang tayang LIVE dari Batam TV |

Gambar 4. Storyboard



Gambar 5. Pengembangan Grafis

2. Pengembangan Animasi

Pengembangan animasi bertujuan untuk menggerakkan objek hingga menjadi kesatuan dalam *motion graphic* [6]. Dapat dilakukan dengan cara memberikan *keyframe* dan transformasi objek berupa *scale*, *position* dan *rotation* serta *Ease effect* untuk memperhalus gerakan menggunakan *software Adobe After Effect CC 2017*. Selanjutnya, pada tahap pengembangan animasi dilakukan penerapan aspek *motion graphic* sebagai berikut:

1) Aspek Spatial

Aspek *spatial* adalah perpindahan *position*, *scale* dan *rotation* untuk berpindah arah, gerakan dan ukuran seperti ditunjukkan pada gambar 6(a).

2) Aspek Temporal

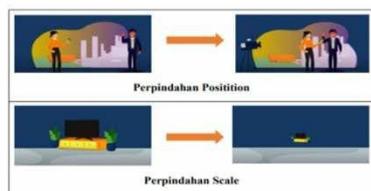
Aspek *temporal* bertujuan membuat gerakan *smooth* (halus) dengan adanya *Frame Per Second* (FPS) dan penambahan *ease effect* yang dapat dilihat pada gambar 6(b).

3) Aspek Live-Action

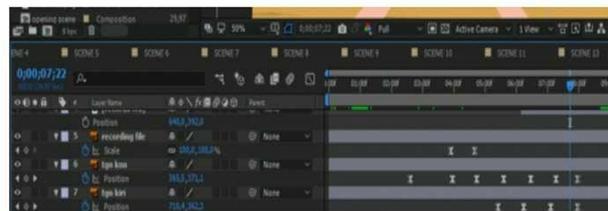
Aspek *live-action* memperhatikan penggunaan warna dan sudut pandang untuk menggambarkan ide cerita. Kombinasi warna dengan menerapkan teknik komplementer sebagai perpaduan warna yang bersebrangan di sistem *color wheel* sehingga menghasilkan posisi kontras antara *warm* dan *cool color*. Warna biru (#1a3763) diterapkan sebagai warna *background*. Sedangkan warna kuning (#f9dc04) dan orange (#f8981d) diterapkan sebagai warna dominan pada objek. Penggunaan warna objek yang kontras dengan *background* agar objek dapat terlihat lebih jelas dan tidak menyatu dengan *background*. Selanjutnya untuk menciptakan sudut pandang menggunakan *Full shot* sebagai sudut pandang dominan untuk menampilkan visual pada scene secara keseluruhan. Kemudian *Medium Shot*, bertujuan untuk memfokuskan kegiatan tertentu yang ditampilkan dalam suatu scene. Berikut penerapan aspek *live action* yang dapat dilihat pada gambar 6(c).

4) Aspek Typography

Aspek *typography* memperhatikan pemilihan huruf. Pada penelitian ini, *motion graphic* menggunakan *font Montserrat Regural* dan *Montserrat bold* dengan ukuran *font* judul 32pt, *font* subjudul 28pt, *font* isi 18pt. Penerapan aspek *typography* seperti ditunjukkan pada gambar 6(d).



Gambar 6(a).
Penerapan Aspek *Spatial*



Gambar 6(b). Penerapan Aspek *Temporal*



Full Shot

Medium Shot

Gambar 6(c). Penerapan Aspek *Live-Action*



Gambar 6(d). Penerapan Aspek *Typography*

3. Penambahan Musik Latar

Musik latar bertujuan untuk mendukung tampilan video *motion graphic* agar lebih mudah dipahami dan tidak jenuh. Musik latar yang ditambahkan yaitu *backsound* dari Danyvin - *Happy Upbeat Instrumental (no copyright)*, *sound effects woosh* dan *pop up*. Kemudian hasil *dubbing* agar informasi lebih mudah dipahami. Tahap ini dilakukan menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2017*.

4. Rendering

Rendering merupakan tahapan akhir *editing* agar *project* yang dikerjakan dapat diputar dalam bentuk video [15]. Output yang dihasilkan berupa file video *motion graphic* proses produksi Detak Kepri Malam dalam format MP4.

2.1.4. Post-Production

Post Production merupakan tahap pengujian produk yang terdiri dari pengujian alpha dan pengujian beta. Pada pengujian alpha ada 2 tahapan antara lain: (1) Review dan uji produk oleh pengembang untuk memastikan kesesuaian produk dengan rancangan *storyboard* dan naskah [12]; (2) Pengujian produk berdasarkan aspek *motion graphic*. Setelah melakukan pengujian alpha, maka dapat dilanjutkan ke tahap pengujian beta.

1. Pengujian Alpha

Pengujian alpha diawali dengan kegiatan review dan uji produk oleh pengembang. Kegiatan review dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu; (1) review pertama untuk mengetahui kekurangan dari kesesuaian produk dengan rancangan *storyboard* dan naskah. Kemudian, dilakukan revisi sesuai hasil review pertama; (2) Selanjutnya, review kedua untuk memastikan bahwa produk telah sesuai dengan rancangan *storyboard* dan naskah. Hasil review dan pengujiannya adalah *motion graphic* yang dihasilkan sesuai dengan rancangan *storyboard* dan naskah.

Pengujian alpha selanjutnya adalah dilakukan secara internal oleh ahli bidang multimedia di Batam TV yaitu: Manager Program, Koordinator Editing dan Editor Batam TV. Pada pengujian ini dilakukan uji penerapan produk berdasarkan aspek *motion graphic* menggunakan pendekatan skala *likert*. Instrumen pengujian menggunakan kuesioner yang didistribusikan secara online melalui *google form*.

2. Pengujian Beta

Pengujian beta bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden umum berdasarkan aspek materi. Pengujian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Responden pada pengujian beta adalah peserta magang dan PKL di Batam TV, dengan karakteristik target responden yaitu siswa dan Mahasiswa program studi teknik multimedia, gender perempuan dan laki-laki dengan rentang usia 17-22 tahun. Responden tersebut dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol (tidak diberikan perlakuan) dan kelompok eksperimen (diberikan perlakuan). Pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan soal *pretest* dan *posttest* kepada kedua kelompok melalui *google form*. Mekanisme menjawab soal adalah

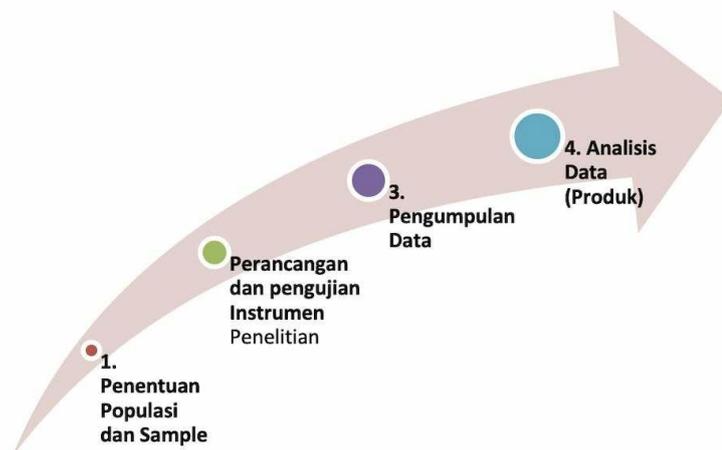
soal *pretest* dikerjakan terlebih dahulu. Setelah menyelesaikan soal *pretest*, maka selanjutnya mengerjakan soal *posttest*.

2.1.5. Delivery

Delivery adalah produk *motion graphic* dapat digunakan sebagai media presentasi Batam TV yang ditampilkan melalui proyektor atau dapat diakses pada *youtube* Batam TV.

2.2. Analisis produk

Analisis produk yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap seperti ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 7. Tahapan Analisis Produk

1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu tamu kunjungan Batam TV meliputi peserta magang dan PKL. Dalam penentuan sampel digunakan teknik purposive sampling agar layak dijadikan sampel [16]. Pertimbangan penentuan sample yaitu pengujian aspek materi oleh tamu kunjungan meliputi siswa dan mahasiswa jurusan teknik multimedia yang akan, sedang atau telah melaksanakan PKL dan magang di Batam TV. Menurut Roscoe, ukuran sampel yang layak untuk penelitian eksperimen berjumlah 10 sampai dengan 20 responden [16]. Maka pada penelitian ini, responden berdasarkan aspek materi berjumlah 30 responden, yaitu masing-masing 15 responden dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk kuesioner dan tes (ujian).

a) Kuesioner

Kuesioner digunakan pada pengujian alpha untuk mengetahui penerapan aspek *motion graphic* yaitu *spatial*, *temporal*, *live action* dan *typography*. Isi kuesioner di desain berdasarkan aspek *motion graphic* [10]. Uji instrumen kuisisioner menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas sebagai berikut:

1) Uji Validitas

Uji validitas untuk pernyataan menggunakan korelasi *product-moment* dengan koefisien 5%. Evaluasi hasil uji validitas antara lain: (1) pernyataan valid, jika r_{hitung} bernilai positif dan $r_{hitung} > r_{tabel}$; (2) pernyataan tidak valid, jika r_{hitung} bernilai negatif dan $r_{hitung} < r_{tabel}$; [17]. Pengujian validitas pada SPSS.20 dengan hasil menyatakan bahwa seluruh item pernyataan pada kuisisioner valid, dimana jumlah item (N)=3 dan nilai pada r_{tabel} sebesar 0.997, dan seluruh item pernyataan memiliki r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

2) Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menentukan seberapa baik hasil pengukuran saat diukur berulang menggunakan metode faktor konsistensi internal *Cronbach Alpha* pada program SPSS 20.0. Jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60 maka variabel tersebut

dinyatakan reliabel [17]. Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas dengan jumlah item (N) yaitu 10 dan jumlah responden 3, didapat nilai *Cronbach Alpha* sebesar 2,8. Artinya nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60, sehingga seluruh item pernyataan pada kuisioner dapat dinyatakan reliabel.

b) Tes

Tes digunakan pada pengujian beta yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman tamu kunjungan Batam TV terhadap materi proses produksi Detak Kepri Malam sebelum dan sesudah menonton video. Soal tes didesain dalam bentuk pilihan berganda dan didasarkan pada isi atau informasi yang terdapat dalam video motion graphic proses produksi Detak Kepri Malam. Uji instrumen tes menggunakan uji reliabilitas dan daya pembeda sebagai berikut:

1) Uji Reliabilitas

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas dengan jumlah item (N) yaitu 10 dan jumlah responden 30, didapat nilai Cronbach Alpha sebesar 0,84 Artinya nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,60, sehingga seluruh item yang telah diuji dapat dinyatakan reliabel.

2) Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan butir soal untuk membedakan antara responden yang memahami materi dan yang tidak memahami materi berdasarkan klasifikasi yang disajikan pada gambar 8(a) [18] dan hasil uji pembeda pada soal tes ditunjukkan pada gambar 8(b).

| Item-Total Statistics | | | | | |
|-----------------------|-------------|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| Indeks Daya Pembeda | Klasifikasi | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
| 0,70 - 1,00 | Baik sekali | 5.81 | 7.228 | .570 | .827 |
| 0,40 - 0,69 | Baik | 5.81 | 7.361 | .510 | .833 |
| 0,20 - 0,39 | Cukup | 5.81 | 7.028 | .663 | .819 |
| 0,00 - 0,19 | Kurang baik | 5.97 | 6.699 | .708 | .813 |
| Bertanda negatif | Tidak baik | 6.06 | 6.262 | .892 | .792 |
| | | 6.10 | 6.824 | .647 | .819 |
| | | 6.13 | 6.983 | .587 | .826 |
| | | 5.81 | 8.095 | .196 | .859 |
| | | 5.74 | 7.331 | .596 | .826 |
| | | 5.71 | 8.613 | .017 | .868 |

Gambar 8(a). Klasifikasi Daya Pembeda

Gambar 8(b). Hasil Uji Daya Pembeda

3. Pengujian (Pengumpulan Data)

Pada penelitian ini, dilakukan pengumpulan data berdasarkan 3 pengujian yaitu:

a) Uji *Blackbox* (Uji Kesesuaian produk dengan rancangan *storyboard* dan naskah).

Uji kesesuaian produk dengan rancangan *storyboard* dan naskah dilakukan review dan revisi produk hingga sesuai dengan rancangan.

b) Uji Alpa (Penerapan Aspek Motion Graphic).

Uji Alpha dilakukan oleh ahli bidang multimedia menggunakan pendekatan skala *likert* berdasarkan penerapan aspek *motion graphic* meliputi aspek *spatial*, *temporal*, *live-action* dan *typography*.

c) Uji Beta (Uji Peningkatan Pemahaman Responden)

Uji beta dilakukan setelah pengujian alpha dengan menggunakan metode quasi eksperimen untuk mengetahui peningkatan pemahaman responden berdasarkan aspek materi.

4. Analisis Produk

Analisis video presentasi yang dihasilkan menggunakan beberapa pendekatan antara lain:

a) Skala *Likert*

Skala *likert* untuk mengukur sikap responden untuk mengetahui penerapan aspek motion graphic pada video presentasi, seperti disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert [16]

| No | Pernyataan | Skala |
|----|---------------------------|-------|
| 1 | Sangat Setuju (SS) | 5 |
| 2 | Setuju (S) | 4 |
| 3 | Cukup (C) | 3 |
| 4 | Tidak Setuju (TS) | 2 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju (STR) | 1 |

b) Quasi Eksperimen

Quasi Eksperimen digunakan untuk mengetahui sebab akibat antara kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan [16]. Melalui pendekatan ini dapat diketahui keefektifan video yang dihasilkan berdasarkan aspek materi, apakah dapat dijadikan sebagai media presentasi di Batam TV.

Desain yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* dengan alur pengujian yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan tes awal (*pretest*) kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan (*treatment*), setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*). Kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan dengan menonton video *motion graphic* [19].

Selanjutnya, analisis data pada metode ini menggunakan uji *Paired Sample T-test* berdasarkan penghitungan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Apabila nilai signifikan kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol, maka perlakuan dengan menonton video *motion graphic* proses produksi Detak Kepri Malam berpengaruh positif. Jika nilai signifikan kedua kelompok sama, atau nilai signifikan kelompok kontrol lebih besar dari kelompok eksperimen, maka perlakuan berpengaruh negatif atau tidak berpengaruh [16].

3. RESULTS AND ANALYSIS**3.1. Hasil Video Motion Graphic**

Produk yang dihasilkan yaitu Motion graphic tentang proses produksi Detak Kepri Malam, memiliki durasi 2 menit 30 detik dengan format Mp4. Video dapat ditampilkan melalui proyektor atau prompter di studio Batam TV untuk membantu peserta magang dan PKL menerima materi melalui video presentasi tanpa harus dipaparkan oleh seorang presenter. Pembuatan produk menggunakan metode Villamil-Molina dengan menerapkan aspek motion graphic yaitu spatial, temporal, live-action dan typography. Berdasarkan hasil pengujian oleh pengembang, produk yang dihasilkan sesuai dengan rancangan storyboard dan naskah, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengujian berdasarkan aspek motion graphic.

3.2. Analisis Produk berdasarkan Aspek Motion Graphic

Berdasarkan hasil perhitungan data yang dilakukan dari penerapan aspek motion graphic meliputi aspek spatial, temporal, live-action dan typography, secara keseluruhan memperoleh skor 4,70 sehingga masuk dalam kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa motion graphic proses produksi Detak Kepri Malam telah berhasil menerapkan aspek motion graphic dengan baik. Hasil pengujian penerapan aspek motion graphic ditunjukkan pada gambar 9, dengan menggunakan rumus 1 [16].

$$\text{Skor Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai Rata-rata}}{\text{Jumlah Indikator Pertanyaan}} \quad (1)$$

| No | Aspek Motion Graphic | Indikator | Ahli bidang Multimedia | | | Skor | Rata-rata |
|------------|----------------------|--|------------------------|------|------|------|-----------|
| | | | A1 | A2 | A3 | | |
| 1 | Spatial | Ukuran Objek Proposional | 5 | 5 | 5 | 15 | 5,00 |
| 2 | | Gerakan objek harmonis | 4 | 5 | 4 | 13 | 4,33 |
| 3 | | Tata letak objek sudah tepat | 5 | 5 | 5 | 15 | 5,00 |
| 4 | Temporal | Pergerakan setiap objek halus | 5 | 4 | 4 | 13 | 4,33 |
| 5 | | Timing pada gerakan animasi sudah tepat | 4 | 5 | 5 | 14 | 4,67 |
| 6 | Live Action | Perpaduan warna mewakili visual dengan jelas | 5 | 5 | 5 | 15 | 5,00 |
| 7 | | Objek terlihat dengan jelas | 5 | 5 | 5 | 15 | 5,00 |
| 8 | | Sudut pandang objek sudah tepat | 4 | 4 | 5 | 13 | 4,33 |
| 9 | Typography | Teks dapat dibaca dengan baik | 5 | 5 | 5 | 15 | 5,00 |
| 10 | | Jenis dan ukuran font tepat | 5 | 5 | 4 | 14 | 4,67 |
| Jumlah | | | 47 | 48 | 47 | 141 | 47 |
| Rata-rata | | | 4,70 | 4,80 | 4,70 | 14,1 | 4,70 |
| Keterangan | | | SS | SS | SS | | SS |

Gambar 9. Hasil pengujian produk terhadap Penerapan Aspek Motion graphic

- Aspek *spatial* memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,77 yang berarti termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti secara ukuran, gerakan dan tata letak objek sudah sesuai pada video.
- Aspek *temporal* memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,5 yang berarti termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti secara *timing* dan gerakan sudah halus dan sesuai pada video
- Aspek *live action* memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,77 yang berarti termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti secara warna dan sudut pandang sudah tepat dan sesuai pada video
- Aspek *typography* nilai rata-rata sebesar 4,83 yang berarti termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti secara ukuran dan jenis font sudah tepat dan sesuai pada video.

Secara keseluruhan, penerapan aspek *motion graphic* pada video *motion graphic* proses produksi Detak Kepri Malam diperoleh nilai rata-rata 4,70 yang termasuk dalam kategori sangat setuju (SS). Hal ini berarti produk yang dibuat telah menerapkan aspek *motion graphic* dengan sangat baik dan dapat dilanjutkan ke tahap pengujian beta.

3.3. Analisis Produk berdasarkan Aspek Materi

Analisis berdasarkan aspek materi dilakukan pada hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan produk terhadap pemahaman materi tamu kunjungan menggunakan uji *paired-sample T-test*. Syarat sebelum melakukan uji-t yaitu dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 20.0*.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal berdasarkan keputusan Kolmogorov – Smirnov [17] yaitu:

- Nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pada gambar 10, menunjukkan bahwa jumlah responden (N) yaitu 30, dengan nilai sig yang didapat adalah 0,764, maka nilai sig 0,764 > 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Setelah uji normalitas, dilakukan uji *homogenitas* untuk mengetahui apakah sampel pada kelompok eksperimen dan kontrol homogen. Evaluasi uji homogenitas yaitu:

- Jika nilai sig > 0,05 maka kedua dataset tersebut dinyatakan homogen.

b) Jika nilai sig & Lt; adalah 0,05, maka kedua dataset tersebut dinyatakan tidak homogen [20].

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada gambar 11, maka didapatkan nilai sig yaitu 0,45. Mekan nilai sig $0,45 > 0,05$ sehingga data sampel pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dinyatakan homogen.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 30 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 0E-7 |
| | Std. Deviation | 14.97660139 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .122 |
| | Positive | .071 |
| | Negative | -.122 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | .668 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .764 |

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Gambar 10. Hasil Uji Normalitas

Test of Homogeneity of Variances

Skor

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .578 | 1 | 58 | .450 |

Gambar 11. Hasil Uji Homogenitas

Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah hipotesis alternatif diterima atau ditolak. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan rata-rata nilai pretest dan posttest. Uji hipotesis dapat dihitung dengan rumus Paired-sample T-test pada program SPSS 20.0 dengan menghasilkan output Paired-sample Correlations untuk mengetahui peningkatan nilai signifikan yang dapat dilihat pada gambar 12.

Berdasarkan hasil output Paired-sample Correlations dengan jumlah responden (N) yaitu masing-masing 15, didapatkan nilai korelasi pada kelompok kontrol yaitu 0,837 dengan nilai signifikansi sebesar 0,00. Kemudian nilai korelasi pada kelompok eksperimen yaitu 0,671 dengan nilai signifikansi sebesar 0,06. Maka nilai sig. kelompok kontrol $0,00 < 0,05$, artinya tidak ada peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest. Sedangkan nilai sig. kelompok eksperimen $0,06 > 0,05$, artinya ada peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest. Berdasarkan hasil pengujian ini, maka dapat diuraikan hasil analisis berdasarkan output Paired-sample T test yang disajikan pada gambar 13.

Paired Samples Correlations

| Pair 1 | N | Correlation | Sig. |
|---|----|-------------|------|
| Kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan & Kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan | 15 | .837 | .000 |
| Kelompok Eksperimen sebelum diberikan perlakuan & Kelompok Eksperimen setelah diberikan perlakuan (menonton Motion Graphic) | 15 | .671 | .006 |

Gambar 12. Paired-sample Correlations

Paired Samples Test

| Pair 1 | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|----------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|-----------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan - Kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan | -4.00000 | 9.95611 | 2.54484 | -9.45813 | 1.45813 | -1.572 | 14 | .138 |

Paired Samples Test

| Pair 1 | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|-----------|----------------|-----------------|---|-----------|--------|----|-----------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Kelompok Eksperimen sebelum diberikan perlakuan - Kelompok Eksperimen setelah diberikan perlakuan (menonton Motion Graphic) | -26.66667 | 11.12697 | 2.87297 | -32.82858 | -20.50475 | -9.262 | 14 | .000 |

Gambar 13. Paired-sample T-test

Hasil output *Paired-sample T-test* yaitu nilai t hitung pada kelompok kontrol sebesar -1,57, sedangkan nilai t hitung pada kelompok eksperimen sebesar -9,28. Nilai t hitung bertanda negatif karena nilai rata-rata *pretest* lebih rendah dari nilai rata-rata *posttest* sehingga nilai negatif dapat bermakna positif. Selanjutnya untuk mengetahui kesimpulan uji hipotesis dapat menggunakan nilai signifikansi kedua kelompok dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

Ho: Tidak ada peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* artinya *motion graphic* proses produksi Detak Kepri Malam sebagai media presentasi Batam TV tidak berpengaruh atau tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman materi tamu kunjungan Batam TV.

Ha: Ada peningkatan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* yang artinya *motion graphic* proses produksi Detak Kepri Malam sebagai media presentasi Batam TV berpengaruh atau efektif dalam meningkatkan pemahaman materi tamu kunjungan Batam TV.

Pengambilan keputusan uji *paired-sample T-test* menggunakan nilai signifikan [16] antara lain:

- Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka Ho diterima, Ha ditolak.
- Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka Ho ditolak, Ha diterima.

Berdasarkan hasil pengujian *paired-sample T-test* pada tabel 8, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Nilai sig. kelompok kontrol $0,138 > 0,05$, maka H_0 diterima, H_a ditolak.
- b) Nilai sig. kelompok eksperimen $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Berdasarkan hal ini, terdapat perbedaan nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah menonton *motion graphic* proses produksi detak kepri malam pada kelompok eksperimen. Hal ini berarti *motion graphic* proses produksi detak kepri malam berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman materi tamu kunjungan sehingga efektif dijadikan sebagai media presentasi Batam TV.

4. CONCLUSION

- a) Produk dihasilkan dalam bentuk video motion graphic dengan durasi video 2 menit 30 detik dalam format Mp4. Produk digunakan pihak Batam TV sebagai media presentasi kepada peserta magang dan PKL yang dapat diputar melalui proyektor atau prompter di studio Batam TV.
- b) Motion graphic yang dihasilkan telah sesuai dengan rancangan storyboard dan naskah, serta menerapkan aspek spatial, temporal, live action dan typography dengan memperoleh nilai rata-rata pengujian dari ahli bidang multimedia sebesar 4,70 yang termasuk dalam kategori sangat setuju.
- c) Berdasarkan aspek materi, video motion graphic proses produksi Detak Kepri Malam melalui uji Paired Sample T-test menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,00 yang lebih kecil dari nilai signifikan 0,05. Artinya motion graphic proses produksi Detak Kepri Malam dapat meningkatkan pemahaman materi tamu kunjungan seperti peserta magang dan PKL sehingga efektif sebagai media presentasi Batam TV.

ACKNOWLEDGEMENTS

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat selesai sesuai rencana. Terima kasih kepada pihak Batam TV yang telah memberikan dukungan melalui Bapak Dwi Wahyu Krisna Putra, S.Kom selaku Koordinator Editing Batam TV dan Ibu Sylvanni Syafruddin selaku Manager Program Batam TV serta Tim Produksi Batam TV yang telah memberikan arahan dan masukan dalam pembuatan produk.

REFERENCES

The main references are international journals and proceedings. All references should be to the most pertinent and up-to-date sources. References are written in Vancouver style. Please use a consistent format for references – see examples below (9 pt):

- [1] S. Sarifah and P. Purwanto, "Jurnalisme investigasi televisi di Kompas TV Jakarta (Studi analisis isi kuantitatif pada naskah berita 'Berkas Kompas')," *Rekam*, vol. 16, no. 2, Sep. 2020, doi: 10.24821/rekam.v16i2.4054.
- [2] R. Haqqu and F. Azwar Eryad, "EKSIKSTENSI MEDIA TELEVISI ERA DIGITAL DIKALANGAN REMAJA," *J. Din. Sos. Budaya*, vol. 22, no. 1, p. 38, Jun. 2020, doi: 10.26623/jdsb.v22i1.2228.
- [3] L. Tonni and Simarmata Janner, *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [4] A. Maulana, G. T. Sekartaji, R. Arthur, and L. K. Dewi, "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PRESENTASI PADA MATA KULIAH HIDROLOGI DI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA," *Kwangsan J. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, p. 170, Dec. 2019, doi: 10.31800/jtp.kw.v7n2.p170--183.
- [5] M. by Design, "History of Motion Design," 2010. <https://issuu.com/motionbydesign/docs/mbd1> (accessed Aug. 15, 2022).
- [6] O. Veza, A. T. Devesa, M. A. Mawaddah, and N. Y. Arifin, "Desain dan Analisis Implementasi Motion Graphic Program Publikasi Sebagai Media Promosi Batam TV," *JT-IBSI*, vol. 5, no. 2, 2020, doi: <https://doi.org/10.36352/jt-ibsi.v5i02.252>.
- [7] F. Siregar, "Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia," *J. Desain*, vol. 4, no. 03, p. 174, May 2017, doi: 10.30998/jurnal desain.v4i03.1860.
- [8] M. F. S. Syah and Y. Sudaryat, "Animasi Motion Graphic Sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Negatif Mengonsumsi Sayur Dan Buah Berpestisida Bagi Ibu Rumah Tangga Di Kab. Sukabumi," 2020.
- [9] A. Purwanto and Y. Sutanto, "PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI ANIMASI CERITA RAKYAT UNTUK ANAK USIA DINI DENGAN KONSEP PEMILIHAN ALTERNATIF ALUR CERITA," *J. DASI*, vol. 18, no. 3, 2017, [Online]. Available: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/1933>.
- [10] E. B. Sembiring and G. V. Yusera, "E-PROMOSI SEKOLAH DALAM BENTUK MOTION GRAPHIC," *J. Digit. Educ. Commun. ARTS*, vol. 4, no. 01, pp. 37–50, 2021.
- [11] E. B. Sembiring and P. Lim, "EDUKASI ADAPTASI KEBIASAAN BARU DI LINGKUNGAN KAMPUS," *J. Digit. Educ. Commun. ARTS*, vol. 3, no. 02, pp. 61–76, Sep. 2020, doi: 10.30871/deca.v3i2.2473.

- [12] R. Z. Fujianto and C. Antoni, "PRODUKSI DAN EFEKTIVITAS MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI ZETIZEN BATAM POS," *J. Digit. Educ. Commun. ARTS*, vol. 3, no. 02, pp. 104–123, Sep. 2020, doi: 10.30871/deca.v3i2.2202.
- [13] R. Okra and Y. Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 2, 2019, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/276285396.pdf>.
- [14] A. Color, "Apply Color Harmony Rule," 2022. <https://color.adobe.com/create/color-wheel> (accessed Aug. 15, 2022).
- [15] A. Abdillah, D. Adhiguna, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK CIC DENGAN TEHNIK MOTION GRAPHIC MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK KOMPUTER GRAPHIC," *J. Ilm. Digit. Inf. Technol.*, vol. 7, no. 1, 2017, doi: <https://doi.org/10.51920/jd.v7i1.17>.
- [16] E. B. Sembiring and T. W. Hastuti, "Company Profile KPKNL Batam dalam Bentuk Video," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 4, no. 2, pp. 43–54, Dec. 2020, doi: 10.30871/jamn.v4i2.2420.
- [17] M. T. Wiyata and N. N. Awaliah, "Pengaruh Budaya dan Kepercayaan Merek Terhadap Pengambilan Keputusan Mahasiswa Memilih Kuliah di Institut Manajemen Wiyata," *Cakrawala Repos. IMWI*, vol. 2, no. 1, 2019, [Online]. Available: <http://cakrawala.imwi.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/16>.
- [18] Z. Arifin, "Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian," *Theorems*, vol. 2, no. 1, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/571/537>.
- [19] N. R. Yulaekha, I. M. Sudana, and U. M. Arief, "EFEKTIVITAS PERMAINAN BINGO DALAM PEMBELAJARAN PROGRAM APLIKASI KELAS VII SMP NEGERI 25 PURWOREJO," *Edu Komputika J.*, vol. 4, no. 1, 2017.
- [20] I. W. Widana and N. P. L. Muliani, *Uji Persyaratan Analisis*. Klik Media, 2020.