

Perancangan Dan Pembuatan Video Profil Berbasis Produk Pada Prodi Teknik Informatika Politeknik Caltex Riau Menggunakan Teknik *Motion Graphic*

Firman Danu Ilhamsyah¹⁾, Juni Nurma Sari²⁾

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika Politeknik Caltex Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia

E-mail: firmam@alumni.pcr.ac.id juni@pcr.ac.id

Abstract: So far, very little information about the final project product of the PSTI (Informatics Engineering Study Program) Caltex Riau Polytechnic, this is evidenced by the results of a survey about the knowledge of the final project product that is produced is still unknown and from the survey conducted shows that 30% know and 70% still do not know, therefore a solution was made so that PSTI can be better known by making a video profile based on the final project product of the 17th generation of PSTI. In making this profile video using motion graphic techniques because by using this technique there are many elements that will be used. The results obtained from the making of PSTI profile videos using motion graphic techniques for the needs of PSTI Caltex Riau Polytechnic as a promotional media have been successfully created, this video helps PSTI to be known by many people through digital media in the form of profile videos, this is proven based on the tests conducted using the Pre-test and Post-test methods, the results obtained showed an increase in understanding of 27.11%, which means that the video media as a promotional medium is very effective as an effort to promote PSTI Caltex Riau Polytechnic.

Keywords: Motion Graphic, Product, PSTI, Video.

Abstrak: Selama ini sangat sedikit informasi tentang produk proyek akhir PSTI (Program Studi Teknik Informatika) Politeknik Caltex Riau, hal ini dibuktikan dengan hasil survei tentang pengetahuan produk proyek akhir yang dihasilkan masih kurang diketahui dan dari survei yang dilakukan menunjukkan bahwa 30% mengetahui dan 70% masih kurang mengetahui, oleh karena itu dibuatlah solusi agar PSTI bisa lebih di kenal dengan cara membuat sebuah video profil berbasis produk proyek akhir dari generasi 17 PSTI. Dalam pembuatan video profil ini menggunakan teknik *motion graphic* karena dengan menggunakan teknik ini ada banyak elemen - elemen yang akan dipergunakan. Hasil yang didapatkan dari dibuatnya video profil PSTI menggunakan teknik *motion graphic* untuk kebutuhan PSTI Politeknik Caltex Riau sebagai media promosi sudah berhasil dibuat, video ini membantu pihak PSTI untuk lebih dikenal banyak orang melalui media digital dalam bentuk video profil, hal ini dibuktikan berdasarkan pengujian yang dilakukan menggunakan cara Pre-tes dan Post-tes, dari hasil yang didapatkan menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 27,11% itu artinya media video ptofil sebagai media promosi sangat efektif untuk dijadikan sebagai salah satu usaha untuk mempromosikan PSTI Politeknik Caltex Riau.

Kata kunci: *Motion Graphic*, Produk, PSTI, *Video*.

1. Pendahuluan

Berdasarkan hasil survei terhadap 58 responden berbagai kalangan profesi dan dari berbagai daerah di Indoensia yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa pengetahuan tentang politeknik caltex riau dan prodi PSTI (Program Studi Teknik Informatika) dan bidang kompetensi yang ada dan produk proyek akhir yang dihasilkan masih kurang diketahui dan dari survei yang dilakukan menunjukkan bahwa 30% mengetahui dan 70% masih kurang mengetahui dan dari survei jika dibuat dalam sebuah media berbentuk video untuk menjelaskannya sebanyak 63,8% responden sangat setuju dan mudah dipahami dan 34,5% menjawab paham selebihnya tidak paham. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi untuk membuat PSTI (Program Studi Teknik Informatika) bisa lebih dikenal dan diketahui lagi, baik dari segi aspek bidang kompetensi yang di miliki dan produk – produk proyek akhir yang dihasilkan oleh mahasiswa PSTI (Program Studi Teknik Informatika) Politeknik Caltex Riau.

Dari 130 judul proyek akhir mahasiswa yang dipilih 1 dari masing – masing bidang kompetensi yang ada kemudian judul yang dipilih apakah judul proyek akhir yang dibuat memberikan manfaat untuk lingkungan sekitar dan apakah dibutuhkan atau tidaknya proyek akhir yang mereka kerjakan kemudian dibuat kedalam bentuk video yang menggunakan teknik *motion graphic*, karena dengan menggunakan teknik ini ada banyak elemen - elemen

yang akan dipergunakan seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan *music*. Tentunya dengan banyaknya elemen - elemen yang akan digunakan dan dijadikan 1 sebuah video profil akan lebih menarik dan mudah tersampaikan..

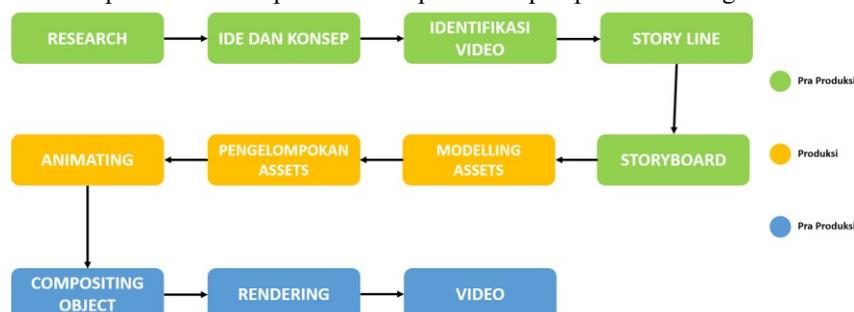
2. Metode

Metode penelitian yang dipakai dalam pembuatan penelitian ini adalah:

- 1) *Research*
Research dilakukan untuk mengumpulkan data – data tentang penelitian yang akan dibuat dari judul penelitian generasi 17 prodi teknik informatika yang terbaik yang dijadikan bahan video profil, judul penelitian mahasiswa didapatkan dari perpustakaan kampus ataupun langsung bertemu dengan mahasiswanya yang judul penelitiannya dijadikan bahan video profil.
- 2) Ide dan konsep
Untuk membuat ide pembuatan video profil membutuhkan waktu beberapa minggu lalu setelah itu merancang konsep yang akan dibuat.
- 3) Identifikasi video
Setelah ide dan konsep, maka dilakukan identifikasi video yang akan dirancang.
- 4) *Storyline*
Setelah itu membuat *storyline* bagaimana gambaran video ini akan dibuat agar tahapan selanjutnya yaitu *storyboard* dibuat lebih jelas arah pembuatan yang akan dibuat nanti.
- 5) *Storyboard*
Setelah itu membuat *storyboard* yaitu sebuah gambar *scene by scene* yang dibuat sesuai dengan tahapan sebelumnya dibuat agar ide, konsep dan cerita dapat tergambar dengan jelas.
- 6) *Modelling assets*
Pada tahap ini adalah pembuat design *assets* yang ada pada seluruh *storyboard*
- 7) Pengelompokan *assets*
Setelah *design assets* dibuat, dilakukan pengelompokan agar nantinya file *assets* yang dibuat mudah untuk di cari.
- 8) *Animating*
Proses ini akan menggerakkan *assets* yang dibuat dan disinilah akan terjadi proses *motion graphic*
- 9) *Compositing object*
Proses ini adalah proses pengecekan *object* yang ada pada video apakah sudah sesuai atau belum
- 10) Rendering
Adalah tahap *final editing* yang akan menghasilkan sebuah video
- 11) Video
Tahap ini adalah tahap terakhir dimana yang dirancang sebelumnya sudah menjadi sebuah video yang sudah siap digunakan.

a. Block Diagram

Dalam pembuatan penelitian ini diperlukan tahapan – tahapan produksi sebagai berikut:



Gambar 1. Block Diagram

Pada proses Pra Produksi tahap awal dan mendasar untuk membangun sebuah video editing. Dimulai dengan membuat ide dan konsep, identifikasi, sinopsis, setelah itu membuat cerita dan menyusun *storyboard*. Setelah itu, selanjutnya melakukan *modelling assets*, setelah itu mengelompokkan *assets* yang telah dibuat, setelah itu masuk kedalam *editing* dimana disana akan dilakukan *animating* disinilah proses penggunaan *motion graphic* dilakukan sebaik mungkin untuk mendapatkan hasil yang bagus dan

sesuai dengan *storyboard* yang dibuat. Pada tahapan terakhir yaitu pasca produksi pada tahapan ini melakukan *compositing object dan rendering* kemudian jadilah sebuah video profil.

b. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal dalam pembuatan video profil yang di dalamnya terdiri dari empat langkah kegiatan, yaitu:

a) Research

Pada tahap ini adalah tahap awal pembuatan proyek akhir ini dimana, terdapat 130 judul proyek akhir mahasiswa generasi 17 psti, kemudian dikelompokkan berdasarkan bidang kompetensi yang ada, lalu memilih 1 dari yang terbaik dari masing – masing bidang kompetensi, proyek akhir yang dipilih berdasarkan seberapa menarik, bagus dan berguna atau berdampak baik bagi sekitar, berikut proyek akhir mahasiswa yang terpilih: Bidang *software engineering* Rahma Mawaddah Febriani dengan nim 1755301008 dan judulnya yaitu Pembangunan Sistem Informasi Keuangan Berbasis Website Menggunakan Metode *Prototyping* (Studi Kasus: Rumah Sakit Bakti Timah Karimun

b) Ide dan Konsep

Ide dan konsep dari pembuatan video profil menggunakan teknik *motion graphic*. Video profil ini berisi seputar hasil produk proyek akhir mahasiswa dari lima bidang kompetensi yang ada di PSTI (Program Studi Teknik Informatika) Politeknik Caltex Riau yang nantinya akan memberikan informasi apa – apa saja proyek akhir yang dihasilkan dan dampak proyek akhir yang dikerjakan.

c) Storyline

Video profil ini diawali dengan opening Politeknik Caltex Riau, kemudian dilanjutkan menceritakan sedikit sejarah PSTI (Program Studi Teknik Informatika) mulai dari visi dan misi, kemudia lanjut menjelaskan fasilitas yang digunakan oleh PSTI, setelah itu masuk ke tahap bagian intinya yaitu akan diawali penampilan 5 logo bidang kompetensi yang ada lalu disini satu persatu akan terjadi *zoom in* ke arah logo yang akan di bahas, disana akan dijelaskan pryek akhir mulai dari sebab, tujuan dan manfaat proyek akhir dibuat dan apa dampaknya, setelah satu persatu dibahas masuk ke tahap closing dimana akan di tampil kembali 5 logo bidang kompetensi disini akan di tampil logo dan nantinya backgroundnya akan menampilkan sedikit cuplikan proyek akhir sesuai logo bidang kompetensi yang ditampilin.

d) Storyboard

Berikut merupakan potongan *storyboard* dari cerita dalam penelitian ini. *Storyboard* disini menggambarkan *scene-scene* cerita kedalam bentuk gambar dengan penjelasan lain seperti *scane*, *storyboard*, durasi dan naskah.

Tabel 1. Storyboard

<i>Scane</i>	<i>Storyboard</i>	Durasi	Naskah
17		00:00:05	Muncul 5 logo dari kiri dan keluar ke kanan secara beriringan dan muncul lagi dari kanan dan akan tampil seperti di samping kemudian muncul tulisan di atasnya dan logonya akan bergerak

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Produksi

a) *Modelling Assets*

Pada tahap produksi ini akan membuat dari proses *design assets* sampai tahap editing dan animasi.



Gambar 2. *Modelling*



Gambar 3. Hasil *Design*

b) *Pengelompokan Assets*

Setelah semuanya dilakukan *Modelling*, selanjutnya untuk mempermudah proses selanjutnya, masuk pada tahap pengelompokan dimana ini akan mempermudah dalam editing videonya. Pada proyek akhir ini pengelompokan berdasarkan opening dan bidang kompetensi.



Gambar 4. *Penglompokan Assets*

Pada tahap produksi ini akan membuat dari proses *design assets* sampai tahap editing dan animasi.



Gambar 2. *Modelling*



Gambar 3. Hasil *Design*

c) Pengelompokan *Assets*

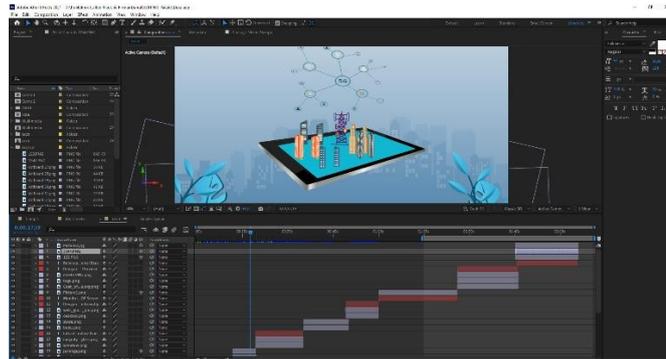
Setelah semuanya dilakukan *Modelling*, selanjutnya untuk mempermudah proses selanjutnya, masuk pada tahap pengelompokan dimana ini akan mempermudah dalam editing videonya. Pada proyek akhir ini pengelompokan berdasarkan opening dan bidang kompetensi.



Gambar 4. Pengelompokan *Assets*

d) *Animating*

Proses animating ini adalah proses dimana dilakukannya pergerakan pada objek *frameby frame*, ini membuat *assets* dapat bergerak sesuai dengan ide yang dibuat.

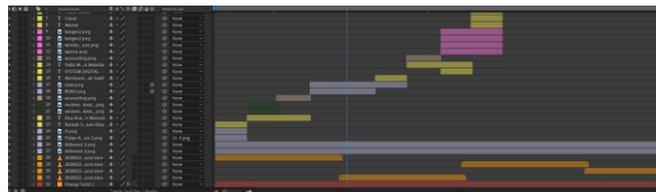


Gambar 5. Proses *Animating*

3.2. Hasil Pasca Produksi

a) *Compositting Object*

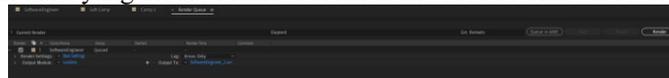
Compositting object adalah sebuah penggabungan beberapa *object* menjadi sebuah video yang menarik.



Gambar 6. Proses *Compositting Object*

b) *Rendering*

Rendering adalah proses untuk agar *object object* yang sudah di editing bisa menjadisebuah video yang dapat dinikmati. Dari hasil yang dibuat berikut adalah hasil video setelah video di render.



Gambar 7. Proses *Rendering*

c) Video

Video adalah hasil akhir dari proses sebelumnya, untuk membuat sebuah video

tentunya akan melewati Langkah demi Langkah pada point sebelumnya



Gambar 8. Hasil Video

3.3. Analisis

a) Analisis Validasi Konten

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh Ibu Kartina Diah Kusuma Wardhani, S.T., M.T. selaku ketua program studi PSTI dan Rahmat Suhatman, S.T., M.T. selaku Koordinator Proyek Akhir, video profil dengan persentase sebesar 79,16% dari hasil penilaian kedua validator menunjukkan bahwa video profil ini sudah baik dan dapat dijadikan media promosi bagi PSTI Politeknik Caltex Riau.

b) Analisis Ahli Media

Setelah video selesai, video profil yang dibuat di nilai oleh orang yang berkompeten dibidangnya terutama pada adobe atau *motion graphic*, berikut hasil pengujian oleh salah satu ahli media Dhiya Fathiyah Firdaus., ACP yang menguasai pada bidang video design, visual *effect* dan *motion graphic*. Validasi dilakukan dengan menggunakan standar baku *Learning Object Review Instrument (LORI)*. Berdasarkan penilaian ahli menunjukkan angka persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik, itu berarti penggunaan teknik *motion graphic* pada video profil ini sudah memenuhi penilaian yang diinginkan dengan kategori sangat baik.

c) Analisis Uji Responden

Hasil Uji responden diambil dari hasil penilaian masyarakat umum terutama anak-anak yang masih sma/smka sederajat, di bawah ini adalah pengujian responden 30 orang dalam bentuk table penilaian dari nilai 1 sampai 5 Untuk respon sangat tidak setuju (STS) memiliki bobot nilai 1, respon tidak setuju (TS) memiliki bobot nilai 2, respon netral (N) memiliki bobot nilai 3, respon setuju (S) memiliki bobot nilai 4, dan respon sangat setuju (SS) memiliki bobot nilai 5. Dari hasil perhitungan skor di atas menunjukkan bahwa video profil yang dibuat ini mengalami peningkatan pengetahuan orang tentang PSTI sebesar 27,11% dengan menggunakan media video sebagai media promosi, itu artinya media video sebagai media promosi sangat efektif untuk dijadikan sebagai salah satu usaha untuk mempromosikan PSTI Politeknik Caltex Riau.

3.4. Pengujian

a) Uji Responden

Uji responden diambil dari hasil penilaian masyarakat umum terutama anak-anak yang masih sma/smka sederajat. Pengujian ini dilakukan dengan survei menggunakan kuesioner yang dibangun dengan model skala likert, di bawah ini adalah pengujian responden 30 orang dalam bentuk table penilaian dari nilai 1 sampai 5 Untuk respon sangat tidak setuju (STS) memiliki bobot nilai 1, respon tidak setuju (TS) memiliki bobot nilai 2, respon netral (N) memiliki bobot nilai 3, respon setuju (S) memiliki bobot nilai 4, dan respon sangat setuju (SS) memiliki bobot nilai 5. Hasil Survei bisa dilihat pada lampiran C.

berikut table hasil perhitungan saat sebelum menonton video profil atau Pre-tes sebagaiberikut:

Tabel 2. Pertanyaan dan Hasil Perhitungan Pre-tes

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah anda mengenal PSTI (Program Studi Teknik Informatik) Politeknik Caltex Riau?	2	5	11	6	5
2	Apakah anda mengetahui sejarah psti terbentuk dan fasilitas yang ada di PSTI (Program Studi Teknik Informatik) Politeknik Caltex Riau?	1	1	10	17	1
3	Apakah anda mengetahui berapa bidang kompetensi yang diajarkan PSTI (Program Studi Teknik Informatika)?	2	3	12	12	1
4	Apakah anda mengetahui apa – apa saja nama bidang kompetensi yang diajarkan PSTI (Program Studi Teknik Informatika)?	2	1	13	14	0
5	Syarat kelulusan mahasiswa PSTI (Program Studi Teknik Informatika) salah satunya telah selesainya mengerjakan sebuah proyek akhir, Apakah anda mengetahui bagaimana bentuk proyek akhir mahasiswa psti?	3	5	10	12	0
6	Apa yang dapat membantu anda agar lebih mudah memahami program studi yang ada di PCR?	0	4	14	11	1

Tabel 3. Pertanyaan dan Hasil Perhitungan Post-tes

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah anda mengenal PSTI (Program Studi Teknik Informatik) Politeknik Caltex Riau?	8	21	0	1	0
2	Apakah anda mengetahui sejarah psti terbentuk dan fasilitas yang ada di PSTI (Program Studi Teknik Informatik) Politeknik Caltex Riau?	2	27	0	0	1
3	Apakah anda mengetahui berapa bidang kompetensi yang diajarkan PSTI (Program Studi Teknik Informatika)?	7	22	0	0	1

4	Apakah anda mengetahui apa – apa saja nama bidang kompetensi yang diajarkan PSTI (Program Studi Teknik Informatika)?	5	23	1	0	1
5	Syarat kelulusan mahasiswa PSTI (Program Studi Teknik Informatika) salah satunya telah selesainya mengerjakan sebuah proyek akhir, Apakah anda mengetahui bagaimana bentuk proyek akhir mahasiswa psti?	5	22	2	0	1
6	Apa yang dapat membantu anda agar lebih mudah memahami program studi yang ada di PCR?	6	21	2	1	0

Dari hasil kedua survei diatas pre-tes dan post-tes maka dihitunglah rata – rata hasil skor sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Skor Uji Responden

Pernyataan	Rata – Rata Skor		Jumlah Peningkatan
	Pre-tes	Post-tes	
1	53,33%	84%	30,67 %
2	49,33%	79,33%	30 %
3	55,33%	82,66%	27,33 %
4	54%	80,67%	26,67 %
5	59,33%	80%	20,67 %
6	54%	81,33%	27,33
Total Rata - Rata			27,11 %

4 Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 4.1. Pembuatan video profil menggunakan teknik *motion graphic* untuk kebutuhan PSTI (Program Studi Teknik Informatika) Politeknik Caltex Riau sebagai media promosi berhasil dibuat dengan baik dan sesuai dengan apa yang telah di rancang.
- 4.2. Dari hasil perhitungan skor di atas menunjukkan bahwa video profil yang dibuat ini mengalami peningkatan pengetahuan orang tentang PSTI sebesar 27,11% dengan menggunakan media video sebagai media promosi, itu artinya media video sebagai media promosi sangat efektif untuk dijadikan sebagai salahsatu usaha untuk mempromosikan PSTI Politeknik Caltex Riau

Rujukan

- [1] Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rhineka Karya.
- [2] Cara Membuat Storyboard & Contohnya - Ids International Design School (2017). Retrieved from <https://idseducation.com/cara-membuat-storyboard-contohnya/>.
- [3] Djaali. (2008). *Skala Likert*. Jakarta: Pustaka Utama
- [4] Hermawan. (2019, Februari 10). *Pengertian Youtube Beserta Manfaat dan Fitur Youtube yang perlu Anda Ketahui*. Retrieved from <https://www.nesabamedia.com/pengertian-youtube/>
- [5] Kertawiyudha, P. (2017). *Tahapan Produksi Sebuah Film*. Retrieved from <http://csinema.com/tahapan-produksi-Padang>, 17-19 November 2022

-
- [6] Labas, Y. N., & Yasmine, D. I. (2017). Kemodifisikan di Era Masyarakat Jejaring : Studi Kasus YouTubeIndonesia. Jurnal Pemikiran Sosiologi Volume 4 No.2.
 - [7] Maradita, A. (2018). Proses pembuatan konten motion graphic apa aja? - Belajar di kantor Neuron. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=7WaAgNq8RZM>
 - [8] Mordhoko, K. (2011). Animasi. Retrieved June 27, 2018, from http://skp.unair.ac.id/repository/web-pdf/web_Animasi_kristio_mordhoko.pdf
 - [9] Soedaryono. (2006). Tata Laksana Kantor. Jakarta: Bumi Aksara.
 - [10] Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
 - [11] Sukarno, I. S. (2014). Perancangan Motion Graphic Ilustratif. Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Desain, ITB, Bandung.
 - [12] Suprpto, A. D. (2017, May 16). Proses Produksi Film Animasi 3D. Retrieved from Arts of Apple: <http://www.artsofapple.com/2017/05/proses-produksi-film-animasi-3d.html>
 - [13] Suryana, F. (2010). Objek dan Penelitian. : 39-68