

Perancangan Video Sosialisasi Aplikasi Sidonate Berbasis *Motion Graphic* Pada PMI Kabupaten Tangerang

Ferinda Kusuma Ratih^{*1}, Rina Eva Marolina Simamora², Aden Aldi Putra Utama³
^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains and Teknologi, Universitas Raharja
Email: ferinda.kusuma@raharja.info, rina.eva@raharja.info, aden.aldi@raharja.info

Abstrak

Dalam menyusul perkembangan zaman di era digital dan industri saat ini, PMI Kabupaten Tangerang terus berbenah dalam upaya meningkatkan mutu dengan meluncurkan aplikasi mobile yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan terhadap masyarakat. Sidonate merupakan aplikasi yang diluncurkan oleh PMI Kabupaten Tangerang yang nantinya dipergunakan untuk menerima donasi secara digital. Dalam upaya memperkenalkan aplikasi ini, PMI Kabupaten Tangerang tidak memiliki media yang digunakan untuk menginformasikan aplikasi Sidonate kepada masyarakat, sehingga belum banyak yang mengetahuinya. Setelah meneliti dan menganalisa permasalahan yang ada, perlu adanya sebuah media yang dapat menunjang informasi tentang aplikasi ini dalam bentuk video motion graphic. Tujuannya adalah untuk membantu pihak PMI Kabupaten Tangerang dalam menciptakan media informasi yang kreatif dan menarik dalam memperkenalkan aplikasi Sidonate ini, sehingga informasi yang disampaikan kepada masyarakat dapat diterima dengan baik dan banyak orang yang tertarik untuk menggunakannya. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi Pustaka, dilanjutkan dengan metode perancangan media menggunakan software Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Audition 2020 dan terakhir metode Konsep Produksi Media (KPM). Penelitian ini menghasilkan media informasi berbentuk video motion graphic dalam menginformasikan aplikasi Sidonate kepada masyarakat dalam mewujudkan program donasi digital untuk kegiatan kemanusiaan PMI Kabupaten Tangerang.

Kata Kunci—Motion Graphic, Media Informasi, PMI Kabupaten Tangerang

Abstract

In following the developments of the current digital and industrial era, PMI Tangerang Regency continues to improve in an effort to improve quality by launching a mobile application which is expected to improve the quality of service to the community. Sidonate is an application launched by PMI Tangerang Regency which will later be used to receive donations digitally. In an effort to introduce this application, PMI Tangerang Regency does not have the media used to inform the public about the Sidonate application, so not many people know about it. After researching and analyzing the existing problems, it is necessary to have a media that can support information about this application in the form of motion graphic video. The aim is to assist the PMI Tangerang Regency in creating creative and interesting information media in introducing the Sidonate application, so that the information conveyed to the public can be well received and many people are interested in using it. The method used in this research is the method of collecting data through observation, interviews and library studies, followed by the media design method using Adobe Photoshop CS6 software, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effects CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Audition 2020 and the last method Media Production Concept (KPM). This research produces information media in the form of motion graphic video in informing the Sidonate application to the public in realizing a digital donation program for humanitarian activities of PMI Tangerang Regency.

Keywords—*Motion Graphic, Information Media, PMI Tangerang Regency*

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara yang rawan dengan berbagai bencana alam. Terletak di atas patahan lempeng tektonik dengan deretan gunung berapi aktif, berbagai daerah di Indonesia beresiko menghadapi bencana alam mulai dari gunung berapi, gempa, angin puting beliung, yang berdampak pada bencana lanjutan seperti tsunami, banjir, tanah longsor, kebakaran, dan sebagainya. Salah satu aktor yang berperan dalam penanggulangan bencana adalah Palang Merah Indonesia^[1]. Palang Merah Indonesia (PMI) merupakan sebuah organisasi yang bergerak pada bidang sosial kemanusiaan, kesehatan dan bencana alam^[2]. Hadirnya Palang Merah Indonesia diberbagai wilayah, termasuk Kabupaten Tangerang bergerak untuk membantu meringankan penderitaan masyarakat dari berbagai bencana. Salah satu inovasi yang dilakukan oleh Palang Merah Indonesia Kabupaten Tangerang dalam melakukan kegiatan kemanusiaannya adalah dengan meluncurkan aplikasi *mobile* yang diberi nama Sidonate sebagai upaya meningkatkan mutu pelayanan masyarakat. Aplikasi tersebut digunakan untuk menerima donasi secara digital yang dapat di unduh melalui *Playstore* dan *Appstore*. Namun, dalam proses penerapannya terdapat permasalahan yang dihadapi, yaitu minimnya informasi mengenai adanya aplikasi Sidonate ini, membuat banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang aplikasi ini. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media informasi yang dapat menyampaikan secara singkat, jelas dan mudah dipahami oleh *audience* terkait panduan penggunaan, aplikasi Sidonate, tujuan dan manfaat serta ajakan untuk mengunduhnya. Perkembangan teknologi saat ini berkembang begitu pesat, sehingga dapat memudahkan dan mendukung dalam penyampaian informasi^[3]. Salah satu media yang memegang peran penting dalam kehidupan manusia yaitu *motion graphic*.

Motion graphic merupakan sebuah tayangan audio visual berbentuk animasi yang dalam penggunaannya sering dimanfaatkan oleh suatu instansi atau perusahaan untuk penyampaian informasi yang bersifat luas seperti iklan layanan masyarakat, *company profile*, dan media promosi^[4]. Seiring berkembangnya penyajian informasi pemanfaatan *motion graphic* juga memberikan daya tarik tersendiri sebagai media promosi kepada audiens, karena berisi informasi yang menggabungkan semua elemen multimedia seperti gambar, suara, teks dan animasi^[5]. *Motion graphic* menjadi media yang efektif dalam menarik minat masyarakat untuk mendukung Gerakan kemanusiaan Palang Merah Kabupaten Tangerang melalui aplikasi sidonate ini yang menampilkan visual bergerak dalam bentuk animasi dan efek pendukung sebagai daya tarik. Informasi yang disampaikan melalui durasi yang cukup singkat dan penjelasan detail terkait penggunaan aplikasi sidonate membuat media ini mudah dipahami maksud dan tujuannya. Di dukung kemudahan berbagi di internet menjadikannya sangat efisien waktu sebagai media informasi yang mudah diperoleh oleh masyarakat melalui berbagai platform sosial media. Berdasarkan analisa permasalahan yang terjadi pada Palang Merah Indonesia Kabupaten Tangerang, agar nantinya aplikasi ini dapat diketahui oleh masyarakat maka diperlukan sebuah video yang akan memberikan informasi secara lengkap tentang aplikasi Sidonate. Dengan adanya video ini, Palang Merah Indonesia Kabupaten Tangerang mengharapkan informasi tentang aplikasi Sidonate ini dapat tersampaikan dengan baik. Video ini nantinya akan diimplementasikan melalui *channel Youtube* serta melalui media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook* Palang Merah Indonesia Kabupaten Tangerang dalam bentuk *motion graphic*, agar aplikasi sidonate ini dapat diketahui dan dikenal oleh masyarakat luas sebagai media penerimaan donasi yang nantinya digunakan untuk kegiatan kemanusiaan dalam membantu sesama yang sedang mengalami musibah atau terdampak bencana alam.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan untuk melengkapi data yang dibutuhkan, mulai dari (1) Metode pengumpulan data yang dilakukan

melalui tahapan (a) observasi, yaitu mendatangi Palang Merah Indonesia Kabupaten Tangerang selaku tempat penelitian untuk mendapatkan data secara langsung terkait permasalahan, media yang dibutuhkan serta informasi yang kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan. (b) wawancara, yaitu dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada *stakeholder* Bapak dr. Zainal Mutaqin, MARS sebagai ketua UDD (Unit Donor Darah) Palang Merah Indonesia Kabupaten Tangerang meliputi isi dari perancangan video *motion graphic* aplikasi Sidonate yang akan dibuat. (c) studi pustaka, sebagai acuan untuk mencari referensi dari berbagai sumber seperti jurnal dan buku yang dibutuhkan terkait dengan topik penelitian yang dibahas. (2) Metode perancangan media, yaitu program grafis komputer yang digunakan untuk merancang media *motion graphic*, diantaranya *Adobe Premiere Pro Cs6*, *Adobe After Effect Cs6*, *Adobe Photoshop Cs6*, *Adobe Illustrator Cs6*, *Adobe Audition 2020*. (3) Konsep Produksi Media, yaitu tahapan-tahapan produksi *motion graphic* yang dilakukan untuk mendapatkan konsep yang jelas guna mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan *stakeholder*.

Literature Review

Berikut adalah literature review yang terkait dengan dalam topik penelitian:

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani, dkk pada tahun 2018^[6], dengan judul “Desain Video Berbasis *Motion Graphic* untuk PPDB SMK Harapan Indonesia 1 dan 3.” Penelitian ini membahas tentang pembuatan video profile sekolah dalam bentuk *motion graphic* guna menunjang penerimaan siswa-siswi baru pada SMK Harapan Indonesia 1 dan 3 yang dibuat menggunakan aplikasi *Adobe After Effect CS6* dan *Adobe Illustrator CS6* melalui metode penelitian pengumpulan data, analisis dan perancangan desain video.

Penelitian yang dilakukan oleh Sunarya, dkk pada tahun 2018^[7], dengan judul “Video Promosi Jurusan Sistem Informasi Berbasis *Motion Graphic* pada STMIK Raharja Tangerang.” Penelitian ini membahas tentang pembuatan video promosi berbentuk *motion graphic* menggunakan aplikasi *After Effects CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, dan *Adobe Audition CS6* untuk menginformasikan jurusan sistem informasi yang ada pada STMIK RAHARJA kepada calon mahasiswa dan masyarakat luas terkait fasilitas, keunggulan dan metode pembelajarannya. Metode yang digunakan adalah analisa permasalahan, pengumpulan data, analisa perancangan media dan konsep produksi media (KPM).

Penelitian yang dilakukan oleh Desrianti, dkk pada tahun 2017^[8], dengan judul “Animasi dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi.” Penelitian ini membahas tentang ketatnya persaingan di bidang perusahaan desain animasi grafis membuat PT Movio Screen membutuhkan media promosi animasi gambar bergerak yang akan digunakan sebagai portofolio untuk meningkatkan citra perusahaan dimata calon konsumen.

Penelitian yang dilakukan oleh Sudaryono, dkk pada tahun 2018^[9], dengan judul “Media Animasi Interaktif Untuk Anak Usia Dini pada RA Yasir Tangerang.” Penelitian ini membahas tentang perancangan media animasi interaktif berbasis aplikasi yang dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop* dan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini pada RA Yasir Tangerang dengan metode yang digunakan yaitu pengumpulan data.

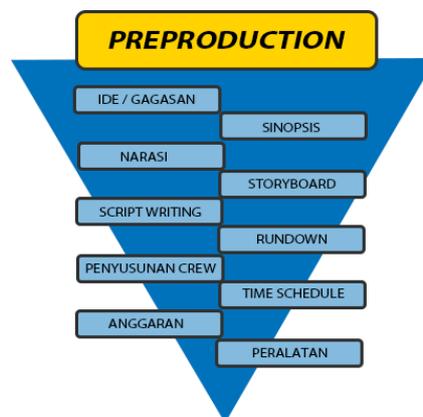
Penelitian yang dilakukan oleh Andriyan, dkk pada tahun 2021^[10], dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Pada Program Dobrak (Donor Bareng Keluarga) Sebagai Media Informasi PMI Kota Tangerang.” Penelitian ini membahas tentang pengenalan program donor bareng keluarga melalui video *motion graphic* yang dilakukan oleh PMI Kota Tangerang dengan pelayanan antar jemput donor kerumah untuk mengatasi ketakutan

masyarakat untuk melakukan pendonoran darah yang disebabkan adanya virus corona yang masuk ke Indonesia pada maret 2020. Media ini dibuat menggunakan metode pengumpulan data, perancangan media menggunakan program *Adobe Illustrator CC 2015* dan *Adobe After Effect 2020* dan konsep produksi media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pre Production

Pre production merupakan tahapan-tahapan yang perlu dipersiapkan sebelum memulai produksi agar proses pembuatan media video animasi *motion graphic* dapat berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan. Tahapan ini berisi ide atau gagasan, sinopsis, narasi, *storyboard*, *script writing*, *rundown*, penyusunan *crew*, *time schedule*, budget, dan peralatan yang akan digunakan.



Gambar 1. Pre production

1. Ide atau Gagasan

PMI Kabupaten Tangerang ingin memberikan penyampaian informasi mengenai aplikasi terbaru yaitu Sidonate. Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan masukan agar media yang dibuat bisa diterima oleh masyarakat. Media video sosialisasi berbasis *motion graphic* merupakan media yang efektif untuk memberikan penyampaian informasi berupa media audio visual. Sehingga dapat menarik dan memudahkan masyarakat Kabupaten Tangerang dalam memberikan donasi menggunakan aplikasi ini.

2. Sinopsis

Sinopsis adalah isi dari sebuah cerita yang telah diringkas sehingga menjadi bentuk yang lebih pendek tanpa menghilangkan unsur-unsur yang ingin diperlihatkan pada jalan cerita tersebut. Tujuannya adalah untuk memberikan sebuah gambaran melalui cerita singkat yang mewakili keseluruhan alur cerita video sehingga membuat orang yang membacanya penasaran dan tertarik untuk mengetahui isi video tersebut nantinya. Adapun sinopsis dari video sosialisasi ini adalah: “Menampilkan karakter animasi petugas PMI yang menyapa audience. Lalu menampilkan sebuah pertanyaan kepada audience tentang aplikasi Sidonate. Setelah itu muncul penjelasan tentang aplikasi Sidonate, diikuti dengan kegunaannya. Selanjutnya menampilkan panduan penggunaan aplikasi tersebut, ada dua cara melalui scan *Qris code* dan aplikasi langsung.”

3. Narasi

Narasi merupakan sebuah teks yang akan menjelaskan kepada pembaca atau pendengar bagaimana suatu peristiwa bisa terjadi. Dalam perancangan video ini narasi berperan penting dalam menyampaikan isi informasi agar pesan yang disampaikan dapat didengar *audience*. Berikut narasi dalam perancangan video sosialisasi aplikasi Sidonate: “*Hallo Sahabat PMI // Sudah tahu belum kalau PMI telah meluncurkan aplikasi Sidonate? Sidonate merupakan Aplikasi Untuk PMI sebagai alat penyumbang donasi elektronik // Donasi dari masyarakat, donatur, hibah, bulan dana PMI, dapat disalurkan melalui aplikasi Sidonate // Donasi yang terkumpul akan digunakan untuk donasi pelayanan kesehatan, dan donasi kegiatan kemanusiaan // Donasi dapat diberikan melalui transfer bank, uang elektronik, dan juga di minimarket // Download aplikasinya sekarang juga di Playstore dan Appstore // Kalian juga bisa temukan Qris Code Sidonate di outlet makanan dan perkantoran untuk berdonasi // Panduan penggunaan aplikasi Sidonate // Buka aplikasi Sidonate, klik daftar untuk membuat akun, gunakan nomor telfon untuk daftar, buatlah pin lalu klik kirim, pilih menu mulai donasi anda, pilih donasi sesuai keinginan, masukan jumlah donasi, dan pilih metode pembayaran, copy paste kode pembayaran ke M-Banking atau ATM, setelah melakukan pembayaran cek dibagian notifikasi, dan transaksi sukses // Yuk tunggu apalagi download aplikasinya sekarang, melalui Sidonate anda dapat terus menebar kebaikan kepada mereka yang membutuhkan //*”

4. Storyboard

Storyboard merupakan rancangan berupa gambar sketsa yang dilengkapi dengan tulisan petunjuk untuk menggambarkan visualisasi kebutuhan *production*. Berikut adalah *storyboard* dari perancangan video *motion graphic* sosialisasi aplikasi Sidonate.



Gambar 2. Menampilkan intro bumper logo



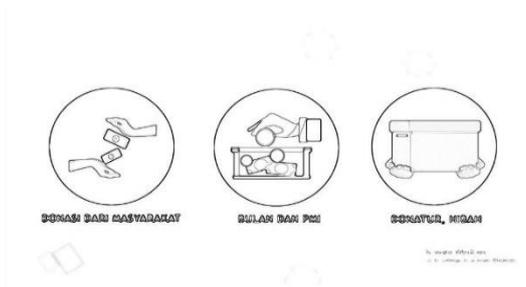
Gambar 3. Menampilkan karakter animasi petugas PMI



Gambar 4. Menunjukkan gambar aplikasi



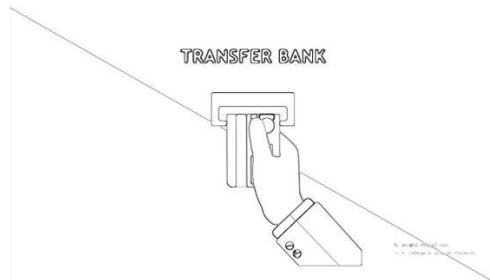
Gambar 5. Menjelaskan tentang aplikasi



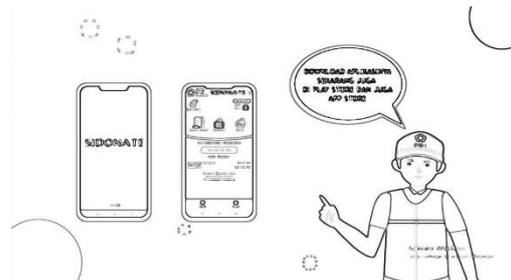
Gambar 6. Menampilkan animasi penerimaan donasi



Gambar 7. Menjelaskan penyaluran donasi



Gambar 8. Menampilkan animasi pembayaran donasi



Gambar 9. Mengajak untuk mendownload aplikasi



Gambar 10. Menampilkan animasi *Qris* Code Sidonate



Gambar 11. Menampilkan panduan aplikasi Sidonate



Gambar 12. Petugas PMI memegang *handphone*



Gambar 13. Menampilkan animasi *outro ending*

5. Script Writing

Script Writing dalam video sosialisasi motion *graphic* untuk memperkenalkan aplikasi Sidonate milik Palang Merah Indonesia Kabupaten Tangerang ini adalah pembuatan sebuah naskah yang nantinya digunakan untuk menyampaikan dialog atau informasi kepada *audience*.

Tabel 1. Script Writing

No	Visual	Audio
1	Menampilkan <i>intro bumper</i> logo	Musik
2	Menampilkan karakter animasi petugas PMI	<i>Audio Effect</i> , Musik, <i>Dubber</i> , “Hallo sahabat PMI”
3	Menampilkan karakter animasi petugas PMI serta menunjukkan gambar aplikasi	<i>Audio Effect</i> , Musik, <i>Dubber</i> , “Sudah tahu belum kalau PMI telah meluncurkan aplikasi Sidonate?”
4	Menampilkan karakter animasi petugas PMI serta menjelaskan tentang aplikasi	<i>Audio Effect</i> , Musik, <i>Dubber</i> , “Sidonate merupakan aplikasi untuk PMI sebagai alat penyumbang donasi elektronik.”
5	Menampilkan animasi penerimaan donasi	<i>Audio Effect</i> , Musik, <i>Dubber</i> , “Donasi dari masyarakat, donatur, hibah, bulan dana PMI dapat disalurkan melalui Sidonate.”
6	Menampilkan karakter animasi yang menjelaskan penyaluran donasi	<i>Audio Effect</i> , Musik, <i>Dubber</i> , “Donasi yang terkumpul akan digunakan untuk donasi pelayanan kesehatan dan donasi kegiatan kemanusiaan.”
7	Menampilkan animasi pembayaran donasi	<i>Audio Effect</i> , Musik, <i>Dubber</i> , “Donasi dapat diberikan melalui transfer bank, uang elektronik, dan juga di minimarket.”
8	Menampilkan karakter animasi petugas PMI mengajak untuk mendownload aplikasi	<i>Audio Effect</i> , Musik, <i>Dubber</i> , “Download aplikasinya sekarang juga di <i>Playstore</i> dan juga <i>Appstore</i> .”
9	Menampilkan animasi <i>Qris Code</i> Sidonate di <i>outlet</i> makanan dan perkantoran	<i>Audio Effect</i> , Musik, <i>Dubber</i> , “Kalian juga bisa temukan <i>Qris Code</i> Sidonate di <i>outlet</i> makanan dan juga perkantoran untuk berdonasi.”
10	Menampilkan animasi panduan menggunakan aplikasi Sidonate	<i>Audio Effect</i> , Musik, <i>Dubber</i> , “Buka aplikasi Sidonate, klik daftar untuk membuat akun, pilih menu donasi, masukan jumlah donasi dan pilih metode pembayaran”
11	Menampilkan karakter animasi petugas PMI memegang <i>handphone</i> dengan menunjukkan aplikasi	<i>Audio Effect</i> , Musik, <i>Dubber</i> , “Yuk tunggu apalagi download aplikasinya sekarang, melalui Sidonate anda dapat terus menebar kebaikan kepada mereka yang membutuhkan.”
12	Menampilkan animasi <i>outro ending</i> logo PMI, alamat, nomor telfon, fax, <i>instagram</i> , dan <i>facebook</i>	Musik

6. *Roundown*

Roundown merupakan susunan durasi yang dirancang untuk menampilkan bagian-bagian dari isi video. Berikut adalah *Roundown* video *motion graphic* sosialisasi aplikasi Sidonate.

Tabel 2. *Roundown*

No.	Scene	Duration	INT/EXT	Description
1	Scene 1	00:00:00-00:00:04	-	Menampilkan <i>intro bumper</i> logo
2	Scene 2	00:00:04-00:00:09	-	Menampilkan karakter animasi petugas PMI

3	<i>Scene 3</i>	00:00:09-00:00:15	-	Menampilkan karakter animasi petugas PMI serta menunjukkan gambar aplikasi
4	<i>Scene 4</i>	00:00:15-00:00:21	-	Menampilkan karakter animasi petugas PMI serta menjelaskan pengertian aplikasi
5	<i>Scene 5</i>	00:00:21-00:00:32	-	Menampilk ananimasi penerimaan donasi
6	<i>Scene 6</i>	00:00:32-00:00:41	-	Menampilkan karakter animasi yang menjelaskan penyaluran donasi
7	<i>Scene 7</i>	00:00:41-00:00:56	-	Menampilkan animasi pembayaran donasi
8	<i>Scene 8</i>	00:00:56-00:01:02	-	Menampilkan karakter animasi petugas PMI mengajak untuk <i>download</i> aplikasi
9	<i>Scene 9</i>	00:01:02-00:01:16	-	Menampilkan animasi Qris Code Sidonate di outlet makanan dan perkantoran
10	<i>Scene 10</i>	00:01:16-00:01:57	-	Menampilkan animasi panduan aplikasi Sidonate
11	<i>Scene 11</i>	00:01:57-00:02:04	-	Menampilkan karakter animasi petugas PMI memegang <i>handphone</i> dengan menunjukkan aplikasi
12	<i>Scene 12</i>	00:02:04-00:02:11	-	Menampilkan animasi <i>outro ending</i> logo PMI, alamat, nomor telfon, fax, <i>instagram</i> , dan <i>facebook</i>

7. *Penyusunan Crew*

Penyusunan *crew* merupakan anggota yang terlibat dalam pembuatan produksi video sosialisasi berbasis *motion graphic* ini. Adapun crew yang terlibat yaitu antara lain:

Tabel 3. Penyusunan Crew

No.	Jabatan	Nama
1	Script Writer	Aden Aldi Putra Utama
2	Sutradara	Aden Aldi Putra Utama
3	Ilustrator	Sarwan Septiawan
4	Editor	Sarwan Septiawan
5	<i>Dubber/Voice Over</i> (VO)	M. Lutfi Kamalirang

8. *Time Schedule*

Time Schedule merupakan keseluruhan rangkaian waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan proses perancangan produksi video sosialisasi ini. Berikut merupakan *time shedule* dalam perancangan video sosialisasi aplikasi Sidonate:

Tabel 4. Time Schedule

Tahapan	Agustus 2021				September 2021				Oktober 2021				November 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
P r e p r o d u k t i o n	Pengajuan Observasi	■														
	Pengumpulan Data	■	■	■												
	Analisis Data	■	■	■												
	Ide			■												
	Sinopsis			■	■											
	Narasi			■	■	■	■									
	Storyboard			■	■	■	■									
	Script Writing					■	■	■								
P r o d u k t i o n	Time Schedule				■											
	Anggaran/Budget				■											
	Peralatan Yang Digunakan					■										
	Perencanaan Multimedia						■	■	■	■	■	■				
	Perencanaan Audio							■	■	■	■	■				
	Perencanaan Visual							■	■	■	■	■				
	Perencanaan Broadcasting							■	■	■	■	■				
P o s t p r o d u k t i o n	Digitizing											■	■	■	■	
	Editing												■	■	■	■
	Dubbing												■	■		
	Mixing													■	■	
	Finishing													■	■	
	Tahap Keluaran													■	■	
	Segmen Pasar													■	■	

9. Anggaran atau Budget Produksi

Budget produksi merupakan biaya yang dikeluarkan dan peralatan yang digunakan untuk proses pembuatan video sosialisasi aplikasi Sidonate seperti berikut:

Tabel 5. Budget Produksi

No.	Alat Produksi	Keterangan	Biaya Produksi
1	Laptop Lenovo Ideapad 100	Milik Sendiri	-
2	Hp Gaming Mouse M100	Milik Sendiri	-
3	Handphone Xiaomi Redmi 9A	Milik Sendiri	-
4	Earphone JBL C100SI	Milik Sendiri	-
5	Survey Lokasi	1 Hari	Rp50.000
6	Penggunaan Internet	3 Bulan	Rp120.000 x 3 bulan = Rp360.000
7	Dubber	Jasa	Rp200.000
8	Konsumsi	/ Hari	Rp30.000 x 5 Hari = Rp150.000
9	Transportasi	/ Hari	Rp20.000 x 5 Hari = Rp100.000
TOTAL			Rp860.000

10. Alat dan *Software* yang digunakan

Dalam pembuatan video *motion graphic* sosialisasi aplikasi Sidonate, memerlukan beberapa peralatan yang mendukung dalam produksi. Diantaranya, Laptop Lenovo Ideapad 100 core i3, Hp *Gaming Mouse* M100, *Handphone* Xiaomi Redmi 9A, *Earphone* JBL C100SI, dan internet. Serta *software* pendukung seperti *Adobe After Effects CS6*, *Adobe Premiere Pro CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Audition 2020*, *Adobe Illustrator CS6*.

3.2. Production

Production adalah proses mewujudkan konsep berdasarkan *storyboard* pada tahap *pre production* yang berisikan Perencanaan Multimedia, Perencanaan Audio, Perencanaan Visual dan Perencanaan *Broadcasting*.

1. Perencanaan Multimedia merupakan penggabungan antara teks, gambar, animasi, suara yang dikombinasikan menjadi sebuah bentuk video, ditambah dengan spesial efek agar tampilan menjadi lebih menarik dan jelas dengan informasi yang tepat.
2. Perencanaan Audio merupakan penambahan suara ke dalam media video, khususnya *motion graphic* agar informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan menarik. Dimulai dari proses merekam suara, menjernihkan suara dan menggabungkan dengan beberapa suara lainnya.
3. Perencanaan Visual adalah proses menghasilkan satu video *motion graphic* utuh yang digunakan untuk memberikan informasi sosialisasi mengenai aplikasi Sidonate dengan cara menggabungkan gambar, suara dan teks melalui program visual yang digunakan untuk mendukung jalannya produksi, diantaranya *Adobe After Effects CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, dan *Adobe Premiere Pro CS6*.



Gambar 14. Scene 1 / Menampilkan intro bumper logo



Gambar 15. Scene 2 / Menampilkan karakter animasi petugas PMI



Gambar 16. Scene 3 / Menunjukkan gambar aplikasi



Gambar 17. Scene 4 / Menjelaskan tentang aplikasi



Gambar 18. Scene 5 / Menampilkan animasi penerimaan donasi



Gambar 19. Scene 6 / Menjelaskan penyaluran donasi



Gambar 20. Scene 7 / Menampilkan animasi pembayaran donasi



Gambar 21. Scene 8 / Mengajak untuk mendownload aplikasi



Gambar 22. Scene 9 / Menampilkan animasi Qris Code Sidonate



Gambar 23. Scene 10 / Menampilkan panduan aplikasi Sidonate



Gambar 24. Scene 11 / Petugas PMI memegang handphone



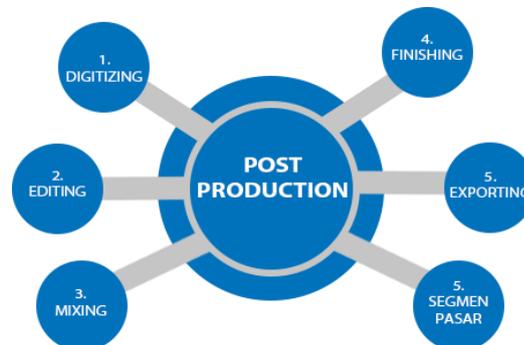
Gambar 25. Scene 12 / Menampilkan animasi outro ending

4. Perencanaan *Broadcasting* merupakan distribusi audio visual atau video yang ditujukan untuk menjangkau masyarakat dengan efektif dan efisien. Dengan dibuatnya perencanaan *broadcasting* bertujuan untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan video sosialisasi aplikasi Sidonate ini agar mencapai target penyebaran.

3.3. Post Production

Post Production adalah tahap akhir dari proses pembuatan video dengan menggabungkan beberapa unsur-unsur multimedia seperti gambar, teks dan suara yang diolah melalui beberapa proses mulai dari *digitizing*, *editing*, *mixing*, *finishing*, *exporting*

dan segmen pasar. Tahap *Post Production* nantinya akan menghasilkan karya video yang utuh dengan menyampaikan isi cerita atau pesan kepada *audience*. Berikut merupakan tahapan dari *post production*:



Gambar 26. *Post Production*

1. *Digitizing*

Digitizing adalah proses pemindaian data dan vektor yang sudah dibuat, merapihkannya ke suatu folder agar mudah memilih dan menemukan bahan untuk dieksekusi ketahap pembuatan video *motion graphic*. Proses *digitizing* perlu secepatnya diproses untuk menghindari kerusakan atau kehilangan data yang tidak diinginkan.

2. *Editing*

Proses editing merupakan tahapan yang memerlukan waktu yang tidak sedikit, pemikiran, dan ketelitian ekstra karena dalam tahap ini proses penggabungan elemen multimedia seperti audio, gambar, teks, dan juga vektor. Memilih dan menyusun pergerakan vektor agar sesuai dengan kebutuhan yang ada. Pergerakan harus disesuaikan dengan konsep dan ide yang sudah dirancanag sebelumnya seperti *storyboard* dan naskah. Proses dalam tahapan editing ini menggunakan *Adobe After Effects CS6* untuk membuat pergerakan sebuah vektor.

3. *Mixing*

Proses mixing adalah tahapan yang dilakukan untuk menggabungkan beberapa suara yang meliputi *voice over* dan *sound effect*. Selanjutnya suara tersebut disesuaikan dengan tempo dan tampilan video yang diperlihatkan. Pada tahap *mixing* ini menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6*.

4. *Finishing*

Proses ini merupakan tahapan terakhir dalam mengolah dan menciptakan video *motion graphic* sosialisasi aplikasi Sidonate dengan cara memastikan suara dan video sudah digabungkan dan tersingkronisasi dengan baik. Setelah semua tersusun, selanjutnya membuatnya ke dalam satu video lengkap.

5. *Exporting*

Proses ini membentuk hasil project yang sebelumnya sudah olah, digabungkan serta diperiksa kesesuaiannya berdasarkan konsep yang ditentukan menjadi sebuah video dengan cara *export* dengan *software Adobe Premiere Pro CS6*, kualitas videos HD 1920P x 1080P dengan *frame rate* 25 ekstensi MP4 (H.264).

6. *Segmen Pasar*

Hasil dari video sosialisasi ini akan di unggah ke *channel youtube* PMI Kabupaten Tangerang dan sosial media seperti *facebook* dan *instagram* sehingga nantinya video

tersebut dapat dilihat oleh seluruh masyarakat khususnya yang ada di Kabupaten Tangerang. Sehingga video tersebut dapat memberikan penjelasan secara lengkap dan padat tentang aplikasi Sidonate.

4. KESIMPULAN

Perancangan video sosialisasi berbasis *motion graphic* ini dapat dijadikan media penunjang informasi oleh PMI Kabupaten Tangerang untuk memperkenalkan aplikasi Sidonate sebagai sarana penerimaan donasi untuk kegiatan kemanusiaan yang akan disalurkan untuk membantu masyarakat yang membutuhkan karena terkena musibah ataupun terdampak bencana alam. Didukung oleh strategi promosi yang memanfaatkan kemudahan berbagi melalui internet, menjadikan *motion graphic* ini menjadi media yang efisien waktu, karena masyarakat dapat mengetahui adanya aplikasi sidonate tersebut melalui *channel youtube, Facebook* dan *Instagram* milik PMI Kabupaten Tangerang,

5. SARAN

Terdapat beberapa saran untuk PMI Kabupaten Tangerang yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk kedepannya yaitu:

1. PMI Kabupaten Tangerang agar terus mengembangkan aplikasi maupun media video *motion graphic* ini sehingga layanan aplikasi ini lebih menarik dan mudah dipahami.
2. Agar penggunaan aplikasi ini mudah dipahami oleh masyarakat, maka diperlukan sosialisasi lebih maksimal melalui berbagai media.
3. Agar media video ini digunakan dalam setiap kegiatan PMI Kabupaten Tangerang misalnya seperti acara seminar ataupun yang lainnya sehingga sosialisasi aplikasi ini dapat menjangkau masyarakat lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hafidz, Mochammad Ali., Satrio Agung Wicaksono, dan Adam Hendra Brata. 2018. *Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Mobil Unit Donor Darah (Studi Kasus: Palang Merah Indonesia (PMI) Kota Malang)*. Malang: Universitas Brawijaya. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. ISSN: 2548-964X, Vol. 2, No. 12.
- [2] Oktaviani, Jusmalia., Suwarti Sari, dan Taufan Herdansyah Akbar. 2019. *Mekanisme Penanggulangan Bencana Alam Oleh Palang Merah Indonesia (PMI) Kabupaten Bandung*. Bandung: Universitas Jenderal Achmad Yani. Jurnal Academia Praja. ISSN: 2175:9124, Vol. 2, No. 2.
- [3] Krisbiantoro, Dwi., Sitaresmi Wahyu Handani dan Ilfa Jawahiril Falah. 2021. *Video Animasi Motion Graphic dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona*. Denpasar: LPPM Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia STMIK STIKOM Indonesia. Jurnal Bahasa Rupa. ISSN: 2581-0502, Vol. 4, No. 2.
- [4] Kusumadinata, Ali Alamsyah., Ike Atikah Ratnamulyani dan Muhamad Rendi Nurmansyah. 2019. *Hubungan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah di*

- Media Sosial*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. *Journal Communications*. ISSN: 2684-8392, Vol. 1, No. 2.
- [5] Rizal, Muhammad., Butsiarah dan Muhammad Ashar Pahany. 2021. *Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi STMIK AKBA*. Yogyakarta: Universitas Amikom Yogyakarta. *Journal of Information System Management (JOISM)*. ISSN: 2715-3088, Vol.3, No. 2.
- [6] Handayani, Indri., Erick Febriyanto dan Ahmad Sururi. 2018. *Desain Video Berbasis Motion Graphic untuk PPDB SMK Harapan Indonesia 1 dan 3*. Pontianak: STMIK Pontianak. *Jurnal Sisfotenika*. ISSN: 2460-5344, Vol. 8, No, 2.
- [7] Sunarya, Lusyani., Nesya Elvina Ayudita dan Satria Agung Prabawa. 2018. *Video Promosi Jurusan Sistem Informasi Berbasis Motion Graphic Pada STMIK Raharja Tangerang*. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja. *Journal SENSI*. ISSN: 2655-5298, Vol. 4, No. 1.
- [8] Desrianti, Dewi Immaniar., Ahmad Nur Firdaus dan Deny Pangestu Gunawan. 2017. *Animasi dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi*. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja. *CCIT Journal*. ISSN: 2655-4275, Vol. 10, No. 1.
- [9] Sudaryono, Dewi Immaniar Desrianti dan Shohifa Nadia Maulida. 2018. *Media Animasi Interaktif Untuk Anak Usia Dini Pada RA Yasir Tangerang*. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja. *ICIT Journal*. ISSN: 2654-8704. Vol. 4, No. 2.
- [10] Andriyan, Wendy., Nur Aeni Trisna Lestari dan Susanti Faiz. 2021. *Perancangan Motion Graphic Program Dobrak (Donor Bareng Keluarga) Sebagai Media Informasi Pada PMI Kota Tangerang*. 2021. Tangerang: Universtas Raharja. *MAVIB Journal*. ISSN: 2723-200X, Vol. 2, No. 1.