

# Video Panduan Memperoleh IKRAN Dalam Bentuk *Motion Graphic*

Dian Felix Silaban<sup>1</sup>, Evaluata Br.Sembiring<sup>2</sup>

Program Studi Animasi

Jurusan Teknik Informatika

Politeknik Negeri Batam

Email: [felixdianslbnn@gmail.com](mailto:felixdianslbnn@gmail.com), [eva@polibatam.ac.id](mailto:eva@polibatam.ac.id)

---

## Article Info

### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 201x

Revised Aug 20<sup>th</sup>, 201x

Accepted Aug 26<sup>th</sup>, 201x

---

### Keyword:

Informasi

IKRAN

Nelayan

*Motion Graphic*

---

---

## ABSTRACT

IKRAN merupakan syarat wajib yang harus dipenuhi oleh pelaku usaha perikanan. Belum semua pelaku usaha ini memahami cara membuat IKRAN. Salah satu media yang dapat menjadi panduan untuk membuat IKRAN adalah melalui video *motion graphic*. Media ini dibuat agar nelayan dapat mengakses dan memahami prosedur pengurusan IKRAN dari mana saja tanpa harus hadir secara langsung saat bimtek. *Motion graphic* pada video ini dibuat menggunakan metode perancangan multimedia Villamil-Molina. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video dapat memandu pelaku usaha perikanan untuk memperoleh sertifikat IKRAN. Hal ini didasarkan pada nilai uji unsur media mencapai 4,06, uji unsur informasi mencapai 4,76, dan dari responden masyarakat (nelayan) mencapai 89,36.

---

## 1. PENDAHULUAN

IKRAN (Izin Komunikasi Radio Nelayan) merupakan saran wajib yang harus dipenuhi oleh pelaku usaha perikanan, komunikasi radio menjadi alat utama bagi nelayan untuk berkomunikasi dengan otoritas pelabuhan, kapal-kapal lain, serta untuk memantau informasi cuaca dan keadaan laut saat melaut. Namun, penggunaan perangkat komunikasi radio oleh nelayan tidak bisa dilakukan sembarangan. Setiap pengguna frekuensi radio, termasuk nelayan, diwajibkan memiliki IKRAN yang diatur oleh kementerian komunikasi dan informatika (Kemkominfo)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2024 dengan Ibu Ira sebagai penanggung jawab divisi IKRAN di balai monitor spektrum frekuensi radio kelas II Batam, diketahui bahwa sistem sosialisasi IKRAN melalui bimbingan teknis (bimtek). Disampaikan bahwa bimtek di Kepulauan Riau baru mencakup wilayah Karimun dan Kijang. Target sosialisasi berikutnya adalah kota Batam dan Moro, di mana Batam belum pernah menyelenggarakan bimtek sebelumnya. Oleh karena itu, rencana sosialisasi kepada nelayan di Batam akan segera dilaksanakan. Wawancara juga dilakukan secara langsung dengan masyarakat nelayan yang berlokasi di barelang yaitu jembatan 1-3 pada tanggal 24 November 2024. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa masyarakat nelayan belum mengetahui prosedur memperoleh IKRAN dan ingin mengetahui apa saja persyaratan yang harus digunakan untuk memperoleh IKRAN. Dijelaskan juga prosedur pengajuan sertifikat IKRAN dan lebih detail dapat diakses melalui website resmi pengajuan IKRAN [1] antara lain: (1) Pemohon wajib memiliki email, disarankan email atas nama pribadi bukan milik orang lain; (2) Membuat permohonan dan menginput data pemohon melalui google form [komin.fo/ikran](http://komin.fo/ikran); (3) Melengkapi permohonan IKRAN dan unggah dokumen persyaratan, pas foto berwarna latar belakang putih, scan KTP, scan KUSUKA/surat pernyataan HNSI, scan LRC; (4) Verifikasi oleh petugas / admin; (5) Approval / penandatanganan IKRAN secara elektronik; (6) Penerbitan IKRAN dalam bentuk elektronik; (7) Distribusi IKRAN melalui email yang terdapat dan melalui UPT (melalui google drive); dan (8) Pemohon menerima IKRAN dari UPT atau dapat mengunduh IKRAN melalui email yang sudah di daftarkan di awal.

Perkembangan teknologi saat ini membawa setiap orang merubah perilaku hidupnya. Salah satunya adalah mendapatkan informasi secara digital melalui media-media sosial. Informasi melalui media sosial, umumnya dalam bentuk foto dan video. Salah satu video yang dapat membantu masyarakat memahami informasi adalah melalui *Motion graphic*. *Motion graphic* adalah media yang cocok digunakan di kalangan masyarakat umum karena bentuk dari *motion graphic* memiliki keunggulan yaitu informasi yang ditampilkan lebih mudah diserap dan penggunaan *motion graphic* dalam animasi dapat menyederhanakan pesan yang ditampilkan [2]. *Motion*

*graphic* dapat menjadi efektif dan komunikatif jika menerapkan aspek *Motion graphic*, yaitu *spatial*, *temporal*, *live action*, dan *typography*.

- a. **Spatial**, merupakan pertimbangan ruang yang terdiri dari ukuran, posisi, arah gerakan, arah acuan, perubahan gerakan yang dipengaruhi gerakan lain dan hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*. faktor ini sangat penting ketika membuat koreografi sebuah animasi. Ini memastikan bahwa elemen visual bergerak dalam harmoni dan tidak tumpang tindih. Selain itu, gerakan *frame*/bingkai dibuat menggunakan kombinasi simulasi kamera untuk menghidupkan sifat posisi, skala, dan rotasi [2].
- b. **Temporal**, pertimbangan temporal terdiri dari *time* dan *velocity* yang cukup berperan penting dalam gerakan koreografi. Dalam dunia video dan film, *time* atau waktu dinyatakan secara numeric sebagai *frame per second* (fps). *Frame rate* ini mewakili kecepatan maksimum di mana animasi dapat dimainkan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Umumnya, *frame rate* untuk film komersial motion picture adalah 24 fps. Efek yang dihasilkan dapat meningkatkan kesan ekspresif sebelum menjadi animasi. Ukuran waktu setiap gerakan dan transisi sangat penting untuk dipertimbangkan agar pesan yang ada dapat tersampaikan dengan baik kepada target *audience* [2].
- c. **Live Action**, faktor yang perlu diperhatikan pada *live action* adalah bentuk atau konteks, *property* pada film, dan sifat sinematik, seperti *camera angle*, *tone*, *contrast*, *lighting*, fokus, *depth of field*, *shot size*, dan *mobile framing*. Sebuah komposisi serta warna dan besar kecilnya *frame* dalam *motion graphic* harus saling melengkapi, sehingga *motion graphic* yang dihasilkan memiliki daya tarik visual yang jelas [2].
- d. **Typography**, merupakan salah satu prinsip untuk menciptakan pesan didalam desain grafis. Ada beberapa *type* yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan yaitu tipe huruf, ukuran, *capital* atau *lowercase*, *weight*. Peran *typographic* yang ekspresif adalah untuk mewakili format visual sehingga dapat menyampaikan emosi melalui pengaruh grafis yang unik [2].

Informasi melalui video *motion graphic*, dianggap dapat membantu menyajikan informasi dengan cara yang sederhana namun menarik dengan memecah data menjadi banyak bagian visual [3]. *Motion graphic* adalah gabungan elemen desain berbasis media visual yang menggabungkan bahasa dan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 3D atau 2D, animasi, video, fotografi, ilustrasi, dan musik [4]. *Motion graphic* ini mirip dengan media promosi yang menjelaskan tentang informasi produk dan jasa kepada pelanggan atau masyarakat. Penggunaan *motion graphic* ini dinyatakan efektif untuk memperkenalkan informasi kepada masyarakat [5]. *Motion graphic* juga digunakan sebagai media untuk memandu masyarakat tentang mekanisme permohonan informasi publik [6] ternyata efektif untuk digunakan.

Pembuatan video *motion graphic* pada penelitian ini bertujuan agar masyarakat, khususnya nelayan, dapat mengakses informasi dari mana saja. Hal ini dilakukan sebagai solusi atas kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan bimtek, di mana panitia balmon sering mengalami kesulitan dalam mengumpulkan nelayan. Beberapa nelayan terkadang sudah pergi melaut, sehingga tidak semua dapat hadir secara langsung dalam bimtek.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan membuat sebuah video animasi berbasis *motion graphic* sebagai media sosialisasi yang bertujuan untuk menyajikan langkah-langkah mendapatkan IKRAN bagi nelayan. Penelitian ini menerapkan metode Villamil-Molina sebagai langkah-langkah pengembangannya yang terdiri dari lima tahapan yaitu *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, dan *delivery* [7]. Berdasarkan beberapa penelitian tentang pembuatan *motion graphic* yang menerapkan Villamil-Molina menjadi salah satu dasar penentuan metode pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pembuatan *motion graphic* sebagai media promosi Zetizen Batam Pos [5].

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan Villamil-Molina yang terdiri dari lima tahapan yaitu *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, dan *delivery*. Tahapan metode pengembangan Villamil-Molina dapat dilihat pada Gambar 1.

### 2.1 Development

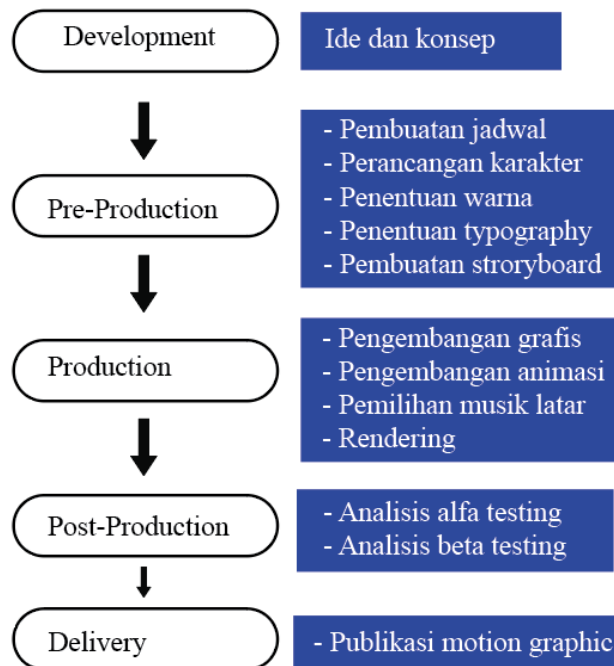
Pada tahap *development* ini dilakukan pengembangan ide cerita serta konsep sesuai topik yang diangkat dan dibuat dalam bentuk *motion graphic*. Pada tahapan *development* terbagi menjadi 2, yaitu pengembangan ide dan konsep.

**a. Ide**

Ide dari pembuatan *motion graphic* ini adalah membuat video *motion graphic* yang efektif untuk memperoleh IKRAN bagi nelayan. Dengan memiliki IKRAN, nelayan tidak hanya mematuhi hukum, tetapi juga melindungi keselamatan diri mereka dan orang lain di laut.

**b. Konsep**

Pada tahapan konsep pembuatan tata cara mendapatkan IKRAN bagi nelayan menggunakan konsep *motion graphic* animasi 2D. Konsep alur *motion graphic* “Video Panduan Memperoleh IKRAN Dalam Bentuk *Motion Graphic*” diawali dengan pengenalan dari alur pengajuan IKRAN, membuat permohonan dan mengimput permohonan, melengkapi permohonan IKRAN dan mengunggah dokumen persyaratan, verifikasi oleh petugas/admin, permohonan menerima IKRAN dari UPT mengunduh melalui email.



Gambar 1. Metode Perancangan/penciptaan produk

## 2.2 Pre Production

*Pre Production* merupakan tahapan selanjutnya yang dikerjakan setelah penulis menyelesaikan tahap *Development*. Tahapan ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu pembuatan jadwal, perancangan karakter, penentuan warna, penentuan *typography*, pembuatan *storyboard*.

**a. Perancangan Karakter**

Karakter yang dibuat dalam bentuk sketsa gambar terdiri dari 1 karakter yaitu 1 karakter laki-laki yang bernama Erick sebagai seorang nelayan. Perancangan karakter dapat dilihat pada tabel 2.

**b. Penentuan warna**

Penentuan warna diambil dari salah satu warna yang ada pada logo kominfo, yaitu biru. Lalu, warna tersebut di generate menggunakan metode *Triad di Adobe Color* melalui website <https://color.adobe.com/create>. Warna yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini dapat dilihat pada Gambar 2.

**c. Typography**

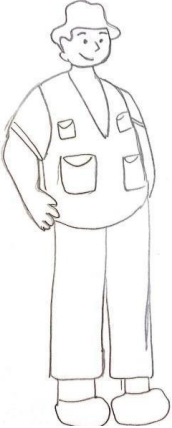
Penggunaan *typography* bertujuan untuk menyampaikan atau memperjelas prosedur pengurusan IKRAN bagi nelayan. *Typography* disusun dan dianimasikan sehingga kelihatan dinamis dan memberikan kesan menarik bagi penonton. *Typography* muncul hampir di setiap bagian pada video seperti saat opening video, penjelasan persyaratan yang harus dipersiapkan, dan menjelaskan prosedur untuk pengurusan IKRAN. *Typography* yang digunakan dalam *motion graphic* ini, yaitu font Montserrat. Font jenis ini merupakan jenis huruf *sans-serif* geometris. Font ini cocok untuk dikombinasi dengan berbagai macam warna serta gaya italic untuk menciptakan kontras yang menarik. Sehingga, tidak hanya untuk tampilan digital saja font

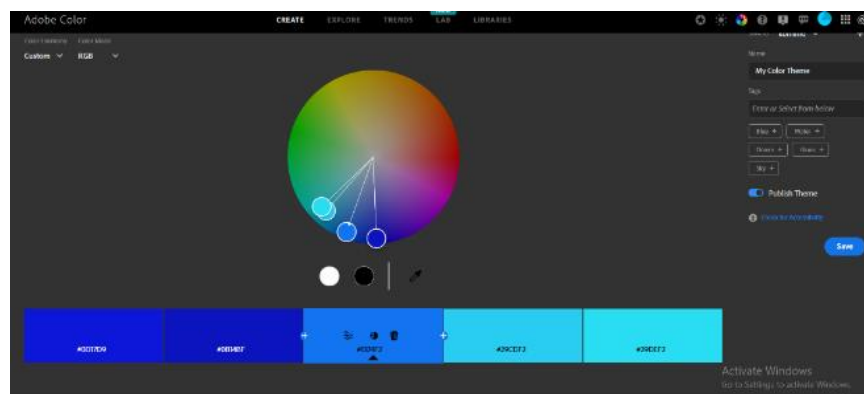
ini terlihat nyaman oleh mata manusia. Jenis *font* dalam perancangan *motion graphic* ini ditunjukkan pada Gambar 3.

**d. Storyboard**

Tujuan penggambaran storyboard dalam penelitian ini adalah sebagai visualisasi jalannya konsep alur yang telah ditentukan. Dalam pembuatan *motion graphic* sebagai media untuk panduan memperoleh IKRAN, storyboard juga dibutuhkan sebagai tahap awal susunan yang menjadi acuan dalam pembuatan *motion graphic*. Storyboard secara detail dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2. Rancangan Karakter

	<p>Deskripsi Karakter:</p> <p>Nama: Erick Usia: 40 Tahun Pekerjaan: Nelayan</p>
--	---







Gambar 2. Penentuan Warna

ABCDEFGHIJKLM  
OPQRSTUVWXYZ  
Abcdefghijklmn  
pqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 3. Penentuan *Typography*

Tabel 3. Desain *Storyboard*

PICTURE	ACTION	DIALOG	TIME
	Muncul gambar kapal sedang berlayar	Tahukan anda bahwa izin komunikasi radio nelayan	00 . 04
	Menampilkan kalimat informasi mengenai “IKRAN Izin Komunikasi Radio Perikanan”	(IKRAN) sangat penting untuk keselamatan dan koordinasi di laut?	00 . 05
	Menampilkan frekuensi radio dan kapal di laut	IKRAN memastikan anda dapat menggunakan frekuensi radio sesuai acuan	00 . 08
	Menampilkan gambar radio	Membantu komunikasi, dan meningkatkan keamanan.	00 . 04

### 2.3 Production

Setelah tahap *pre production* selesai selanjutnya tahap *production* akan dikerjakan. Aktivitas yang berkaitan dengan tahapan ini adalah pengembangan grafis 2D atau grafis 3D, pengembangan animasi, pemilihan musik latar, dan *rendering* sehingga menjadi *motion graphic* yang siap diuji.

#### a. Pengembangan grafis

Pengembangan grafis terdiri dari proses *tracing* dan *coloring* yang dilakukan dengan cara membuat dan memberikan warna pada karakter, objek-objek desain dan background. Lalu, objek tersebut dikumpulkan dan digunakan pada pembuatan *motion graphic*. Pengembangan grafis ini akan menggunakan *software Adobe Illustrator 2021*.

##### 1. Tracing Objek

Proses *tracing* objek dilakukan dengan cara membuat objek mengikuti bentuk aslinya menggunakan *pen tool*.

##### 2. Coloring Objek

Setelah objek selesai di-*tracing*, maka tahap selanjutnya adalah *coloring* objek atau memberikan warna pada objek dengan menggunakan *eyedropper tool*. Dengan menggunakan *tool* ini, kita dapat melihat dan memberikan warna sesuai objek aslinya secara presisi.

##### 3. Material Collecting

Objek – objek yang telah di-*tracing* dan *coloring* akan dikumpulkan sesuai kebutuhan dalam pembuatan *motion graphic* cara memperoleh IKRAN. Desain *tracing* dan *coloring* disajikan pada table 4.

#### b. Pengembangan Animasi

Pengembangan animasi dilakukan untuk menggerakkan gambar agar dapat bergerak menjadi satu kesatuan dalam *motion graphic*. Setelah *tracing* dan *coloring*, dilanjutkan dengan proses *animating* menggunakan *software Adobe Animate 2022*. Tahap ini diperuntukkan untuk mengubah objek dan karakter menjadi dinamis sehingga dapat bergerak dan terkesan hidup dengan menggunakan teknik *motion keyframe*. Proses menggerakkan objek menggunakan teknik *keyframe* dengan cara memberikan *keyframe* pada awal dan akhir pergerakan objek, kemudian *software* akan secara otomatis membuat *frame-frame*. Untuk menggerakkan objek dapat menggunakan kombinasi transformasi elemen, seperti *position*, *scale*, dan *rotation*. seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.

#### c. Pemilihan Musik Latar


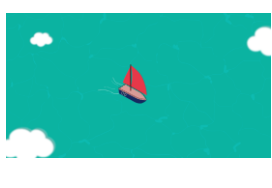



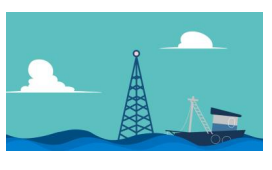
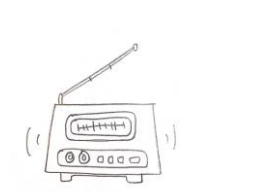

Musik latar diberikan agar video *motion graphic* terlihat menarik dan tidak membosankan bagi penonton, seperti musik *instrument*, dan *dubbing*. Proses ini dapat dilakukan setelah selesai melakukan video editing, dimana pada video *motion graphic* diberi musik *instrument* pada animasi atau gerakan-gerakan dari *typography*. Pemberian musik *instrument* ini dilakukan satu persatu dimasukkan sesuai gerakan atau bagian video yang akan di berikan *sound effect* nya menggunakan *Adobe Premiere 2020*.

Musik *instrument* yang digunakan adalah dari freepik <https://tunes.freepik.com>. Selain itu, akan ditambahkan pengisi suara/*dubbing* agar informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh penonton. Pada penelitian ini *dubbing* menggunakan jasa orang lain, yaitu Yunintyas dengan memanfaatkan aplikasi *Voice Memos* pada telepon seluler. Tahap ini akan dilakukan pada *software Adobe Premiere Pro 2020*.

#### d. Editing

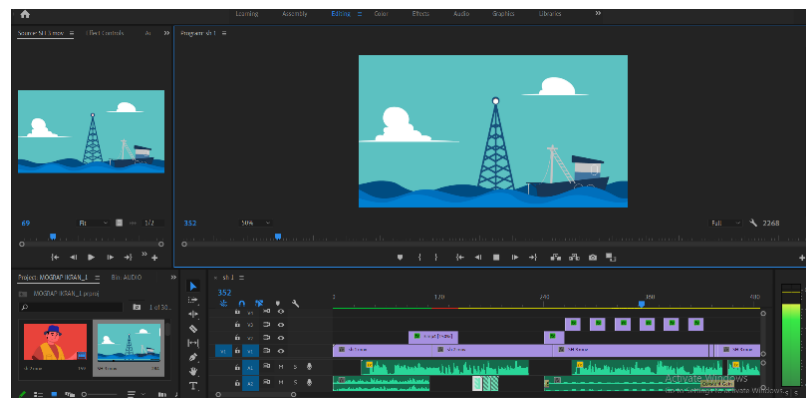
Setelah tahapan *animating* dan *dubbing* dilaksanakan, maka tahap selanjutnya adalah editing. Tahapan *editing* adalah proses penggabungan hasil video yang telah di render sebelumnya pada *Adobe Animate 2022*. Pada proses render sebelumnya dalam bentuk video juga di edit agar hasil video menjadi maksimal baik segi video maupun *audio sound effect*, *dubbing*, dan *background music* yang hasil akhirnya disajikan menjadi satu video, seperti yang ditunjukkan pada gambar 5.

Tabel 4. *Tracing* dan *Coloring*

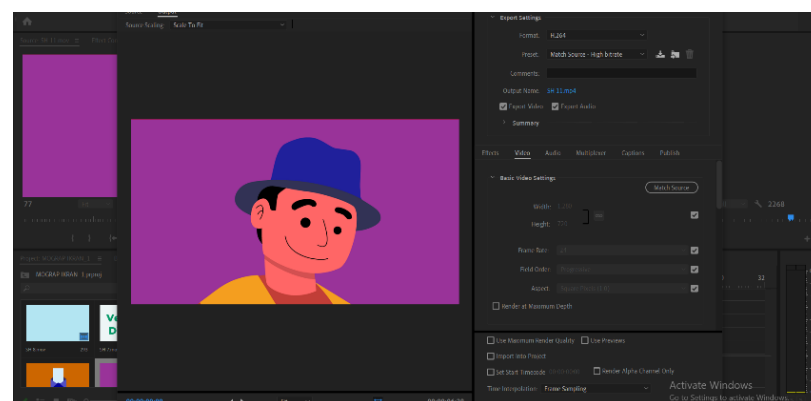
No	Sketsa	Hasil Tracing dan Coloring
1		
2		
3		
4		



Gambar 4. Pengembangan Animasi



Gambar 5. Editing



Gambar 6. Rendering

## 2.4 Post Production

Pada tahapan ini dilakukan suatu pengujian terhadap video *motion graphic* ini. Uji alfa adalah tahap pengujian awal terhadap suatu produk yang dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui kualitas dari produk yang dibuat apakah sudah relevan [8]. Uji alfa melalui uji media dilakukan untuk menguji produk yang dirancang, pengujian ini dilakukan bersama dengan ahli multimedia yang merupakan dosen multimedia Politeknik Negeri Batam. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan dari video *motion graphic* sesuai dengan aspek *spatial*, *temporel*, *live action*, dan *typography*. Uji alfa juga dilakukan oleh tim konten melalui validasi informasi pengajuan IKRAN di Balmon, uji konten akan dilakukan oleh peneliti kepada divisi humas sebagai ahli informasi untuk

mengetahui standar kelayakan mengenai video dari segi informasi yang terdapat di dalamnya. Pengujian melalui uji media dan konten akan diukur dalam perhitungan jarak interval untuk mengetahui hasil dari kuesioner [9]. Uji beta merupakan pengujian terakhir yang dilakukan para responden diminta untuk menyaksikan produk berupa video panduan memperoleh IKRAN dalam bentuk *motion graphic*. Setelah itu dilanjutkan ketahapan selanjutnya yaitu pengisian kuesioner. Dengan hasil persentase dari setiap pertanyaan yang dijawab oleh responden, maka dapat dihitung nilai dari persentasenya. berikut dibawah ini adalah kriteria dari penilaian tim ahli, bobot nilai dari kuesioner, dan hasil dari perhitungan index (%) dapat dilihat pada Tabel 5.

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

Kriteria	Nilai Skor	Rata-rata kelayakan	Persentase nilai
Sangat Setuju	5	4,3 – 5,0	80% - 100%
Setuju	4	3,5 – 4,2	60% - 79,99 %
Ragu	3	2,7 – 3,4	40% - 59,99 %
Tidak Setuju	2	1,9 – 2,6	20% - 39,99%
Sangat Tidak Setuju	1	1,0 – 1,8	0% - 19,99%

Tabel 5. Tabel jarak interval, bobot kuesioner, interval persentase kuesioner (Rensis Likert, 1932)

## 1. Alpha Testing

### a. Uji konten

Pengujian Konten melalui validitasi informasi pengajuan IKRAN di Balmon, pengujian ini dilakukan dengan mengisi kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui nilai standar dari kelayakan informasi yang ada pada produk ini. Uji ahli informasi dilakukan kepada divisi humas sebagai A1, divisi penanggung jawab IKRAN sebagai A2 dan divisi media balmon sebagai A3. Setelah mendapati hasil skor rata-rata, didapatkan angka 4,7 yang masuk kedalam kategori (SS) sangat setuju. Dan dapat disimpulkan bahwa video panduan memperoleh IKRAN dalam bentuk *motion graphic* sudah dapat memenuhi standar kelayakan informasi untuk disebarluaskan kepada masyarakat nelayan.

### b. Uji media

Pengujian ini merupakan pengujian awal yang dilakukan untuk menguji produk yang dirancang, pengujian ini dilakukan bersama dengan dosen multimedia Politeknik Negeri Batam yaitu Pak Fadli Suandi, Ibu Anis Rahmi dan pimpinan perusahaan balai monitor spektrum frekuensi radio kelas II batam yaitu Ibu Ira. Pengujian ini dilakukan dengan mengisi kuesioner kelayakan dari video panduan memperoleh IKRAN dalam bentuk *motion graphic* untuk menggali keberhasilan penerapan aspek-aspek *motion graphic* yaitu *Spatial*, *Temporal*, *Live Action* dan *Typography*. Setelah lembar kuesioner terisi, tahapan selanjutnya yaitu menghitung skor rata-rata dan akan diambil kesimpulan dari perhitungan tersebut, cukup layak atau tidak video *motion graphic* sebagai panduan memperoleh IKRAN.

Tabel 8. Hasil uji konten melalui validitasi informasi pengajuan IKRAN di Balmon

No	Deskripsi Pertanyaan	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata-rata
		A1	A2	A3		
1	Menampilkan informasi langkah-langkah untuk memperoleh IKRAN	5	5	5	15	5
2	Penyampaian informasi tentang tata cara membuat IKRAN tersampaikan dengan jelas	5	4	5	14	4,6

3	Penyampaian informasi yang disajikan menampilkan kemudahan dalam membuat permohonan melalui komin.fo/ikran\	5	5	5	15	5
4	Penyampaian informasi yang disampaikan sudah relevan berdasarkan sumber yang ada di balai monitor spektrum frekuensi radio kelas ii batam	5	5	4	14	4,6
5	Mekanisme yang disampaikan memudahkan pemahaman bagi pemohon informasi yang ingin memperoleh IKRAN	4	5	5	15	4,6
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>		<b>2,3</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>		<b>4,76</b>
<b>Keterangan</b>		<b>SS</b>	<b>SS</b>	<b>SS</b>		<b>SS</b>

Tabel 9. Hasil Uji Media

No	Aspek & Pernyataan	Penilai			Jumlah Skor	Rata-rata
		A1	A2	A3		
<b>A.</b>	<b>Spatial</b>					
1	Ukuran objek proporsional	4	4	4	12	3
2	Posisi objek sudah tepat	5	4	5	14	4,66
3	Gerakan objek harmonis	4	4	5	13	4,33
<b>B.</b>	<b>Temporal</b>					
1	Timing pada gerakan animasi sudah tepat	5	4	4	13	4,33
2	Gerakan setiap objek visual halus	4	4	4	12	3
<b>C.</b>	<b>Live Action</b>					
1	Objek terlihat jelas	5	4	5	14	4,66
2	Warna latar sudah tepat	3	4	4	11	3,66
3	Sudut pandang objek sudah tepat	5	4	4	13	4,33
<b>D.</b>	<b>Typography</b>					
1	Teks dapat dibaca dengan baik	4	4	5	13	4,33
2	Ukuran teks sudah tepat	4	4	5	13	4,33
<b>Jumlah</b>		<b>43</b>	<b>40</b>	<b>45</b>	<b>128</b>	<b>40,63</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,3</b>	<b>4</b>	<b>4,5</b>		<b>4,06</b>
<b>Keterangan</b>		<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>		<b>S</b>

Berdasarkan hasil perhitungan rumus mencari jarak interval dan perhitungan pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa video *motion graphic* sebagai panduan memperoleh IKRAN setuju (S) dipublikasikan kepada masyarakat nelayan yang dibuktikan dengan rata-rata penilaian yang telah mencapai angka 4,06.

## 2. Beta Testing

Pengujian beta merupakan pengujian terakhir sebelum produk video panduan memperoleh IKRAN dalam bentuk *motion graphic* disebarluaskan kepada masyarakat nelayan secara resmi ke sosial media Balon Batam yaitu instagram. Pengujian beta akan dilakukan dengan 30 responden yang merupakan masyarakat nelayan yang berada di kota Batam. Menurut Roscoe yang dikutip oleh Hendry, untuk ukuran sampel yaitu 30–500 yang digunakan untuk segala penelitian [13]. Para Responden diminta untuk menyaksikan produk berupa video panduan memperoleh IKRAN dalam bentuk *motion graphic*. Setelah itu dilanjutkan ketahapan selanjutnya yaitu pengisian kuesioner. Dengan hasil persentase dari setiap pertanyaan yang dijawab oleh responden, maka dapat dihitung nilai dari persentasenya.

Tabel 10. Hasil Uji Beta Kuesioner yang Telah Diolah

No	Pertanyaan	Total Skor	Interpretasi
1	Apakah anda setuju setelah menonton video motion graphic ini anda mengetahui apa itu IKRAN?	134	89,3%
2	Apakah video motion graphic ini menampilkan panduan memperoleh IKRAN bagi nelayan?	133	88,6%

No	Pertanyaan	Total Skor	Interpretasi
3	Apakah anda setuju setelah menonton video motion graphic ini anda mengetahui bagaimana tata cara membuat IKRAN?	134	89,3%
4	Apakah anda setuju setelah menonton video motion graphic ini bahwa IKRAN sangat penting untuk nelayan?	150	100%
5	Apakah anda setuju penyampaian informasi yang disampaikan pada video motion graphic ini tersampaikan dengan jelas?	125	83,3%
6	Tampilan motion graphic pada video menarik	137	91,3%
7	Tampilan teks dapat dibaca dengan baik	133	88,6%
8	Suara terdengar dengan jelas	129	86%
9	Apakah penyampaian informasi pada video motion graphic ini dapat mudah dipahami?	133	86%
10	Apakah anda setuju dengan adanya video motion graphic ini sangat membantu dalam menyampaikan informasi untuk masyarakat terkait tata cara memperoleh IKRAN bagi nelayan?	133	88,6%

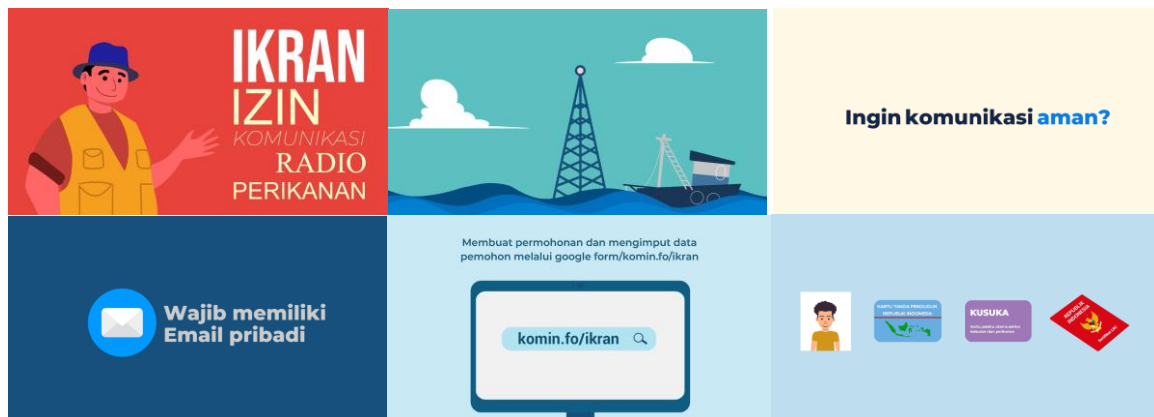
## 2.5 Delivery

Tahapan ini merupakan tahap akhir dari pengembangan produk *motion graphic* ini yaitu berupa publikasi video *motion graphic*. Publikasi ini akan dilakukan setelah tahapan uji media, uji konten, dan uji beta dari hasil responden masyarakat nelayan. Proses delivery dilakukan dengan mempublikasikan video melalui internet yang akan diposting di *social media* yaitu *Instagram* balai monitor spektrum frekuensi radio kelas II Batam <https://www.instagram.com/reel/DDtgzkPS6rd/?igsh=MWJ5bGo0OHV3OTk1ag==>

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Video Motion Graphic

Video yang dihasilkan memiliki durasi 1 menit 34 detik dengan format MP4. Konsep yang diterapkan adalah video *motion graphic* yang menjelaskan terkait dengan informasi tentang prosedur mendapatkan IKRAN. Informasi yang disampaikan antara lain: diawali dengan pengenalan dari alur pengajuan IKRAN, membuat permohonan dan mengimput permohonan, melengkapi permohonan IKRAN dan mengunggah dokumen persyaratan, melakukan verifikasi oleh petugas/admin, menerima IKRAN dari UPT mengunduh melalui email. Dari informasi ini, sekaligus sebagai panduan masyarakat nelayan untuk mendapatkan IKRAN. Beberapa screenshot tampilan video ditunjukkan pada gambar 7.





Gambar 7 Screenshot Hasil Video Motion Graphic

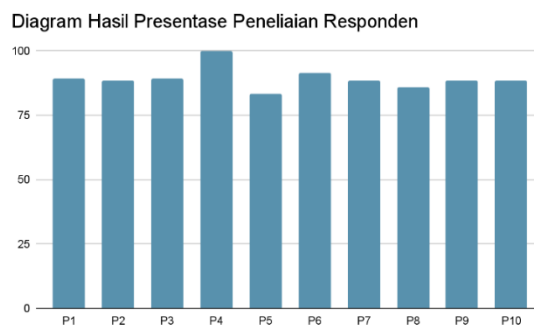
### 3.2 Analisis Produk

Pada penelitian ini dilakukan 2 kegiatan analisis yaitu: (1) analisis proses pembuatan *motion graphic* berdasarkan pendapat ahli multimedia menggunakan aspek *spatial*, *temporal*, *live action* dan *typography*; dan (2) analisis produk berdasarkan persepsi masyarakat.

#### 1. Analisis Berdasarkan Aspek *Spatial*, *Temporal*, *Live Action* dan *Typographic* dengan hasil sebagai berikut:

- Video menerapkan *spatial*, artinya menggunakan objek yang proporsional, posisi yang sudah tepat dan gerakan objek yang harmonis
- Video menerapkan *temporal*, artinya timing pada gerakan animasi yang sudah tepat dan tampilan objek visual yang halus dan detail.
- Video menerapkan *live action*, artinya pewarnaan latar wakili visual dan objek terlihat dengan jelas serta sudut pandang objek yang sudah tepat.
- Video menerapkan *typography*, artinya ukuran teks pada video sudah tepat dan teks dapat dibaca dengan baik.

#### 2. Analisis berdasarkan persepsi masyarakat dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Hasil Persentase Penilaian Responden

**Jumlah persentase (%) = setiap pertanyaan / Jumlah pertanyaan**

$$\begin{aligned} \text{Jumlah persentase} &= 893,6 / 10 \\ &= 89,36 \% \text{ (SS)} \end{aligned}$$

Dari hasil penyebaran kuesioner kepada masyarakat nelayan Batam, didapatkan persentase penilaian sebesar 89,36% yang termasuk ke dalam kategori (SS) sangat setuju, yang menyatakan bahwa video *motion grafis* yang dibuat telah berhasil dengan baik untuk menjelaskan langkah-langkah mendapatkan IKRAN bagi nelayan.

## 4. KESIMPULAN

1. Berdasarkan pembuatan *motion graphic* Video Panduan Memproleh IKRAN dalam Bentuk *Motion Graphic* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* tersebut dapat dibuat menggunakan metode pengembangan Villamil-Molina yang terdiri dari lima tahapan yaitu *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, dan *delivery*.
2. Video Panduan Memproleh IKRAN dalam Bentuk *Motion Graphic* dihasilkan dalam bentuk Video dengan menerapkan aspek *motion graphic*. Durasi video 1 menit 34 detik dengan format MP4 dan sudah di publikasi

melalui media sosial sehingga mudah dijalankan dengan perangkat PC, Laptop atau telepon genggam dan menjangkau masyarakat luas.

3. Berdasarkan hasil pengujian konten melalui validasi informasi terkait pengajuan IKRAN di Balmon menunjukkan skor rata-rata 4,7 dalam kategori sangat setuju.
4. *Motion graphic* yang dihasilkan telah sesuai dengan rancangan storyboard serta menerapkan aspek *spatial*, *temporal*, *live action* dan *typography* dengan memperoleh nilai rata-rata pengujian dari ahli bidang multimedia sebesar 4,06 yang termasuk dalam kategori setuju.
5. Berdasarkan hasil perhitungan responden yaitu masyarakat nelayan Batam pencapaian persentase dari persepsi responden 89,36 %, yang artinya para responden yaitu masyarakat nelayan Batam sangat setuju dengan adanya video *motion graphic* untuk membantu masyarakat mendapatkan informasi terkait cara memperoleh IKRAN.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prosedur Izin Komunikasi Radio Nelayan. (2024) . Tersedia di website <https://sdppi.kominfo.go.id/> ) di akses pada tanggal 20 November 2024
- [2] Somantri, C. P., & Rahajaan, J. D. (2016). Perancangan Motion Graphic Edukasi Kesehatan Manfaat Menyusui dan Cara Menyapah Bertahap untuk Ibu Usia 20-30 Tahun di Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 688–695.
- [3] Sayuti, M., Yusril, & Syafwandi. (2022). Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.34>
- [4] Putri, Y. D. R. (2017). Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas, 01(02), 85–92.
- [5] Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). Produksi Dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 3(02), 104-123.
- [6] Fatulloh, A., & Saputro, A. A. (2020). Motion Graphic Pada Video Mekanisme Permohonan Informasi Publik Di Bp Batam. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 4(1), 262-271.
- [7] Villamil, J., & Molina, L. (1997). *Multimedia: Production, Planning, and Delivery*. Que Education & Training.
- [8] Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner.
- [9] Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*. 2(2), 127-133.
- [10] Pradila, M. (2020). EO Batam Pos [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NeTnqJwFx7k>
- [11] Lestary, S. P. (2019). Motion Graphic Media Online Batampos (Video Promosi) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/xOTWUzdCxf0?si=IMCO50w-PeLvIVOt>