

DOKUMEN PERANCANGAN
Penerapan *Motion Graphic* Sebagai Inovasi
Metode Dakwah Islam Di Hang Media Batam

TUGAS AKHIR

Oleh:
Dimas Herlambang
4312001045

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Sains Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia

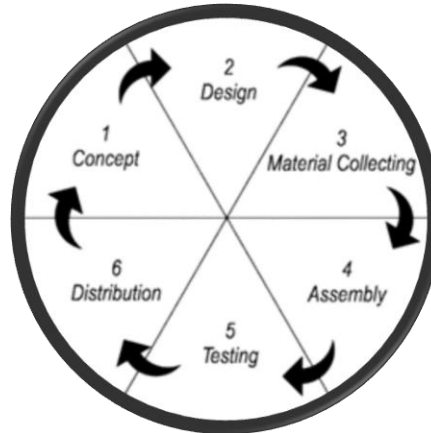


PROGRAM STUDI
TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
2024

ANALISIS & PERANCANGAN

1.1 Metode Pengembangan Produk

MDLC yaitu sebuah model yang dipakai penulis untuk mengembangkan produk-produk atau aplikasi-aplikasi multimedia dengan mengikuti beberapa tahapan atau proses didalamnya. Ada enam tahapan yang tersusun pada metode ini diantaranya adalah *concept* atau pengkosepan, *design* atau rancangan atau gambaran, *material collecting* atau pengumpulan aset kebutuhan, *assembly* atau pembuatan, *testing* atau pengujian, dan yang terakhir *distribution* atau penyebaran (Fernando, et al., 2021).



Gambar 1 MDLC

1.1.1 Konsep (*Concept*)

Tahapan ini adalah tahap awal dalam pembuatan suatu produk multimedia dengan merumuskan ide dan konsep *video* yang akan dibuat. Ide pembuatan produk ini muncul untuk menciptakan konsep *video* dakwah yang lebih menarik dari referensi beberapa sumber yang sudah ada dalam penyiaran dakwah islam di media sosial. Sebagai inovasi dan pembaharuan dari style *video motion graphic* sebelumnya, konsep perancangan ini menerapkan style desain yang minimalis atau *flat design* dan menurunkan frame rate *video* dengan *posterize time effect* dari 30 menjadi 9 untuk memberikan *style fake stop motion* yang sedikit kasar pada pergerakan animasinya untuk memberikan ilustrasi dari nasehat atau pesan agama islam. Penelitian ini membuat sebuah *Motion graphic* yang berjudul “Hilangnya Rasa Cukup” yang diambil dari rekaman suara da’i yaitu ustadz Luthfi Abdul yang kemudian dianimasikan. *Motion graphic* yang dibuat akan disesuaikan dengan penjabaran dari audio sehingga pesan dakwah dapat tergambarkan secara visual. Durasi *video* yang dibuat sekitar 1 sampai 2 menit.

1.1.2 Perancangan (*Design*)

Setelah fase konsep telah dirincikan maka langkah selanjutnya yaitu membuat gambaran atau rancangan untuk membantu dalam proses produksi *video motion graphic* sesuai dengan konsep. Pada tahap ini digunakan salah satu rancangan seperti pembuatan naskah dan *storyboard* sebagai rujukan atau gambaran untuk tahap pembuatan produk.

1. Naskah

Naskah yang digunakan untuk acuan utama pada pembuatan produk. Naskah dibuat saat proses pra-produksi dalam pembuatan produk multimedia. Naskah ini disusun mengikuti penjelasan dari audio yang bersumber dari rekaman suara ustadz Luthfi Abdul. Potongan naskah pada *video motion graphic* ini disajikan pada gambar 13 dan untuk naskah lengkapnya dapat dilihat pada [link https://polibatam.id/NaskahMotionGraphic](https://polibatam.id/NaskahMotionGraphic).

SCENE 1
Menampilkan tangan yang sedang memberikan uang ke kotak infaq
"Kekayaan adalah pada kecukupan jiwa"

SCENE 2
Menampilkan Cahaya Bintang bertuliskan "Allah" dan menampilkan animasi teks "Bersyukur = Kekayaan"
"Apa yang allah berikan kepada kita, maka itulah kekayaan sebenarnya"

SCENE 3
Menampilkan animasi awan & langit dan muncul tulisan "Allah berikan"
"Ketika Allah memberikan kepada kita"

SCENE 4
Menampilkan animasi seseorang yang berdiri lalu menampilkan animasi tameng
"Keamanan"

SCENE 5
Dilanjutkan tampilan animasi hati, jarum suntik dan obat
"Kesehatan"

SCENE 6
Dilanjutkan tampilan makanan-makanan
"Kecukupan pada hari ini"

SCENE 7
Menampilkan seseorang sedang berceramah di masjid
"Maka hakekatnya itu yang harus kita syukuri"

SCENE 8
Menampilkan seseorang yang miskin yang sedang duduk memintaminta
"Orang yang miskin atau orang yang kurang"

SCENE 9
Menampilkan orang yang miskin berjalan menunduk
"Atau orang yang selalu merasa kurang"

SCENE 10
Dilanjutkan dengan orang yang berdiri dengan wajah murung
Menampilkan animasi teks yang muncul satu per satu "Hasad", "Tamak", "Serakah"
"Akan timbul dalam dirinya hasad, tamak dan serakah"

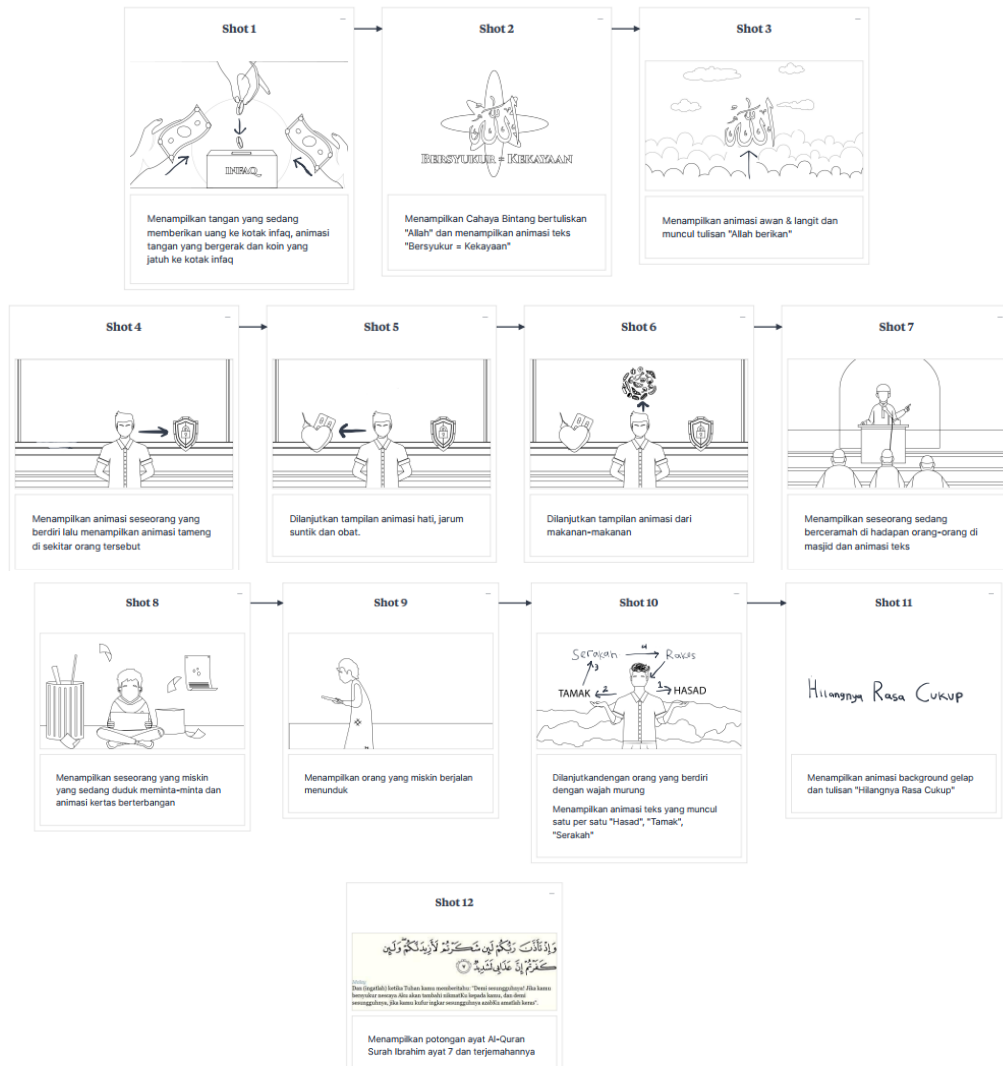
SCENE 11
Menampilkan animasi background gelap dan tulisan "Hilangnya Rasa Cukup"
"Karena hilangnya rasa kecukupan"

SCENE 12
Menampilkan potongan ayat Al-Quran Surah Ibrahim ayat 7 dan terjemahannya
"Lantunan Ayat Al-Quran"

Gambar 2 Naskah

2. Storyboard

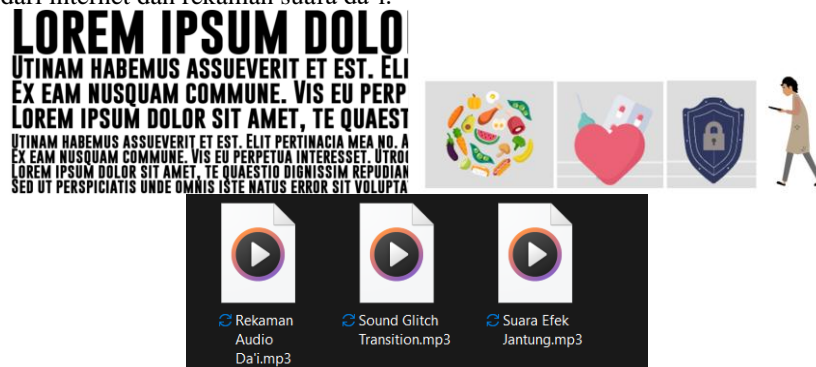
Storyboard merupakan alur yang berisikan ilustrasi dan penjelasan secara garis besar yang teratur sesuai dengan naskah produksi yang telah dirancang dan *storyboard* ini menjadi panduan dalam pembuatan animasi dari awal hingga akhir. Potongan *storyboard* ini disajikan pada gambar 3 dan untuk *storyboard* lengkapnya dapat dilihat pada [link https://polibatam.id/StoryboardMotionGraphic](https://polibatam.id/StoryboardMotionGraphic)



Gambar 3 Storyboard

1.1.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Fase ini merupakan fase mengumpulkan aset yang dibutuhkan dalam pengembangan produk. Pengumpulan data bisa terdiri dari teks, ilustrasi atau gambar 2 dimensi yang dibuat menggunakan software Adobe Illustrator atau mengambil aset dari website gratis seperti Vecteezy dan Freepik. Beberapa aset juga dilakukan *redesign* dari template yang telah dikumpulkan untuk menyesuaikan kebutuhan. Fase ini juga penulis mengumpulkan audio yang seperti *sound effect* serta *voice over* yang bersumber dari internet dan rekaman suara da'i.



Gambar 4 Font, design & audio

1.1.4 Pembuatan (*Assembly*)

Fase ini merupakan fase produksi yaitu pembuatan dan implementasi dari konsep, perancangan dan pengumpulan bahan-bahan. Dalam proses pembuatan produk *video motion graphic* ini menggunakan aplikasi Adobe After Effect 2024 dan Adobe Illustrator 2024 yang digunakan untuk proses editing dan desain aset. Seluruh pembuatan *motion graphic* menggunakan proses digital dengan teknik pengerjaan *transformation position, scale & rotation, puppet tool, posterize time effect* dan plugin tambahan lainnya. Untuk menghasilkan *style fake stop motion* maka *frame rate* diturunkan dari 30 menjadi 9 dengan *posterize time effect*.

1.1.5 Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian yaitu tahapan untuk menguji kelayakan produk *video motion graphic* dengan 2 sisi yaitu tahap pengujian *alpha* dan pengujian *beta*. Fungsi pengujian *alpha* adalah untuk mendapatkan penilaian dengan beberapa aspek-aspek sebagai standar kelayakan produk *video* sesuai dengan yang telah direncanakan memastikan bahwa informasi pada *video motion graphic* sudah sesuai dengan yang sudah direncanakan. Fungsi pengujian *beta* adalah untuk mengambil penilaian terhadap target *audience* mengenai *video* untuk mengukur efektivitas dari produk.

1.1.5.1 Alpha Testing

Pengujian ini dilakukan oleh pihak client dengan wawancara yang akan memberikan penilaian apakah produk yang dibuat sudah layak secara visual dan kesesuaian untuk informasi yang dimuat didalamnya. Proses pengujian produk ini ditujukan oleh salah satu staff yang bergerak dibidang multimedia dari lembaga Hang Media yang sudah berpengalaman selama kurang lebih 7 tahun bekerja di lembaga tersebut dan sudah berkecimpung di bidang multimedia sejak tahun 2009. Staff tersebut akan memberikan penilaian dari beberapa aspek yang berkaitan dengan kelayakan produk yang dibuat. Adapun aspek yang diujikan, yaitu :

NO	ASPEK	PERTANYAAN
1	Materi	Apakah isi pembahasan atau materi dakwah yang disajikan mudah untuk dipahami?
		Apakah isi pembahasan dan materi yang disajikan sudah benar informasinya?
2	Visual	Apakah visual <i>video motion graphic</i> ini seperti gambar, teks, background, animasi serta aspek audio (suara) sudah sesuai?
		Apakah pergerakan elemen-elemen visual pada video dapat mengilustrasikan pesan dakwah?
3	Aturan	Apakah pesan dakwah dalam <i>video motion graphic</i> ini tidak menyimpang dari ajaran islam?
		Apakah <i>design</i> visual dan audio yang digunakan pada <i>motion graphic</i> ini disajikan dengan prinsip syariah islam?

1.1.5.2 Pengujian Beta

Pengujian *beta testing* dapat digunakan setelah dilakukannya pengujian *alpha testing*. Proses pengujian ini diambil berdasarkan dari penilaian masyarakat kota batam untuk melihat kelayakan dari

produk yang dibuat. Proses yang digunakan adalah peneliti melakukan metode survey dengan memberikan kuisioner *google form*.

Metode *accidental sampling* menjadi metode yang digunakan untuk menentukan sampel. Metode ini dapat menentukan sampel dari siapapun yang bertemu peneliti secara kebetulan dapat dijadikan sumber data. Jumlah sampel yang baik dalam penelitian yaitu antara 30-500 (Cahyadi, 2021). Berdasarkan data dari Disdukcapil Kota Batam, jumlah penduduk di kota Batam sudah mencapai 1.240.792 jiwa. Untuk menentukan jumlah sampel dari populasi tersebut, peneliti menggunakan metode slovin dengan kelonggaran 10% yang dirincikan sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{(1+N e^2)}$$

$$n = \frac{1.240.792}{1+1.240.792 (0,1)^2}$$

$$n = 99,99 = 100 \text{ sampel}$$

Keterangan :

n = Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Kelonggaran 10%

Pengujian beta ini menggunakan butir-butir pertanyaan menggunakan model EPIC. Model ini memiliki beberapa kategori pertanyaan untuk mengukur efektivitas dari produk yang dibuat. Kategori tersebut adalah *emphaty*, *persuasion*, *impact*, *communication*. Pertanyaan dari EPIC model tersebut disajikan pada tabel 3.

Tabel 1 Tabel Pengujian Beta

No	Pertanyaan	STS	TS	CS	S	SS
	Bobot	1	2	3	4	5
	<i>Emphaty</i>					
1	Konten <i>video motion graphic</i> dakwah ini membuat saya tertarik dengan visualnya					
2	Konten <i>video motion graphic</i> dakwah ini mendorong saya untuk menonton <i>video</i> tersebut lebih banyak lagi					
	<i>Persuasion</i>					
3	Konten <i>video motion graphic</i> dakwah ini memiliki kreatifitas dan karakteristik yang unik					
4	Pada detik 22, saya merasa ingin melanjutkan untuk menonton <i>video</i> hingga selesai					
	<i>Impact</i>					
5	Konten <i>video motion graphic</i> dakwah ini membuat saya ingin menerapkan isi pesan yang disampaikan oleh da'i					
6	Konten <i>video motion graphic</i> dakwah ini berhubungan dengan kehidupan saya					
7	Saya merasa ada perubahan pada diri saya tentang nasehat yang disampaikan pada <i>video</i>					
	<i>Communication</i>					
8	Ilustrasi yang dianimasikan memudahkan pemahaman saya dalam memahami pesan					

	yang disampaikan					
9	Konten <i>video motion graphic</i> dakwah ini dapat menyampaikan informasi yang jelas dan mudah dalam mengingat pesan yang terkandung didalamnya.					

Metode skala *likert* digunakan pada penelitian ini yang bertujuan untuk menganalisis kuisioner dengan skor bobot 1 sampai dengan 5. Metode skala ini dapat mengukur dan menilai suatu pendapat, sikap atau persepsi seseorang dari suatu kejadian di lingkungan sosial (Engkus, 2019). Untuk memperjelas dan memudahkan dalam menganalisis pernyataan di setiap kategori maka dibutuhkan rentang skala. Rumus dalam mencari rentang skala dapat diuraikan melalui rumus berikut :

$$RS = \frac{(m - n)}{b}$$

Keterangan :

RS = Rentang Skala

m = Skor tertinggi

n = Skor terendah

b = Jumlah kelas

$$RS = \frac{(5 - 1)}{5} = 0,8$$

Rentang skala yang didapatkan adalah 0,8, maka dapat ditetapkan jika rentang skala EPIC model yang digunakan adalah sebagai berikut :

Table 1 Rentang Skala

NO	Rentang Skala	Kriteria Keputusan
1	4,21 sampai 5,00	Sangat Efektif
2	3,41 sampai 4,20	Efektif
3	2,61 sampai 3,40	Cukup Efektif
4	1,81 sampai 2,60	Tidak Efektif
5	1,00 sampai 1,80	Sangat Tidak Efektif

Selanjutnya melakukan penghitungan bobot rata-rata dari masing-masing kategori EPIC untuk melihat tingkat efektivitas produk yang dibuat menggunakan rumus bobot rata-rata yang dirincikan sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum fi .wi}{\sum fi}$$

X = Bobot rata-rata

fi = Frekuensi

wi = Bobot

Setelah mendapatkan hasil bobot rata-rata dari masing-masing kategori maka langkah selanjutnya adalah menghitung EPIC rate untuk melihat hasil tingkat efektivitas dari produk dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{EPIC Rate} = \frac{\text{Emphaty} + \text{Persuasion} + \text{Impact} + \text{Communication}}{4}$$

1.1.6 Distribusi (*Distribution*)

Fase ini adalah fase terakhir dari rangkaian proses MDLC. Setelah melalui pengujian dan penilaian kelayakan dari produk maka hasil dari produk yang sudah dibuat akan didistribusikan atau disebar di media sosial seperti youtube dan instagram Hang Media dengan tujuan agar pesan dakwah dari *motion graphic* ini dapat tersampaikan oleh masyarakat.