

# PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PARALLAX JASA PRODUK BATAM POS SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN METODE NIELSEN'S MODEL

Amelia Fortuna Indriani, Amirul Mu'minin  
Animation, Batam State Polytechnic

## Article Info

### Article history:

Received

Revised

Accepted

### Keyword:

Batam Pos

Motion Graphic

Motion Parallax

Nielsen Attribute of Usability

Promotional Media

## ABSTRACT

Batam Pos menyediakan berbagai jasa, produk, dan layanan informasi yang membutuhkan media penyampaian promosi yang efektif dan menarik. Permasalahan berupa penyampaian promosi yang masih bergantung pada media tradisional menjadi dasar dalam perancangan media promosi berbasis *motion graphic*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan video *motion graphic* menggunakan teknik *parallax* untuk mendukung penyampaian informasi mengenai jasa, produk, dan layanan Batam Pos. Metode Villamil-Molina diterapkan dalam proses perancangan melalui tahapan *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, dan *delivery*. Konsep *micro learning* digunakan untuk menyajikan informasi secara singkat dan terstruktur dalam video berdurasi 1 menit 3 detik. Evaluasi produk dilakukan melalui pengujian alpha dan beta. Pengujian alpha melibatkan ahli media dan praktisi Batam Pos, sedangkan pengujian beta melibatkan 30 masyarakat Kota Batam dengan instrumen Nielsen's Attributes of Usability yang terdiri atas *Learnability*, *Efficiency*, *Satisfaction*, *Error*, dan *Memorability*. Hasil pengujian alpha menunjukkan nilai rata-rata 4,50 dengan kategori sangat layak. Pada pengujian beta, masing-masing aspek mencapai hasil sebesar 4,35, 4,53, 4,53, 4,17, dan 4,58. Nilai rata-rata keseluruhan mencapai 4,43 atau 88,54% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, video *motion graphic parallax* dapat digunakan sebagai media promosi digital alternatif untuk membantu Batam Pos menyampaikan informasi jasa, produk, dan layanan kepada masyarakat.

Copyright © 2026 Institute of Batam State Polytechnic.  
All rights reserved.

## 1. INTRODUCTION

Era digital berkembang melesat, internet dijadikan solusi untuk mengatasi hambatan waktu, tempat, dan jarak [1] Untuk memudahkan mengakses informasi tersebut, Batam Pos menyediakan berbagai produk dan layanan yang dibutuhkan. Dikarenakan terjadinya penurunan engagement pada sosial media Batam Pos, diperlukan sebuah solusi untuk meningkatkan kesadaran dan minat konsumen, misalnya penggunaan *motion graphic* untuk meningkatkan efektivitas dalam penyampaian informasi.

*Motion graphic* adalah gabungan dari film, video, foto, gambar ilustrasi, animasi dan musik. Termasuk dalam hal desain huruf dan gambar yang biasanya digunakan sebagai judul untuk film serta pembuka program televisi [2] Informasi dengan tampilan visual yang dinamis dari *motion graphic* membuat promosi digital memiliki efek dan daya tarik visual.

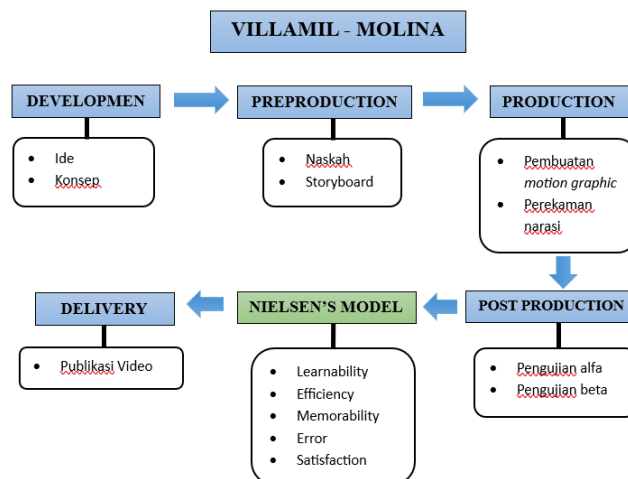
Efek visual (VFX) merupakan seni yang memanfaatkan teknologi dalam menetapkan proporsi, komposisi, dan perspektif dalam industri film dan animasi [3] Efek visual meningkatkan kesan memanipulasi mata seolah-olah efek tersebut nyata dan selaras. Dalam proses perancangan *motion graphic parallax* ini menerapkan

pendekatan Villamil-Mollina yang dinilai mampu memberikan struktur perancangan yang sistematis dan relevan dengan kebutuhan produk. Sementara itu, untuk menilai sejauh mana efektivitas karya yang dihasilkan, akan diterapkan metode analisis Nielsen's Model. Sehingga *motion graphic* yang dirancang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif sebagai media promosi yang mudah dicerna oleh masyarakat luas.

Pada penelitian sebelumnya masing-masing memiliki bentuk produk yang sama yaitu Video *motion graphic* pada penelitian [4] dan [5]. Selanjutnya pada penelitian [6], memiliki data dan perancangan yang sama yaitu Batam Pos dan Vilamil Molina. Kemudian pada penelitian [3] memakai teori yang sama yaitu *micro learning* berdurasi 1-2 menit. Adapun penelitian ini memiliki pembeda dari penelitian terdahulu penggunaan data dan karakteristik audiens yang dituju.

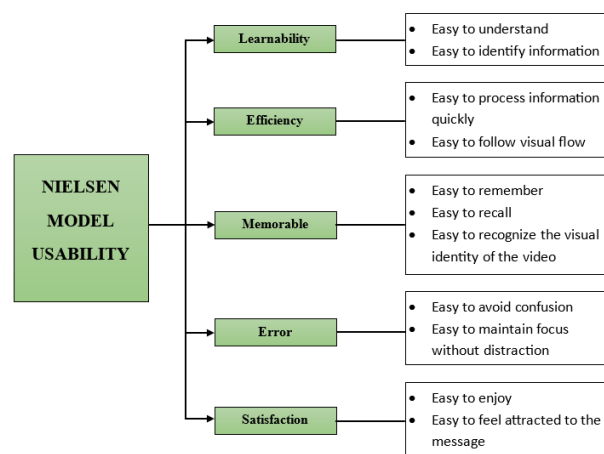
## 2. RESEARCH METHOD

Metode perancangan multimedia dalam penelitian ini mengimplementasikan Metode Villamil-Mollina sebagai metode utama dalam proses pengembangan video *motion graphic parallax*, pengembangannya dilakukan dengan rinci, memiliki kemampuan dalam bidang multimedia dan pengelolaan informasi yang baik [14]. Metode ini digunakan karena memiliki tahapan perencanaan yang sistematis mulai dari pengembangan ide hingga video siap di publikasikan. Pendekatan metode ini meliputi lima fase yaitu *Development*, *Pre-production*, *Production*, *Post-production*, dan *Delivery* [15]. Tahapan Villamil-Mollina merujuk di Gambar 1.



Gambar 1. Villamil Molina

Selain metode Villamil-Molina, penelitian ini menggunakan Nielsen Model sebagai metode evaluasi untuk mengukur efektivitas video *motion graphic* yang telah dirancang. Nielsen's Model diimplementasikan untuk mengetahui lima aspek yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Satisfaction*, *Error*, dan *Memorability*. Pengujian Nielsen model dilakukan pada saat tahapan *post-production* pada metode Villamil-Molina untuk menyelesaikan hasil akhir video sekaligus melakukan evaluasi terhadap media yang telah dirancang.



Gambar 2. Nielsen's Model

## 2.1 Development

*Development* merupakan tahapan awal dalam melakukan perancangan multimedia pada metode Villamil-Mollina. Pada tahapan ini dilakukan penyusunan ide dan penentuan konsep berdasarkan masalah yang dihadapi, yaitu belum adanya media informasi yang secara khusus untuk memperkenalkan produk-produk yang ditawarkan oleh Batam Pos. Sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang sekaligus mengukur efektivitas *motion graphic* dengan menggunakan teknik *parallax* yang diharapkan dapat menjadi media promosi Batam Pos yang menarik untuk masyarakat.

### 2.1.1 Ide

Pada bagian ide penelitian dimulai dari mengidentifikasi masalah yang relevan saat peneliti melakukan proses magang dilakukan. Berdasarkan pengalaman pribadi saat magang, masalah kerap ditemukan komplain ketika masyarakat melakukan pengurusan kehilangan surat kendaraan seperti STNK dan BPKB untuk keperluan publikasi ke koran cetak serta keluhan staf Batam Pos terhadap penurunan engagement pada social media Batam Pos.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas video *motion graphic parallax* sebagai media promosi untuk masyarakat lebih mengenal dan menggunakan jasa dan layanan Batam Pos.

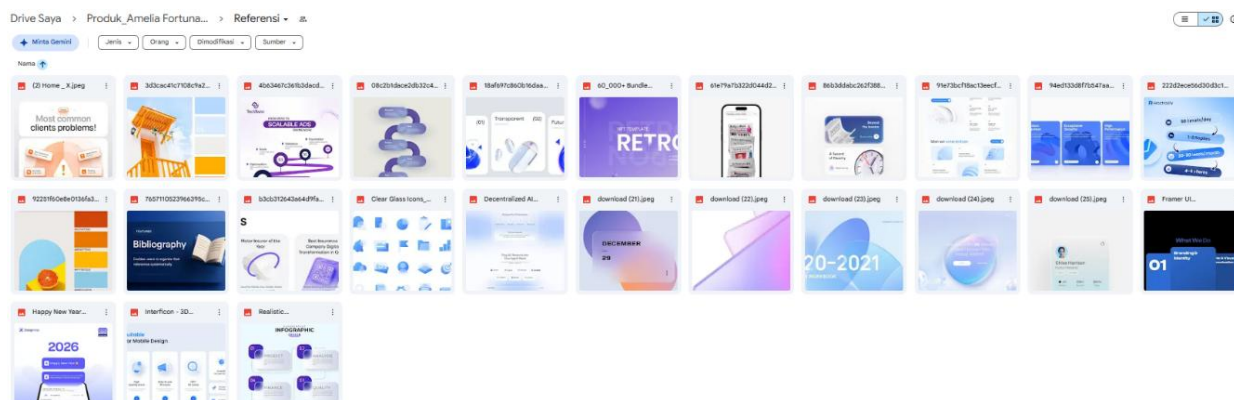
### 2.1.2 Konsep

Setelah melakukan penyusunan ide, perancangan *motion graphic* ini mengusung konsep *micro learning*, yang menyajikan informasi secara ringkas, terstruktur, dan mudah dipahami dalam rentang waktu 1–2 menit. Penyampaian materi dibagi menjadi beberapa bagian yang mencakup pengenalan tentang produk dan jasa Batam Pos, sehingga alur informasi tersusun secara sistematis dan memudahkan audiens untuk memahami setiap layanan yang ditawarkan.

Tabel 1. Spesifikasi Produk

| Konsep       | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Jenis Produk | Video <i>Motion Graphic</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Format       | MP4, 1920 px x 1080 px                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Durasi       | 1-2 Menit                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Konsep Video | Video <i>motion graphic parallax</i> yang membahas produk dan jasa yang ditawarkan oleh Batam Pos, dengan visualisasi yang menarik serta penyampaian informasi yang efektif dan tidak rumit untuk audiens.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Tujuan       | Mengembangkan motion graphic sebagai sarana untuk memperkenalkan produk Batam Pos. Dengan menggunakan konsep yang menggabungkan visual dinamis dengan alur informasi yang terarah sehingga mampu memperkuat daya tarik dan efektivitas penyampaian pesan.<br>Penggunaan gaya <i>motion graphic parallax</i> dengan <i>genre glassmorphism</i> dan Apple UI. Penerapan biru dan putih yang merupakan identitas visual Batam Pos, Gaya visual ini dirancang agar dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat serta memiliki kesan klasik dan universal. |

Berdasarkan konsep dan spesifikasi produk yang telah ditentukan pada Tabel 1, selanjutnya dilakukan pengembangan visual sebagai acuan dalam perancangan video.

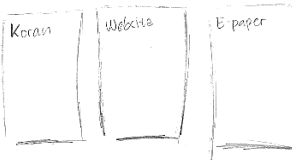
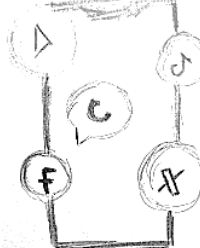


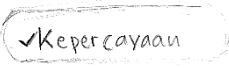
Gambar 3. Referensi perancangan

## 2.2 Pre-Production

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan perancangan visual dan alur penyampaian informasi berdasarkan ide dan konsep yang telah ditentukan. Dengan melakukan pembuatan *storyboard* untuk menggambarkan runtutan alur video sehingga proses perancangan dapat tersusun dengan sesuai arah konsep yang telah dibuat.

Tabel 2. *Storyboard*

|                   |                                                                                                                                                                 |                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Terbesar</p>   | <p><b>Scene: 1 Intro</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Slogan Batam Pos</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Pop up animation</i></p>                                    |    | <p><b>Scene: 8 Produk</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Transisi dari intro ke produk</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Zoom text sliding around shape</i></p>                                                          |
|                   | <p><b>Scene: 2 Intro</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Slogan Batam Pos</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Pop up animation</i></p>                                    |                                                                                      | <p><b>Scene: 9 Produk</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Perkenalan produk berupa Koran, Website, dan E-paper Batam Pos</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Object sliding diagonally</i></p>                              |
| <p>Terpercaya</p> | <p><b>Scene: 3 Intro</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Slogan Batam Pos</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Pop up animation</i></p>                                    |    | <p><b>Scene: 10 Produk</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Call to action untuk berlangganan E-paper Batam Pos</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Mockup HP berputar</i></p>                                               |
|                   | <p><b>Scene: 4 Intro</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Logo Batam Pos</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Sliding typewriter</i></p>                                    |                                                                                      | <p><b>Scene: 11 Event</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Peristiwa publikasi event mulai dari akademik, prestasi, Perusahaan, komunitas, bisnis, dan olahraga</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Sliding up emoji</i></p> |
| <p>Pertama</p>    | <p><b>Scene: 5 Intro</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Membangun narasi untuk selektif memilih informasi</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Sliding typewriter</i></p> |  | <p><b>Scene: 12 Event</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Publish melalui sosial media Batam Pos</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Pop up lalu rotate</i></p>                                                             |
|                   | <p><b>Scene: 6 Intro</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Ada satu hal yang paling penting</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Typewriter, zoom in</i></p>                 |                                                                                      | <p><b>Scene: 13 Layanan</b></p> <p><b>Deskripsi:</b><br/>Layanan publikasi kehilangan STNK, BPKB, SHM, SHGB</p> <p><b>Action:</b><br/><i>Pop up animation</i></p>                                                 |

| Scene: 7                                                                          | Intro | Scene: 14                                                                          | Outro |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------|------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|  |       |  |       |
| <b>Action:</b><br><i>Pop up animation</i>                                         |       | <b>Deskripsi:</b><br>Call to action untuk menghubungi Batam Pos                    |       |
|                                                                                   |       | <b>Action:</b><br>-                                                                |       |

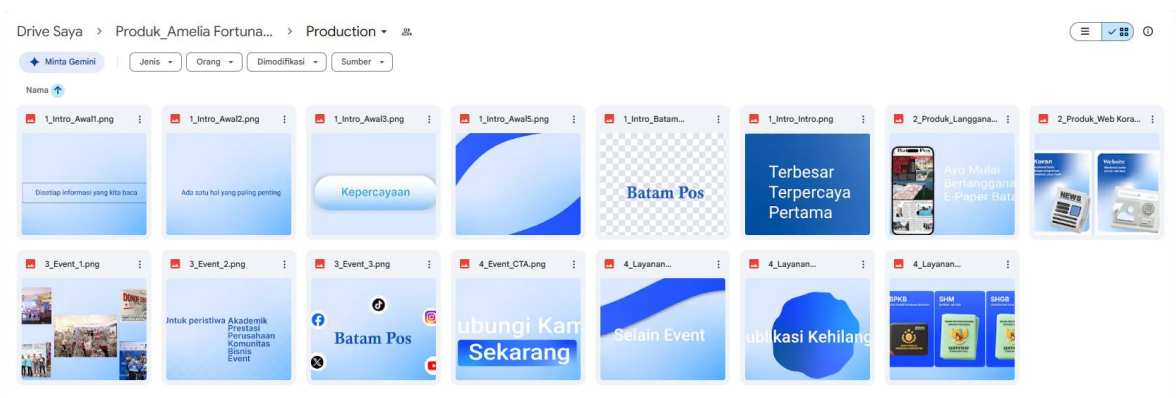
Berdasarkan *storyboard* yang telah disusun, selanjutnya disusun naskah untuk menyesuaikan alur visual dan informasi pada tiap *scene*.

Tabel 3. Naskah

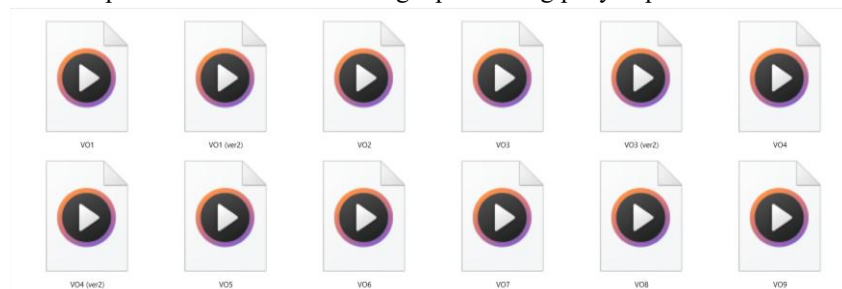
| No. | Sequence        | Naskah                                                                                                                                                                                    |
|-----|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Pembukaan Video | Di setiap informasi yang kita baca. Selalu ada satu hal yang paling penting. Kepercayaan.                                                                                                 |
| 2.  | Produk          | Batam Pos menghadirkan berita yang konsisten melalui koran, website, dan <i>e-paper</i> . Mulai berlangganan <i>e-paper</i> , nikmati setiap edisi batam pos tanpa batas ruang dan waktu. |
| 3.  | Event           | Batam Pos terus memberikan ruang untuk berbagi dengan berbagai event. Batam Pos siap menjadi mitra kolaborasi untuk menjangkau banyak audiens.                                            |
| 4.  | Pelayanan       | Selain menghadirkan event, Batam Pos juga membantu publikasi kehilangan STNK, BPKB, SHM, SHGB dengan proses yang mudah.                                                                   |

### 2.3 Production

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan ide perancangan yang telah dibuat. Proses diawali dari pembuatan aset desain yang diperlukan sesuai dengan konsep dan *storyboard* menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

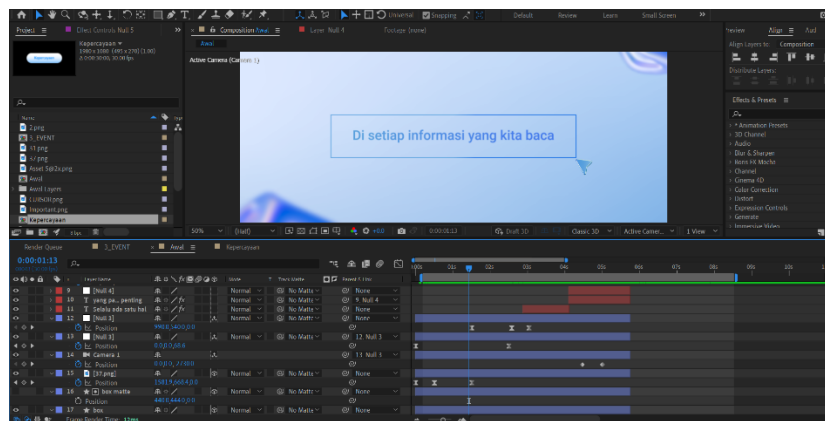
Gambar 4. *Storyboard motion graphic*

Kemudian dilakukan proses rekaman narasi sebagai pendukung penyampaian informasi dalam video.

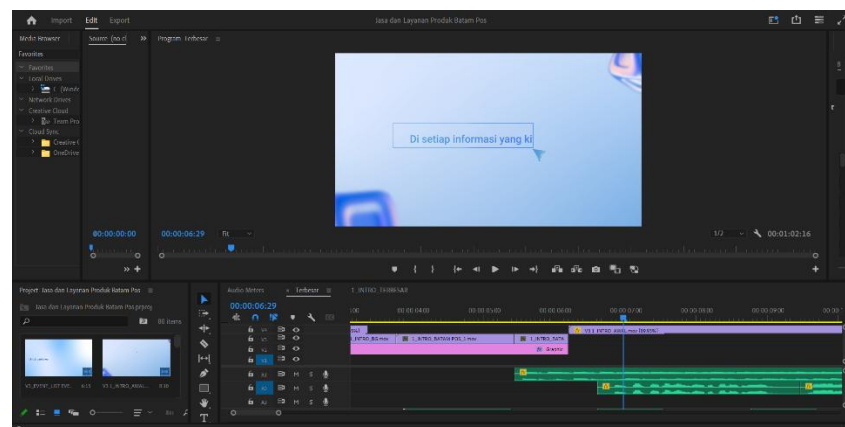
Gambar 5. *Perekaman voice over*

Aset yang telah dibuat dan narasi yang telah direkam selanjutnya akan dibuat menjadi animasi bergerak menggunakan aplikasi Adobe After Effect untuk membuat transisi, animasi dan menerapkan efek *parallax* sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

*Perancangan Motion Graphic Parallax Jasa Produk Batam Pos sebagai Media Promosi Menggunakan Metode Nielsen's Model (Amelia Fortuna Indriani)*

Gambar 6. Proses editing *motion graphic*

Setelah seluruh aset rampung dianimasikan, selanjutnya menyatukan animasi dengan narasi dan elemen audio lainnya seperti musik dan *sound effect* menggunakan Adobe Premiere Pro.

Gambar 7. Proses penggabungan *motion graphic*

## 2.4 Post Production

Pada tahap ini, selanjutnya proses pembuatan aset dan penggabungan elemen *motion graphic* selesai. Hasil yang diperoleh pada tahap ini berupa video *motion graphic* yang berdurasi 1 menit 3 detik. Hasil video kemudian dipersiapkan untuk dilakukan pengujian guna mengetahui kelayakan dan efektivitas media yang telah dirancang. Pengujian pada tahap ini terdiri dari pengujian alfa dan pengujian beta. Pengujian alfa dilakukan oleh ahli media dan praktisi Batam Pos untuk menilai aspek visual, animasi, audio, dan teks. Setelah memperoleh hasil evaluasi, selanjutnya dilakukan pengujian beta kepada Masyarakat kota batam dengan menggunakan kuesioner berdasarkan Nielsen's Model meliputi *Learnability*, *Efficiency*, *Satisfaction*, *Error*, dan *Memorability*.

## 2.5 Delivery

Tahap akhir dari metode Villamil-Molina adalah tahap *delivery*. Pada tahap ini, video telah menyelesaikan tahap pengujian berupa evaluasi menggunakan Nielsen Attribute of Usability untuk kemudian dipublikasikan. Selanjutnya video tersebut akan diunggah ke Saluran Youtube.

### 3. RESULTS AND ANALYSIS

Pada bagian ini menyajikan hasil dan analisis pada tahap *post-production* dari *motion graphic parallax* yang telah dirancang yang meliputi pengujian alfa dilanjutkan dengan pengujian beta menggunakan kuesioner. Hasil dari masing-masing pengujian tersebut disajikan dan dianalisis pada subbab sebagai berikut.

#### 3.1. Pengujian Alfa

Pengujian alfa merupakan pengujian oleh para ahli yang berhubungan dengan bidang keilmuan yang memumpuni untuk agar menilai berbagai aspek dalam video, seperti *visual*, animasi, audio, dan teks. Pengujian ini melibatkan 1 orang dibidang Manajer Iklan Batam Pos dan 1 orang dibidang Video Editor Batam Pos. Interpretasi terhadap hasil pengujian alfa dilakukan dengan mengonversi skor penilaian ke dalam lima tingkat kelayakan. Rentang skor untuk setiap tingkat ditetapkan berdasarkan hasil perhitungan nilai interval memakai rumus berikut.

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus jarak interval, diperoleh kriteria penilaian untuk aspek-aspek *motion graphic* yang disajikan pada tabel

**Tabel 4. Interval Penilaian Pengujian Alfa**

| Rata-rata | Kelayakan          |
|-----------|--------------------|
| 4,3 – 5,0 | Sangat Layak       |
| 3,5 – 4,2 | Layak              |
| 2,7 – 3,4 | Cukup Layak        |
| 1,9 – 2,6 | Tidak Layak        |
| 1,0 – 1,8 | Sangat Tidak Layak |

Kemudian, hasil penilaian dari pengujian alfa pada aspek visual, animasi, audio dan teks dapat terlihat pada tabel

**Tabel 5. Uji Ahli**

| Tabel 3.1. Uji Ahli                               |                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                           |              |     |             |           |
|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----|-------------|-----------|
| Aspek                                             | No                                                                                                                                                                                                                                    | Deskripsi Pertanyaan                                                                                      | A1           | A2  | JumlahNilai | Rata-rata |
| Visual                                            | 1                                                                                                                                                                                                                                     | Warna, ilustrasi, dan tipografi yang digunakan konsisten serta mendukung penyampaian informasi.           | 5            | 5   | 10          | 5         |
|                                                   | 2                                                                                                                                                                                                                                     | Informasi yang disampaikan singkat padat dan jelas.                                                       | 5            | 4   | 9           | 4,5       |
| Animasi                                           | 1                                                                                                                                                                                                                                     | Pergerakan objek dan transisi antar <i>scene</i> berjalan halus dan tidak mengganggu kenyamanan menonton. | 4            | 5   | 9           | 4,5       |
| Audio                                             | 1                                                                                                                                                                                                                                     | Narasi (voice over) terdengar jelas dan mudah dipahami.                                                   | 5            | 5   | 10          | 5         |
|                                                   | 2                                                                                                                                                                                                                                     | Musik latar dan efek suara sesuai dengan suasana video serta tidak menutupi narasi.                       | 5            | 4   | 9           | 4,5       |
| Teks                                              | 1                                                                                                                                                                                                                                     | Pemilihan jenis font yang digunakan mendukung penyampaian informasi.                                      | 4            | 4   | 8           | 4         |
|                                                   | 2                                                                                                                                                                                                                                     | Ukuran font yang digunakan selaras dengan suasana video.                                                  | 4            | 4   | 8           | 4         |
| Jumlah                                            |                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                           | 32           | 31  | 63          | 31.5      |
| Rata-rata                                         |                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                           | 4,5          | 4,4 | 9           | 4,5       |
| Keterangan                                        |                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                           | Sangat layak |     |             |           |
| Komentar, saran, dan kritik pada aspek yang diuji |                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                           |              |     |             |           |
| A1                                                | Overall Bagus, pemilihan jenis huruf mungkin lebih variatif agar biar lebih <i>eye catching</i>                                                                                                                                       |                                                                                                           |              |     |             |           |
| A2                                                | Secara keseluruhan video <i>motion graphic</i> ini sudah baik, terutama dari segi pemilihan warna dan narasi yang menarik serta mudah dipahami. Pergerakan objek, jenis dan ukuran font, serta efek suara juga sudah cukup mendukung. |                                                                                                           |              |     |             |           |

---

Saran perbaikan mungkin bisa difokuskan pada penyempurnaan transisi antar objek agar pergerakannya terasa lebih halus dan natural

---

Berdasarkan hasil penilaian pada Tabel 5, seluruh aspek memperoleh nilai rata-rata 4,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan aspek penilaian sudah dinilai baik oleh kedua ahli.

### 3.2. Pengujian Beta

Setelah melakukan pengujian alpha dan proses evaluasi telah selesai, langkah berikutnya yaitu dilakukan pengujian beta. Pengujian ini dilakukan kepada masyarakat kota Batam yang melibatkan 30 orang dengan rentang usia 19-50 tahun. Responden diminta untuk menonton video *motion graphic parallax* tentang jasa produk Batam Pos, kemudian memberikan penilaian melalui kuesioner google form. Instrumen pengujian disusun berdasarkan Nielsen Attribute of Usability yang terdiri dari lima aspek, yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, *Satisfaction*. Pengujian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana video yang dirancang dapat diterima dan dinilai efektif oleh masyarakat.

Dalam penelitian ini, pengolahan data kuesioner dianalisis melalui 16 pertanyaan mewakili lima aspek Nielsen yang meliputi *Learnability*, *Efficiency*, *Satisfaction*, *Error*, *Memorability*. Masing-masing pertanyaan tersusun sebagai berikut:

**Tabel 6. Pertanyaan Kuesioner**

| Variabel     | Kode | Pertanyaan                                                                                                                                                      |
|--------------|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Learnability | LRN1 | Saya dapat dengan mudah memahami informasi pada video berjudul “Jasa dan Layanan Produk Batam Pos”                                                              |
|              | LRN2 | Saya dapat memahami alur penyampaian informasi dalam video berjudul “Jasa dan Layanan Produk Batam Pos” dengan jelas.                                           |
|              | LRN3 | Efek animasi pada video (efek <i>parallax</i> ) membantu saya dalam memahami informasi dan layanan yang ditawarkan oleh Batam Pos.                              |
|              | LRN4 | Penggunaan font pada teks dan ilustrasi visual dalam video berjudul “Jasa dan Layanan Produk Batam Pos” harmonis, sehingga saya dapat mudah mencerna informasi. |
| Efficiency   | EFC1 | Penyampaian isi video informasi produk dan jasa batam pos ditampilkan secara singkat dan padat.                                                                 |
|              | EFC2 | Durasi video berjudul “Jasa dan Layanan Produk Batam Pos” sudah sesuai dengan pedoman <i>micro learning</i> (dua sampai lima menit).                            |
|              | EFC3 | Saya dapat dengan cepat menangkap informasi mengenai promosi, jasa, dan produk Batam Pos.                                                                       |
| Variabel     | Kode | Pertanyaan                                                                                                                                                      |
| Satisfaction | STF1 | Efek animasi <i>parallax</i> ini menarik sebagai media promosi jasa Batam Pos.                                                                                  |
|              | STF2 | Saya terpicat mengetahui lebih dalam tentang jasa dan produk Batam Pos setelah menyaksikan video berjudul “Jasa dan Layanan Produk Batam Pos”.                  |
|              | STF3 | Gaya <i>motion graphic</i> pada video berjudul “Jasa dan Layanan Produk Batam Pos” lebih menarik dibandingkan media promosi konvensional                        |
| Error        | ER1  | Saya tidak menemukan informasi yang membingungkan dalam video berjudul “Jasa dan Layanan Produk Batam Pos”.                                                     |
|              | ER2  | Saya tidak melihat kesalahan visual atau animasi yang mengganggu kenyamanan penonton.                                                                           |
|              | ER3  | Secara keseluruhan video berjudul “Jasa dan Layanan Produk Batam Pos” minim kesalahan penyampaian pesan.                                                        |
| Memorability | MMR1 | Saya mudah mengingat informasi jasa dan produk batam pos setelah menonton video berjudul “Jasa dan Layanan Produk Batam Pos”                                    |
|              | MMR2 | Kombinasi efek animasi, warna, dan teks membantu saya mengingat isi video berjudul “Jasa dan Layanan Produk Batam Pos”                                          |
|              | MMR3 | Informasi yang ditampilkan relevan sehingga mudah diingat.                                                                                                      |

Setiap pertanyaan menggunakan Skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju dengan bobot 5, Setuju dengan bobot 4, Netral dengan bobot 3, Kurang Setuju dengan bobot 2, dan Sangat Tidak

Setuju dengan bobot 1. Skor pada setiap aspek diperoleh dengan mengalikam jumlah jawaban responden dengan bobot masing-masing jawaban, kemudian seluruh hasilnya dijumlahkan.

Hasil perhitungan dari masing-masing indikator Nielsen's Model didapatkan sebagai berikut:

1. Aspek *Learnability*

Pada aspek ini membahas penilaian kemudahan masyarakat dalam memahami informasi pada video.

Tabel 7. Variabel *Learnability*

| Aspek Penilaian     | Jawaban             | Jumlah Jawaban | Bobot | Hasil     | Persentase |
|---------------------|---------------------|----------------|-------|-----------|------------|
| <i>Learnability</i> | Sangat setuju       | 56             | 5     | 280       |            |
|                     | Setuju              | 51             | 4     | 204       |            |
|                     | Netral              | 12             | 3     | 36        |            |
|                     | Kurang setuju       | 0              | 2     | 0         |            |
|                     | Sangat tidak setuju | 1              | 1     | 1         |            |
|                     |                     | 120            |       | 521       | 86,83%     |
|                     |                     |                |       | Rata-rata | 4,34       |

Berdasarkan tabel 7 aspek penilaian *learnability* menunjukan pada indikator nilai sangat baik.

2. Aspek *Efficiency*

Pada aspek ini membahas penilaian kemampuan video dalam penyampaian informasi secara singkat, padat, dan efisien.

Tabel 8. Variabel *Efficiency*

| Aspek Penilaian   | Jawaban             | Jumlah Jawaban | Bobot | Hasil     | Persentase |
|-------------------|---------------------|----------------|-------|-----------|------------|
| <i>Efficiency</i> | Sangat setuju       | 54             | 5     | 270       |            |
|                   | Setuju              | 30             | 4     | 120       |            |
|                   | Netral              | 6              | 3     | 18        |            |
|                   | Kurang setuju       | 0              | 2     | 0         |            |
|                   | Sangat tidak setuju | 0              | 1     | 0         |            |
|                   |                     | 90             |       | 408       | 90,67%     |
|                   |                     |                |       | Rata-rata | 4,53       |

Berdasarkan tabel 8 aspek penilaian *efficiency* menunjukan pada indikator nilai sangat layak.

3. Aspek *Satisfaction*

Pada aspek ini membahas penilaian tingkat kepuasan, ketertarikan, dan penerimaan penonton terhadap tampilan visual *motion graphic parallax* dalam penyampaian informasi video sebagai media promosi.

Tabel 9. Variabel *Satisfaction*

| Aspek Penilaian     | Jawaban             | Jumlah Jawaban | Bobot | Hasil     | Persentase |
|---------------------|---------------------|----------------|-------|-----------|------------|
| <i>Satisfaction</i> | Sangat setuju       | 54             | 5     | 270       |            |
|                     | Setuju              | 30             | 4     | 120       |            |
|                     | Netral              | 6              | 3     | 18        |            |
|                     | Kurang setuju       | 0              | 2     | 0         |            |
|                     | Sangat tidak setuju | 0              | 1     | 0         |            |
|                     |                     | 90             |       | 408       | 90,67%     |
|                     |                     |                |       | Rata-rata | 4,53       |

Berdasarkan tabel 9 aspek penilaian *satisfaction* menunjukan pada indikator nilai sangat layak.

4. Aspek *Error*

Pada aspek ini membahas penilaian sejauh mana video meminimalkan kesalahan dalam penyampaian informasi serta visual pada video.

Tabel 10. Variabel *Error*

| Aspek Penilaian | Jawaban             | Jumlah Jawaban | Bobot | Hasil     | Persentase |
|-----------------|---------------------|----------------|-------|-----------|------------|
| <i>Error</i>    | Sangat setuju       | 20             | 5     | 130       |            |
|                 | Setuju              | 53             | 4     | 212       |            |
|                 | Netral              | 11             | 3     | 33        |            |
|                 | Kurang setuju       | 0              | 2     | 0         |            |
|                 | Sangat tidak setuju | 0              | 1     | 0         |            |
|                 |                     | 90             |       | 375       | 83,33%     |
|                 |                     |                |       | Rata-rata | 4,17       |

Berdasarkan tabel 10 aspek penilaian *error* menunjukan pada indikator nilai layak.

#### 5. Aspek *Memorability*

Pada aspek ini membahas penilaian dalam membantu mengingat informasi dan identitas batam pos.

Tabel 11. Variabel *Memorability*

| Aspek Penilaian     | Jawaban             | Jumlah Jawaban | Bobot | Hasil     | Persentase |
|---------------------|---------------------|----------------|-------|-----------|------------|
| <i>Memorability</i> | Sangat setuju       | 57             | 5     | 285       |            |
|                     | Setuju              | 28             | 4     | 112       |            |
|                     | Netral              | 5              | 3     | 15        |            |
|                     | Kurang setuju       | 0              | 2     | 0         |            |
|                     | Sangat tidak setuju | 0              | 1     | 0         |            |
|                     |                     | 90             |       | 412       | 91,56%     |
|                     |                     |                |       | Rata-rata | 4,57       |

Berdasarkan tabel 11 aspek penilaian *memorability* menunjukan pada indikator nilai sangat layak.

#### 4. CONCLUSION

Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa video *motion graphic* menggunakan efek *parallax* tentang jasa produk dan layanan produk Batam Pos berdurasi 1 menit 3 detik dengan menerapkan metode Villamil Molina. Perancangan ini menghasilkan media promosi digital yang menyajikan informasi secara optimal dan dibuat menarik secara visual dengan penggunaan efek *parallax*.

Berdasarkan hasil pengujian alfa yang dilakukan oleh ahli media dan praktisi Batam Pos, video memperoleh nilai rata-rata 4,5 dengan kategori sangat layak. Kemudian, pengujian beta menggunakan Nielsen's model memperoleh nilai rata rata sebesar 4,34 pada aspek *learnability*, 4,53 pada aspek *efficiency*, 4,53 pada aspek *satisfaction*, 4,17 pada *error*, dan 4,57 pada *memorability*. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,43 atau 88,54% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Dengan demikian, video yang dihasilkan dapat menjadi salah satu alternatif media promosi digital Batam Pos untuk membantu memperkenalkan produk dan layanan kepada Masyarakat secara informatif dan menarik.

#### REFERENCES

- [1] M. Rinaldi, A. B. Pertiwi, B. Budiman, R. Farid, and M. F. Benyamin, "Designing Motion Graphics for Social Media Content in Yeobo Toppoki Branding," *Ekspresi Seni J. Ilmu Pengetah. Dan Karya Seni*, vol. 26, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2024, doi: 10.26887/ekspresi.v26i1.4009.
- [2] S. Wirasena, "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRONTO PRINTING," Jul. 2024.
- [3] A. Bastian, D. Zaliluddin, D. Romadhoni, and Y. P. Erdiyanti, "IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN VFX TERHADAP VIDEO EDUKASI CYBERBULLYING," vol. 8, Desember 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31949/infotech.v8i2.2329>
- [4] S. S. Alatas, "Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Aplikasi Garuda Kasir Sebagai Media Promosi Di Sosial Media," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 4, no. 2, pp. 76–85, Dec. 2020, doi: 10.30871/jamn.v4i2.2525.
- [5] M. Rizal, B. Butsiarah, and M. A. Pahany, "PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK AKBA," *J. Inf. Syst. Manag. JOISM*, vol. 3, no. 2, pp. 36–43, Jul. 2021, doi: 10.24076/joism.2021v3i2.514.
- [6] R. Z. Fujianto and C. Antoni, "PRODUKSI DAN EFEKTIVITAS MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI ZETIZEN BATAM POS," *J. Digit. Educ. Commun. ARTS DECA*, vol. 3, no. 02, Art. no. 02, Sep. 2020, doi: 10.30871/deca.v3i2.2202.
- [7] A. Tartila, "PENGUNAAN MEDIA VIDEO MOTION GRAPHIC DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PERSUASI SISWA KELAS VIII-2 SMP NEGERI 17 BEKASI TAHUN PELAJARAN 2020/2021," vol. 01, 2021.
- [8] R. H. Kusumaningtyas and N. M. Fudholak, "EVALUASI USABILITY APLIKASI DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN QUESTIONNAIRES NIELSEN'S ATTRIBUTES OF USABILITY (NAU)," vol. 6 No 2, Jun. 2024.
- [9] J. I. Aritonang, "PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN 2021," 2021.
- [10] A. Sopandi and A. W. Anggraini, "NIELSEN'S ATTRIBUTES OF USABILITY (NAU)," vol. 6, 2024.
- [11] C. N. Putra, "PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG 2024," 2024.

- 
- [12] R. H. Kusumaningtyas and N. M. Fudholak, "EVALUASI USABILITY APLIKASI DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN QUESTIONNAIRES NIELSEN'S ATTRIBUTES OF USABILITY (NAU)," vol. 6, 2024.
- [13] A. Ventivani, O. Rjeky, L. Ul, and S. N. Badriyah, "Development of Microlearning-Based Motion Graphics: 'Shànliáng de Māmā' for Learning Mandarin Writing Skills," 2024.
- [14] S. A. Zega and H. M. Fauzi, "Implementasi Dan Analisis Motion Graphic Quality Awareness Sebagai Media Informasi di PT Infineon Technologies Batam," vol. 6, no. 1, Jun. 2022.
- [15] B. P. Utomo, "Video Profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam Berbasis Motion Graphic," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 4, no. 1, Art. no. 1, Jul. 2020, doi: 10.30871/jamn.v4i1.1630.