

## PEMBUATAN IKLAN PROMOSI PERPUSTAKAAN PADANG PANJANG UNTUK ANAK MELALUI MEDIA *MOTION GRAPHIC*

Grace Wilhelmina L<sup>1</sup>, Ardoni<sup>2</sup>

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

FBS Universitas Negeri Padang

email:[wilhelminagrace45@gmail.com](mailto:wilhelminagrace45@gmail.com)

### *Abstract*

*This article discusses the making of Padang Panjang library promotion advertisement for children through motion graphic media. The purpose of writing describes the making of motion graphics to introduce to children. There are 6 stages of making motion graphic as follows: (1) concept or concept, is the stage before making motion graphic, (2) drawing or design, is the stage of making motion graphic more specifically visualized in the form of images, (3) Collection of material or material collecting, is a collection of material in the making of motion graphics, (4) assemblies or assemblies, which are made in several stages, namely designing, animating, compositing, and rendering carried out by using applications, (5) testing or testing the video made, (6) distribution or distribution, is the final stage of packaging and distribution of the product.*

**Keywords:** *children; library; motion graphic.*

### **A. Pendahuluan**

Perpustakaan merupakan salah satu unit lembaga yang mengelola bahan pustaka serta menyimpan koleksi tercetak maupun noncetak yang dapat dipergunakan untuk menambah wawasan dan pengetahuan informasi untuk masyarakat umum. Menurut Sutarno (2006:43) perpustakaan umum adalah lembaga pendidikan bagi masyarakat umum dengan menyediakan berbagai informasi, ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya sebagai sumber belajar untuk memperoleh dan meningkatkan ilmu pengetahuan bagi seluruh lapisan masyarakat.

Anak adalah Anak adalah seseorang yang masih dalam bimbingan orang tua, manusia yang masih kecil yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Menurut Undang-Undang No.23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

Pada umumnya, pengenalan perpustakaan kepada anak-anak jarang dilakukan. Perpustakaan ikut mengambil peran penting dalam perkembangan pengetahuan anak-anak dan membantu dalam mencerdaskan otak anak, baik secara emosional maupun secara wawasan. Anak dengan usia dini berkunjung ke perpustakaan dapat menciptakan karakter anak yang gemar dalam membaca. Strategi yang dilakukan dalam memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak, yaitu dengan cara yang menarik,

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis makalah Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, wisuda September 2019.

<sup>2</sup> Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

sehingga anak-anak merasa tertarik dan ingin tahu tentang perpustakaan. Cara menarik yang bisa dilakukan untuk memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak, yaitu dengan iklan video animasi dalam bentuk *motion graphic*.

Kata iklan sudah sering terdengar dan sudah tidak asing lagi. Iklan dan promosi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sistem ekonomi. Iklan adalah suatu proses komunikasi yang dirancang untuk mempromosikan suatu produk atau jasa kepada para konsumen yang mana bertujuan untuk menarik perhatian para konsumen bahwa produk atau jasa yang diiklankan itu adalah yang terbaik.

Menurut Rhenald (Pujiyanto dalam, 2003:98) tujuan iklan biasanya dibangun atas empat komponen, yaitu: (1) aspek perilaku, merupakan tindakan-tindakan yang dihadapkan pada calon pembeli, (2) sikap yang diharapkan, yang menyangkut sikap atau keistimewaan produk, (3) kesadaran, dalam mengembangkan produk-produk baru di pasaran merebut calon pembeli, (4) *positioning*, sasaran konsumen.

*Motion Graphic* merupakan penggabungan gambar atau ilustrasi yang dibuat melalui sebuah media visual berbasis waktu yang bisa dikombinasikan dengan instrument musik. Menurut Algiffari (2015:50) *motion graphic* merupakan potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis, menggabungkan elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Jadi untuk memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak jika dibuat dalam iklan video animasi *motion graphic* maka akan menumbuhkan minat baca dan ketertarikan pada anak-anak. Berdasarkan latar belakang dibuat sebuah iklan promosi untuk anak melalui media *motion graphic*.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kantor Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala dan fenomena. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan wawancara dan mengumpulkan data secara langsung di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang.

## C. Pembahasan

Pembuatan iklan promosi perpustakaan untuk anak melalui media *motion graphic* merupakan salah satu iklan dengan bentuk video animasi 2D (dua dimensi) yang di dalamnya memuat informasi yang bersifat audio visual untuk dapat memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak. Tayangan yang terdapat pada iklan bisa memberikan informasi mengenai perpustakaan itu seperti apa dan apa saja yang ada di perpustakaan. Tayangan *motion graphic* ini diharapkan bisa memberikan pengaruh untuk anak dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan kepada anak-anak yang berkunjung ke perpustakaan. Oleh karena itu, adanya iklan promosi perpustakaan ini diharapkan bisa memberikan kemudahan kepada pustakawan dalam mempromosikan perpustakaan kepada anak-anak sehingga menimbulkan minat baca dan anak-anak yang berkunjung merasa senang untuk mengunjungi perpustakaan.

### 1. Konsep (*concept*)

Pada tahap konsep dirumuskan dasar-dasar dari proyek yang akan dikerjakan. Kegiatan yang dilakukan, antara lain menentukan *target audience*, merumuskan tujuan utama pembuatan *motion graphic*, menentukan kesan yang akan ditampilkan kepada

audience, dan lain-lain. Pada tahap konsep juga dijelaskan cara iklan video *motion graphic* menjadi sarana dalam memperkenalkan perpustakaan dengan cara yang menarik.

## 2. Gambar (*design*)

Pada tahap desain dalam pembuatan *motion graphic* ini dilakukan secara spesifik, dari cerita yang telah dibuat selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk gambar, rancangan tersebut disebut *storyboard*. *Storyboard* memuat seluruh gambaran materi dan setiap *scene* dari *motion graphic* untuk perkenalan tentang perpustakaan.

## 3. Pengumpulan Materi (*material collecting*)

Tahap pengumpulan materi merupakan bagian dari pengumpulan materi yang dibutuhkan pada saat pembuatan *motion graphic* yang memperkenalkan tentang perpustakaan. Materi yang dibutuhkan berupa gambar, *icon* dengan ekstensi png, video *footage*.

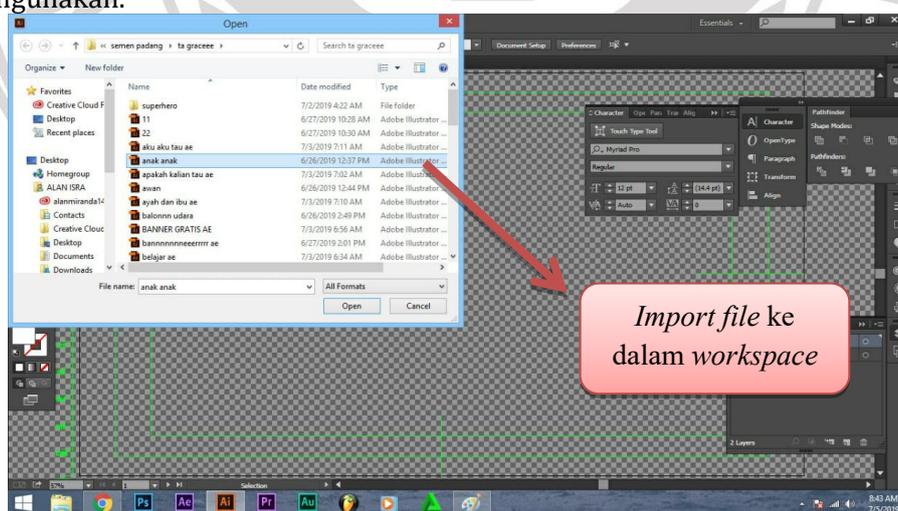
## 4. Kumpulan (*assembly*)

Pada tahanan kumpulan, dilakukan proses pembuatan *motion graphic* berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat dan material yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Pada proses pembuatan *motion graphic*, pembuatan dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap *designing*, *animating*, *compositing* (penggabungan) dan *rendering* (eksport video yang telah diedit).

### a. Penggambaran (*designing*)

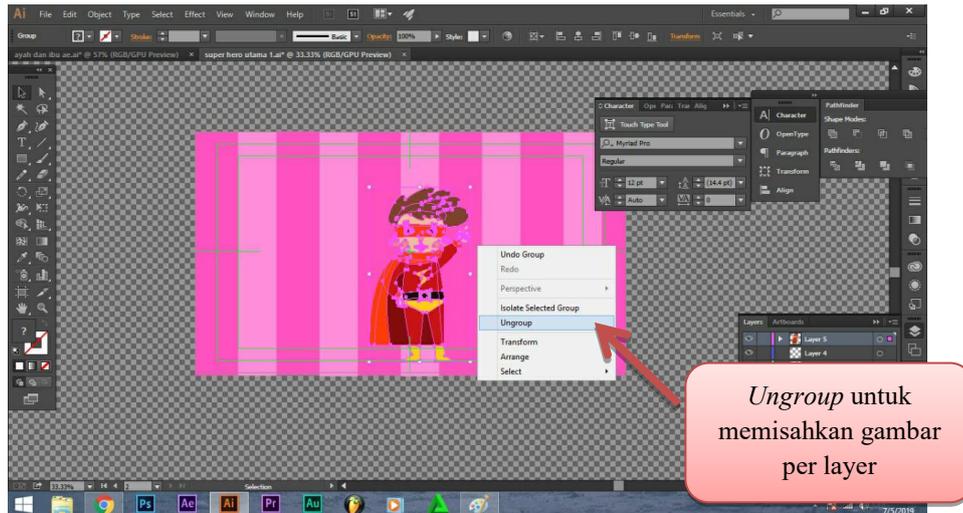
Tahap penggambaran merupakan proses pembuatan visual objek-objek yang menjadi materi inti pembuatan *motion graphic* ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa elemen yang dibutuhkan melalui aplikasi Adobe Illustrator CC 2017. Berikut merupakan proses dari *designing*:

- 1) Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu membuka aplikasi Adobe Illustrator CC 2017. Setelah terbuka *import* gambar yang telah di download sebelumnya dengan cara mengklik *file* lalu pilih dan klik *open* lalu pilih *file* yang akan digunakan.



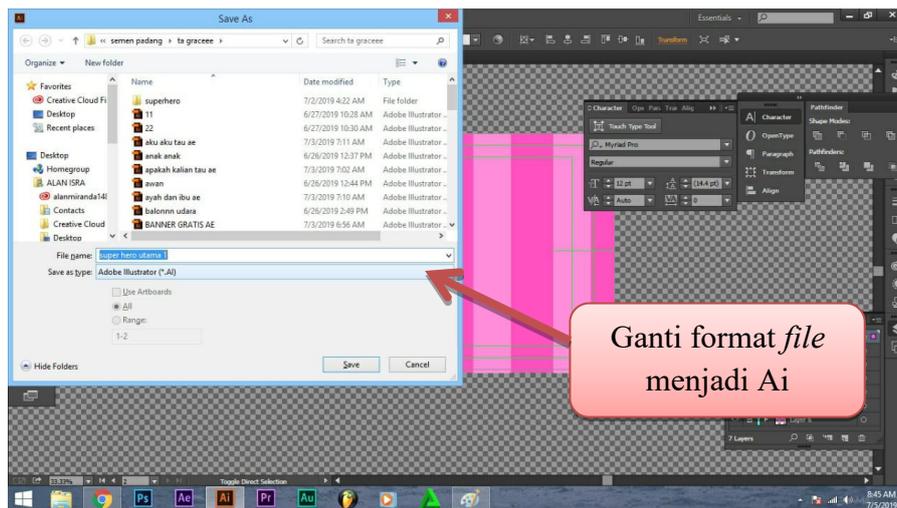
Gambar 1. *Import file*

- 2) Setelah *file* yang di *import* tadi muncul pada *workspace*, klik gambar tersebut lalu klik kanan dan pilih *ungroup*, *ungroup* dilakukan untuk memisahkan gambar per layer agar mudah untuk menyeleksi gambar yang akan diambil.



Gambar 2. Ungroup Gambar

- 3) Setelah selesai diseleksi, gambar disimpan dengan mengklik *file* lalu pilih *save as* lalu pilih *rename file* untuk mengubah nama *file* sesuai yang diinginkan, kemudian rubah gambar menjadi format Adobe Illustrator (Ai) klik *save*.

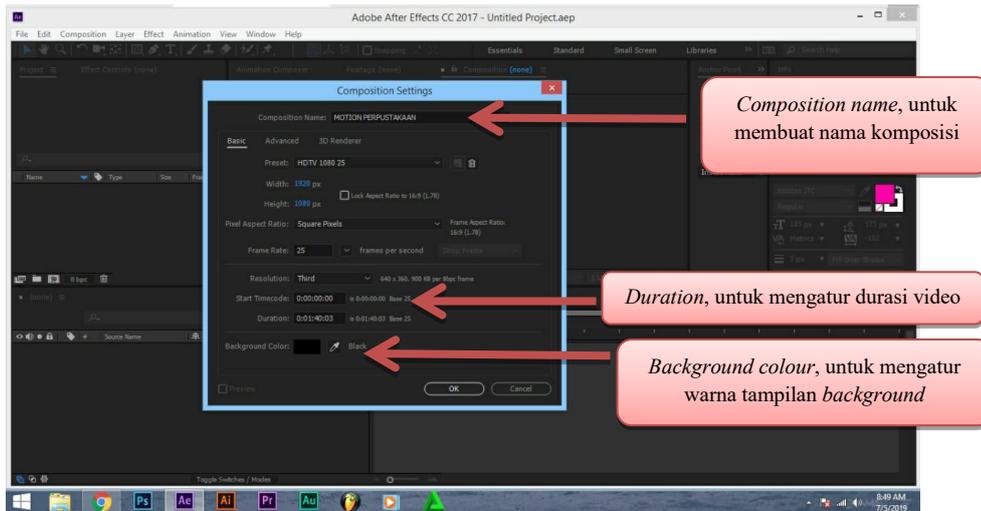


Gambar 3. Menyimpan gambar

### b. Menggerakkan (*animating*)

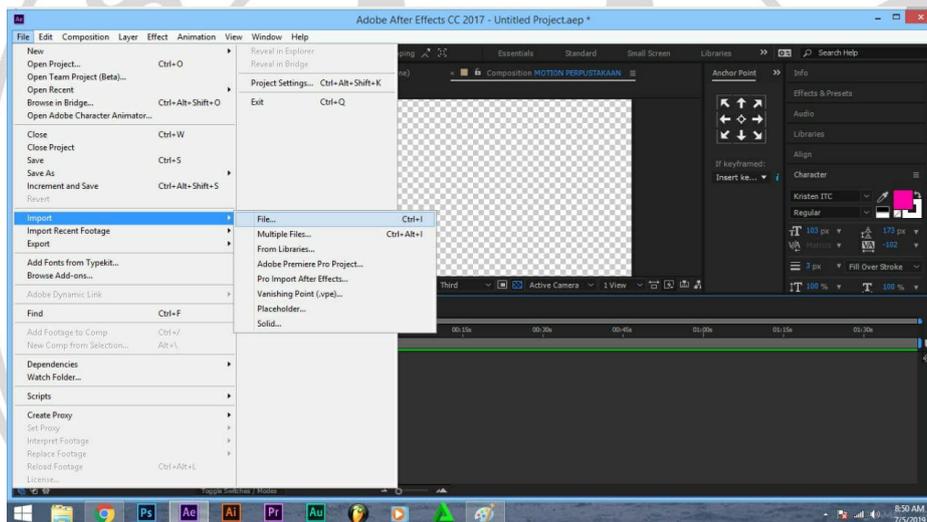
*Animating* merupakan proses menggerakkan objek-objek gambar agar terlihat memiliki pergerakan. Proses *animating* untuk setiap *scene* memiliki teknik dasar yang sama, yaitu menggunakan *opacity*, *scale*, *position* dan *rotation*. Selain itu juga menggunakan beberapa *effect* dari Adobe After Effect CC 2017 pada beberapa *scene*, diantaranya *transition*, *masking*, *magnify*, dan lain-lain. Tetapi untuk mempersingkat waktu pengerjaan, proses *animating* bisa dilakukan dengan cara lain yaitu *plug-in*. berikut merupakan proses pembuatan *animating*:

- 1) Buka terlebih dahulu Adobe After Effect CC 2017, lalu klik *composition setting* OK.



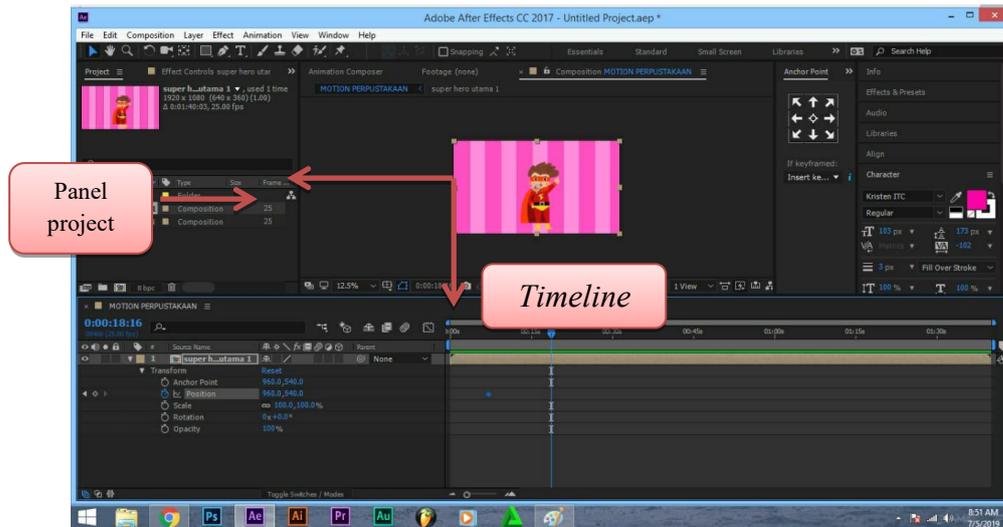
Gambar 4. Mengatur *composition*

- 2) Setelah itu *import file* yang telah di desain pada Adobe Illustrator ke Adobe After Effect dengan cara, klik *file* lalu pilih *import* kemudian pilih kembali *file* selanjutnya pilih *file* yang akan di *aminating* lalu klik *open*.



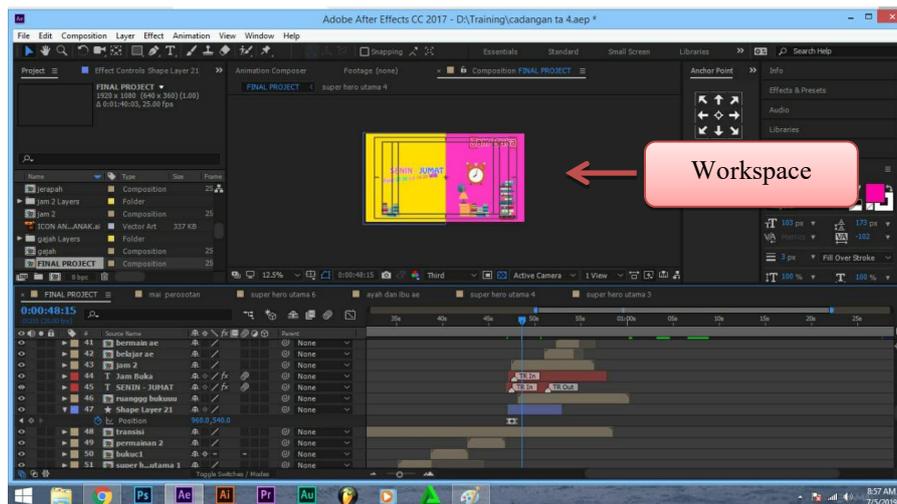
Gambar 5. *Import file*

- 3) *File* tersebut akan berada di dalam *panel project*, lalu geser *file* tersebut ke dalam *timeline*.



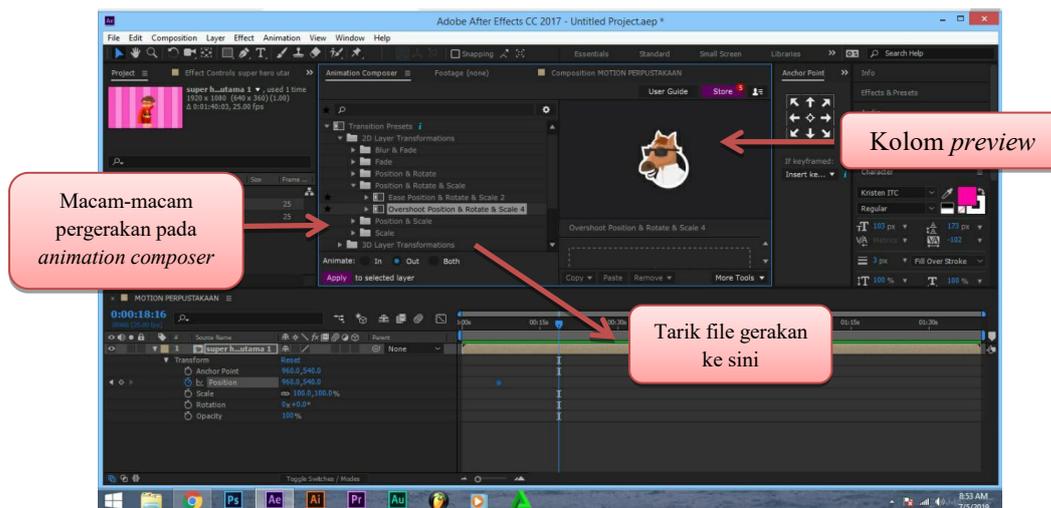
Gambar 6. Menggeser gambar ke *timeline*

- 4) Lalu atur ukuran *file* yang diinginkan pada *workspace* dengan mengklik *transform* lalu pilih *position*. *Position* berfungsi untuk mengatur posisi gambar pada *workspace*.



Gambar 7. Mengatur ukuran dan *position file*

- 5) Setelah selesai barulah *animating* dilakukan dengan cara, klik objek yang akan diberi pergerakan pada kolom *panel project*, pilih *window* lalu klik *animation composer*, pada saat memilih pergerakan juga akan ditampilkan *preview* gerakannya, lalu setelah dipilih pergerakan seperti apa yang akan digunakan, kemudian tarik *file* pergerakan yang dipilih ke bawah kolom *preview*.

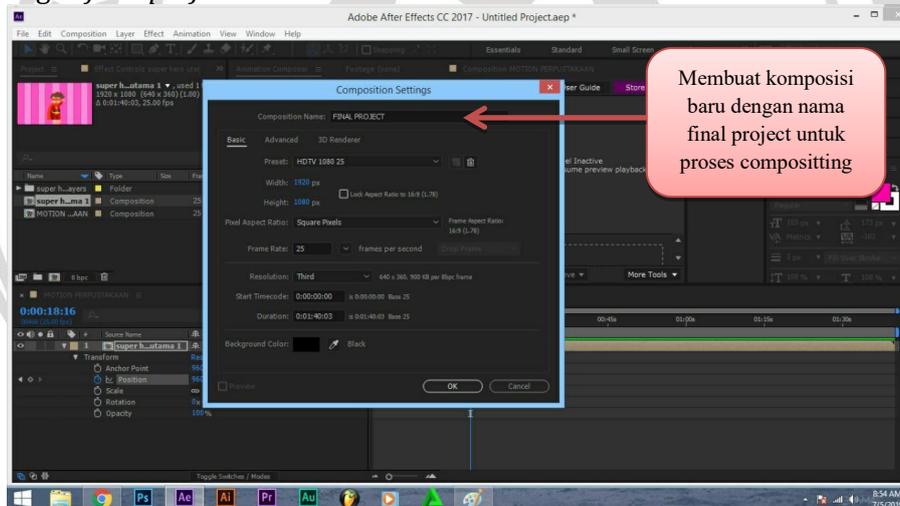


Gambar 8. Proses *animating* dengan *animation composer* plug-in

### c. Penggabungan (*compositing*)

Proses selanjutnya adalah *compositing*, proses ini dilakukan untuk menggabungkan seluruh *file* yang telah di *animating*. Proses *compositing* tetap menggunakan Adobe After Effect CC 2017. Proses pembuatan *compositing* sebagai berikut:

- 1) Setelah semua proses *animating* dilakukan, selanjutnya dibuat *composition* baru yang sama dengan proses *animating* sebelumnya dengan mengklik *composition* kemudian pilih *new composition* lalu isi halaman *composition setting* dan beri nama dengan *final project*.



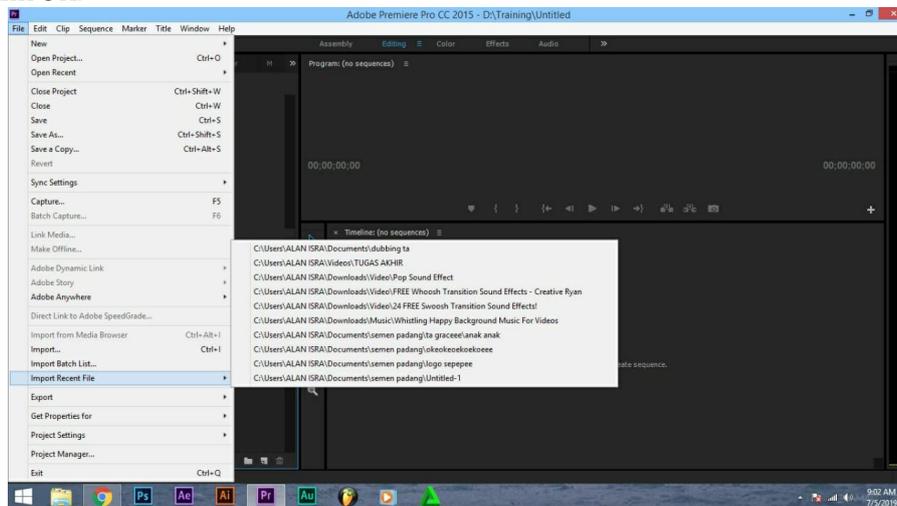
Gambar 9. *composition final project*

- 2) Selanjutnya data yang telah digabungkan disimpan dengan mengklik *file* kemudian *save as* lalu rubah nama *file* sesuai dengan yang diinginkan.

### d. Pengolahan Akhir (*rendering*)

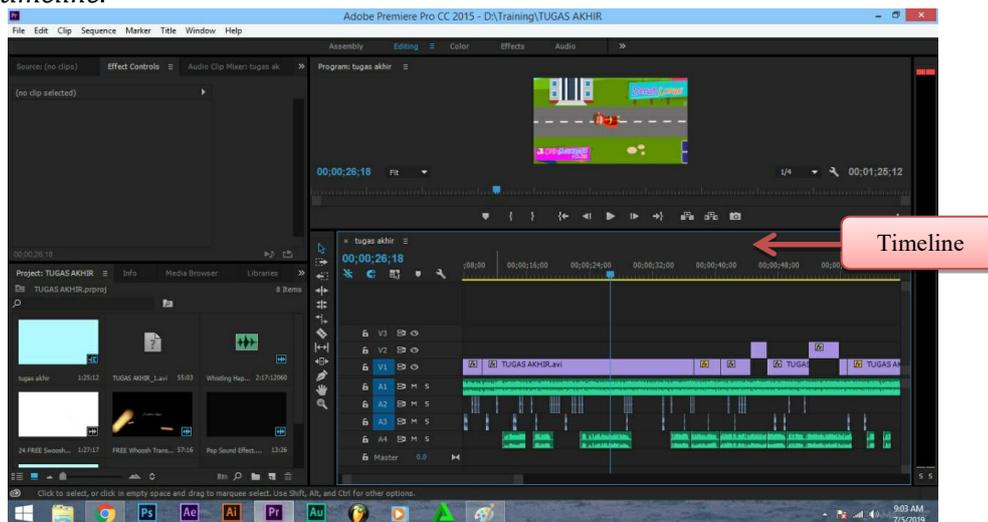
*Rendering* menggunakan aplikasi Adobe Premiere CC 2017 merupakan proses akhir yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah *motion graphic* memasukkan *background* dan memasukkan *dubbing*. *Rendering* adalah proses *eksport* atau pengolahan akhir dari berbagai format *file* menjadi format video (.mp4). *rendering* video berfungsi menggabungkan semua komponen pembentuk video. Berikut merupakan proses pembuatan *rendering*:

- 1) Buka aplikasi Adobe Premiere CC 2017, setelah terbuka klik *file import after affect composition* lalu cari data *composition* yang telah disimpan sebelumnya, kemudian klik OK.



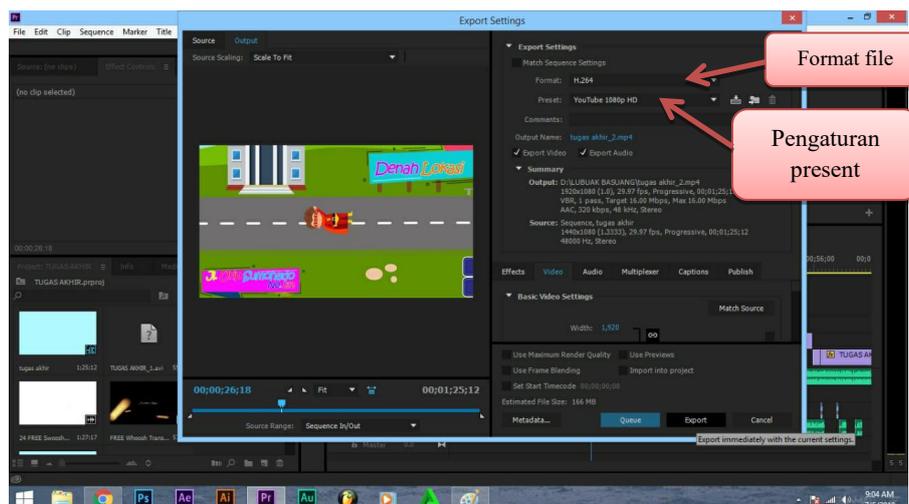
Gambar 10. *Import file* untuk di-render

- 2) Data yang di *import* berada di panel *project*, kemudian tarik *file* tersebut ke dalam *timeline*.



Gambar 11. *Import file* ke *timeline*

- 3) Setelah selesai, selanjutnya dilakukan proses *render* yang akan dilakukan dengan *mengeksport file* dengan cara mengklik *file* lalu pilih *ekspor* kemudian pilih media lalu atur *file* pada *ekspor setting* dengan memasukkan nama *file*, memilih format *file h.264* dan memilih *preset youtube 1080HD*, kemudian simpan dengan memilih *save* lalu klik *ekspor*.



Gambar 12. Proses *rendering*

Proses *rendering* akan memakan waktu yang lama. Waktu yang dibutuhkan pada proses *rendering* tergantung pada spesifikasi komputer dan durasi video yang dibuat. Ini merupakan tahap akhir dari segala proses pembuatan video *motion graphic*, setelah selesai video siap ditayangkan.

#### 5. Pengujian (*testing*)

Pada tahap pengujian, dilakukan kembali pengujian video *motion graphic* yang telah dibuat. Pada tahap pengujian pertama, dilakukan dengan cara meninjau kembali hasil video yang telah dibuat untuk mengurangi adanya kemungkinan *crash*, *broken* maupun *incomplete*. Selanjutnya *testing* dilakukan dengan penayangan video menggunakan laptop melalui *Windows Media Player*.

#### 6. Penyebaran (*distribution*)

Pada tahap penyebaran, dilakukan proses kompresi kembali video yang telah dibuat agar proses distribusi lebih efisien. Selanjutnya *file* dipindahkan dari perangkat komputer ke dalam CD-R.

### D. Kesimpulan

Pembuatan iklan promosi perpustakaan untuk anak melalui media *motion graphic* adalah sebagai berikut: (1) konsep atau *concept*, merupakan tahapan sebelum pembuatan *motion graphic*, (2) gambar atau *design*, merupakan tahapan pembuatan *motion graphic* lebih spesifik yang divisualisasikan dalam bentuk gambar, (3) Pengumpulan materi atau *material collecting*, merupakan pengumpulan materi dalam pembuatan *motion graphic*, (4) kumpulan atau *assembly*, merupakan pembuatan yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu *designing*, *animating*, *compositing*, dan *rendering* yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi, (5) pengujian atau *testing*, merupakan tahap pengujian terhadap video yang dibuat, (6) penyebaran atau *distribution*, merupakan tahap akhir pengemasan dan penyebaran dari produk.

**Catatan:** artikel ini disusun berdasarkan malakah tugas akhir penulis dengan pembimbing Dr. Ardoni, M.Si.

**Daftar Rujukan**

- Algiffari, M. (2015, April). Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat. *Jurnal Sketsa, II*(1), 50. Dipetik Mei 28, 2019, dari <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/sketsa/article/view/431>.
- Pujiyanto. (2003, Januari). Strategi Pemasaran Produk Melalui Media Periklanan. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, V*(1), 98. Dipetik 2 Mei, 2019, dari <http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/16097/16089>.
- Sutarno, NS. 2006. *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Sagung Seto.
- Undang-Undang No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.