

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PENYULUHAN TERTIB BERLALU LINTAS DI POLRES MAGELANG KOTA DENGAN *MOTION GRAPHIC*

Wahyu Priyoatmoko¹⁾

¹⁾Program Studi Sistem Informasi
STMIK BINA PATRIA MAGELANG

Email: wepe1983@gmail.com¹⁾

ABSTRACT

The Magelang City Resort Police in which there is a unit of traffic, one of its duties is to provide socialization about traffic order. Counseling is done in several ways one of them is by presentation and simulation. The purpose of this research is making 2D animation video about the traffic orderly training in Polres Magelang Kota with motion graphic. The video in the counsel tells the story of a child who is going to school that behaves in an orderly way on the highway. Stages of video making in this research are pre production stage, production stage and post production stage and result tested using Alpha Testing and Beta Testing. Software used is Adobe Flash Cs3 and Adobe Premiere Cs3.

Keywords: *Orderly Counseling Traffic, 2D Animation, Motion Graphic, Alpha Testing and Beta Testing.*

ABSTRAK

Polres Magelang Kota yang di dalamnya terdapat satuan lalu lintas, salah satu tugasnya adalah memberikan sosialisasi tentang tertib berlalu lintas. Penyuluhan ini dilakukan dengan beberapa cara salah satunya adalah dengan presentasi dan simulasi. Tujuan penelitian ini adalah pembuatan video animasi 2D tentang penyuluhan tertib berlalu lintas di Polres Magelang Kota dengan *motion graphic*. Video dalam penyuluhan ini bercerita tentang seorang anak yang sedang berangkat kesekolah yang berperilaku tertib berlalu lintas di jalan raya. Tahapan pembuatan video dalam penelitian ini adalah tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi dan hasil diuji menggunakan *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. Software yang digunakan adalah Adobe Flash Cs3 dan Adobe Premiere Cs3.

Keywords: *Penyuluhan Tertib Berlalu lintas, Animasi 2D, Motion Graphic, Alpha Testing dan Beta Testing.*

1. PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin berkembang dengan berbagai macam media yang ada. Perkembangan multimedia sangat

dibutuhkan dalam berbagai bidang misalnya periklanan, simulasi dan pembelajaran. Multimedia adalah dengan menggunakan komputer untuk menampilkan dan menggabungkan gambar, teks, suara, animasi, audio dan video dengan bantuan (*tool*) dan koneksi

(link) sehingga pengguna dapat berinteraksi berkarya dan berkomunikasi.

Pemanfaatan animasi pada video mampu memberikan daya tarik sendiri. Salah satu teknik animasi 2D yang marak adalah dengan menggabungkan teknik *motion graphic* dan memberikan efek didalamnya. *Motion graphic* adalah penggabungan dari potongan desain yang dikomunikasikan melalui gerakan. Dan dukungan dari special efek mampu memberikan kesan tampilan yang menarik pada animasi sehingga lebih terlihat hidup. Keunggulan dari animasi *motion graphic* adalah memvisualisasikan yang sulit divisualisasikan oleh *live shoot video*.

Polres Magelang Kota dimana didalam jajarannya terdapat satuan lalu lintas secara rutin melakukan kegiatan penyuluhan tertib berlalu lintas di lingkungan wilayah kerjanya yaitu Kota Magelang. Selama ini Satlantas Magelang Kota memberikan penyuluhan dengan cara ceramah dan memberikan himbauan-himbauan dengan menggunakan poster maupun banner. Penyuluhan diberikan kepada pihak pengguna jalan. Secara terorganisir Polres Magelang Kota memberikan penyuluhan diantaranya kepada klub motor di lingkungan Kota Magelang, kepada mahasiswa, siswa-siswi disekolahan-sekolahan, pekerja, karyawan dan masyarakat lainnya. Walaupun begitu masih banyak elemen warga masyarakat yang belum tersentuh secara langsung dalam penyuluhan yang telah dilaksanakan.

Dengan melalui visualisasi informasi dalam bentuk video *motion graphic* diharapkan mampu menyampaikan informasi pentingnya tertib berlalu lintas kepada masyarakat. Video ini nantinya dilengkapi dengan narasi sebagai penjelasan.

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka diambil rumusan yaitu “Bagaimana cara membuat video animasi penyuluhan tertib berlalu lintas sebagai media informasi di Polres Magelang Kota”

c. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Membuat video animasi 2D “Penyuluhan Tertib Berlalu lintas” pada Polres Magelang Kota dengan *Motion Graphic*

d. Metode Pengumpulan Data

Metode dalam penelitian ini adalah:

- 1) Observasi
- 2) Studi Pustaka
- 3) Wawancara

2. LANDASAN TEORI

a. Pengertian Multimedia

Multimedia memiliki banyak pengertian. Kata “Multimedia” berasal dari teater, yaitu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung yang mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Beda dengan definisi multimedia sebelumnya yang terdiri dari Multi dan Media, istilah multimedia disini berarti suatu sistem dimana terdapat perangkat keras, perangkat lunak, dan perangkat lain seperti televisi, monitor dan sistem piringan optic atau sistem stereo untuk menghasilkan sajian audio visual penuh dari McLeod (Sofyan dkk, 2008).

Menurut Vaughan (Binanto, 2010, h:2) multimedia adalah kombinasi dari teks, seni, sura, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi dengan cara

digital dan dapat disampaikan dan atau dikelola secara interaktif. Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

- 1) Multimedia Interaktif yaitu pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.
- 2) Multimedia Hiperaktif, yaitu multimedia dimana elemen-elemen yang ada saling dikaitkan sehingga pengguna dapat mengarahkannya. Dapat diartikan bahwa multimedia ini memiliki banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
- 3) Multimedia Linier, merupakan multimedia dimana pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

b. Pengertian Animasi

Animasi adalah modifikasi setiap jenis objek, cahaya, bahan atau kamera dengan memindah atau mengubah dari waktu satu ke waktu lainnya (Prakosa, 2004).

Animasi menurut Ibiz Fernandes didefinisikan sebagai berikut: “*Animation is the process of recording and playing back sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion*”. Yang artinya sebagai berikut “Animasi adalah sebuah proses merekan dan memainkan kembali serangkaian gambar pergerakan” (Fernandez, 2003).

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu ‘*anima*’ yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedang karakter bisa merupakan benda yang berwujud orang, binatang maupun objek nyata lainnya yang diwujudkan dalam gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter dalam

animasi bisa diartikan sebagai gambar suatu objek yang seakan-akan hidup, hal ini disebabkan kumpulan gambar yang ada berubah secara beraturan dan bergantian saat ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berwujud tulisan, bentuk dari sebuah benda, warna atau spesial efek. Animasi adalah urutan dari frame yang pada saat diputar dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak seperti sebuah film atau video (Purnama, 2003, h:81).

Berdasar arti harfiah dari animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Arti lain animasi dapat disebut juga suatu karya seni untuk memanipulasi gambar statis atau diam menjadi seolah-olah hidup dan bergerak. Animasi saat ini berkembang bukan hanya untuk media hiburan semata, namun juga digunakan didalam dunia pendidikan, pembelajaran, informasi dan lainnya.

c. Pengertian *Motion Graphic*

Motion graphic atau merupakan bagian dari ilmu desain grafis untuk opening bumper, film, televisi, video klip dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika pemerisa/*audience* memutuskan apakah tidak atau akan tinggal dalam satu saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itu diperlukan strategi, kreativitas dan juga ketrampilan dari *desainer broadcasting*, animator dan desain judul film dalam seni *motion graphic*.

Motion graphic adalah gabungan dari potongan-potongan elemen desain atau animasi berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan

memasukkan sejumlah yang berbeda seperti 2D atau 3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi maupun musik (Meyer, 2013).

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

a. Metode Wawancara

Melakukan Tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak yang terkait dalam hal ini bapak Marwanto, SH. Selaku Kasat Lantas Polres Magelang Kota dan beberapa anggota Polisi Satuan Lalu Lintas Polres Magelang Kota terkait dengan masalah yang diteliti.

b. Metode Observasi

Dalam tahapan observasi, penulis melakukan observasi pada saat anggota Satlantas Polres Magelang kota mengadakan kegiatan Penyuluhan Tertib berlalu lintas. Dari hasil observasi penulis mendapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Sosialisasi dilakukan dengan cara mengumpulkan orang-orang disuatu tempat
- 2) Media yang digunakan adalah ceramah dan presentasi dengan menggunakan power point
- 3) Pemberian Stiker himbauan tertib berlalu lintas
- 4) Dilakukan juga simulasi

c. Analisis SWOT

Menurut David (2010) analisis SWOT adalah suatu metode yang untuk perencanaan strategis dalam mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman suatu perusahaan. Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut.

Adapun hasil dari analisa penulis adalah sebagai berikut:

- 1) *Strength/Kekuatan*
 - a) Sosialisasi yang dilakukan saat ini adalah dengan penyuluhan secara langsung
 - b) Informasi yang diberikan pada saat penyuluhan sangat komunikatif
 - c) Penyuluhan dengan ceramah sangat baik karena bisa terjadi komunikasi dua arah disertai tanya jawab
- 2) *Weakness/Kelemahan*
 - a) Harus membentuk tim penyuluhan
 - b) Harus mengumpulkan orang dan meluangkan waktu untuk penyuluhan
 - c) *Audience* sering sibuk sendiri pada saat penyuluhan
 - d) Belum adanya media digital sebagai ilustrasi yang bisa dilihat sewaktu-waktu oleh masyarakat
- 3) *Opportunity/Peluang*
 - a) Dengan penyuluhan melalui media ceramah informasi sudah tersampaikan
 - b) Berkembangnya teknologi bisa digunakan sebagai media penyuluhan dengan audio visual yang lebih baik
- 4) *Threat/Ancaman*
 - a) Ada anggota yang mampu menyampaikan penyuluhan yang lebih baik komunikatif dan interaktif
 - b) Adanya media yang lebih menarik dan informatif

d. Kelemahan Media Lama

Dari analisis SWOT yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan beberapa kelemahan diantaranya:

- 1) Ada anggota yang lebih kompeten dalam penyuluhan namun sedang tidak bertugas
- 2) Munculnya media yang lebih menarik dan informatif
- 3) Setiap penyuluhan sering berganti-ganti personel sehingga terkadang ada beberapa anggota yang kurang siap
- 4) Belum adanya video untuk sosialisasi

e. Solusi Yang Dipilih

Dari masalah yang telah ditemukan dari media lama, maka penulis memberikan solusi untuk mengoptimalkan penyuluhan yaitu dengan media sebagai berikut:

- 1) Membuat video dengan menggunakan animasi *motion graphic*
- 2) Membuat video dengan *live shoot*.

Dari solusi yang disampaikan diatas maka penulis membuat video animasi yang nantinya akan ditampilkan ilustrasi tertib berlalu lintas dengan ditambah narasi yang jelas. Pemilihan video animasi ini dirasa lebih menarik dan interaktif

f. Ide Konsep

Video ini berdurasi kurang lebih 60 detik dan menggunakan teknik animasi *motion graphic*. Diawali dengan munculnya text judul kemudian dilanjutkan animasi yang menceritakan perjalanan keluarga athar berangkat dari rumah menuju sekolah dengan mengendarai sepeda motor.

g. Naskah

Scene 1 :

Ilustrasi : Mucul Text Tertib Berlalu Lintas Polres Magelang Kota

Audio : Bg Musik

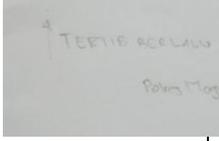
Scene2:

Ilustrasi : Menampilkan Keluarga Athar

Narasi : Papa dan Mamanya Athar, akan mengantar athar berangkat sekolah

h. Storyboard

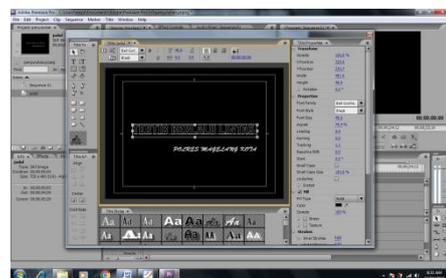
Tabel 1. Storyboard

Scene	Gambar	Keterangan
1		Mucul Text Tertib Berlalu Lintas Polres Magelang Kota
2		Menampilkan Keluarga Athar

4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Produksi

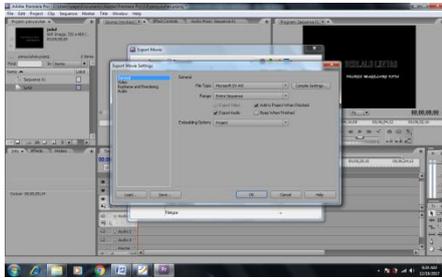
Tahapan produksi adalah kelanjutan dari tahapan pra produksi. Adapun tahapan produksi yang dilakukan adalah pembuatan asset, pross animasi dan finishing. Pembuatan asset merupakan proses membuat bahan yang dibutuhkan untuk membuat video animasi penyuluhan tertib berlalu lintas di Polres Magelang Kota.



Gambar 1. Proses pembuatan asset

b. Pasca Produksi

Setelah tahapan produksi selesai maka tahap akhir adalah pasca produksi. Pada tahapan ini video animasi yang telah jadi akan ditambah dengan rekaman suara dan background music. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere Cs3. Proses terakhir adalah *rendering* yang merupakan proses terakhir untuk menghasilkan video atau film agar dapat diputar dan dilihat oleh orang lain dengan software pemain video atau film. Output *rendering* yang sering digunakan adalah: .MP4, .Mov, .AVI dan ekstensi yang kompatibel lainnya.



Gambar 2. Proses rendering

c. Evaluasi

Dalam proses evaluasi dari video motion grafik yang telah dibuat, penulis menguji dengan menggunakan 2 (dua) metode testing yaitu *Alpha testing* dan *Beta Testing*. *Alpha testing* menguji hasil dengan cara membandingkan kebutuhan informasi dengan hasil akhir video. Sedangkan *Beta testing* menguji kekuatan aspek informasi dan tampilan dengan cara memberikan kuisioner kepada 15 responden yang kemudian hasilnya diperhitungkan dengan skala linkert.

5. KESIMPULAN

Berdasar dari penjelasan uraian-uraian diatas, peneliti memberikan kesimpulan tentang penelitian ini sebagai berikut:

- a. Telah Dibuat video animasi 2D “Penyuluhan Tertib Berlalu

lintas” pada Polres Magelang Kota dengan *Motion Graphic*

- b. Proses produksi video penyuluhan tertib berlalulintas ini melalui 3 tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan tahapan pasca produksi, namun sebelumnya dilakukan analisa kebutuhan
- c. Dengan pengujian *Alpha testing* didapatkan bahwa gambar yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan informasi.
- d. Dengan pengujian *Beta testing* didapatkan bahwa video ini dinilai sangat baik dengan nilai aspek informasi 85%.
- e. Berdasarkan hasil review dari pihak Satlantas Magelang Kota video ini layak untuk digunakan sebagai media untuk penyuluhan

Daftar Pustaka

- Binanto, Iwan, (2010), *Multimedi Digital Dasar Teori + Pengembangannya*, Yogyakarta: Andi Offset
- Dafid, F.R. (2010). *Strategic Management Concept and Casses*, Thirteenth Edition.
- Pearson. Prakosa, Gatot. (2004). “*Animasi Pengetahuan dasar Film Animasi Indonesia*”
- Fernandez, Ibis. (2003). “*Animation & Cartooning a Creative Guide*”. Focal Press
- Purnama, Bambang Eka. (2013). *Konsep dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Meyer, Trish and Chris Meyer. (2013). *Creating Motion Graphic with After Effect: Essential and Advance Technique*. London: CRC Press.
- Sofyan, Amir Fatah & Agus Purwanto, (2008), *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing, dan Video Editing*, Yogyakarta: Andi Offset.