

# Analisis dan Perancangan Video Sebagai Media Informasi Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan Kota Batam

Satrio Inzaghi Prayitno Pradana<sup>1</sup>, Gendhy Dwi Harlyan<sup>2</sup>

Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Jurusan Teknik Informatika  
Politeknik Negeri Batam

## Article Info

### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 2023

Revised Aug 20<sup>th</sup>, 2023

Accepted Aug 26<sup>th</sup>, 2023

### Keyword:

Dinas Perhubungan Kota Batam  
Media Informasi

## ABSTRACT

Dinas Perhubungan Kota Batam merupakan salah satu instansi yang mengatur lalu lintas masyarakat Kota Batam. Tugas dari Dinas Perhubungan Kota Batam adalah penyelenggara urusan pemerintah di bidang lalu lintas, angkutan jalan, prasarana perhubungan dan angkutan laut. Dinas Perhubungan juga menyelenggarakan Pengujian Berkala Kendaraan Bermotor berdasarkan Perwako Kota Batam Nomor 15 Tahun 2012. Untuk Mendukung Program Kerja Dinas Perhubungan pada Bidang Angkutan khususnya tentang Penyelenggaraan Pengujian Kendaraan Bermotor maka bidang Kesekretariatan Dinas Perhubungan membuat sebuah informasi yang berbentuk audiovisual tentang alur pengujian kendaraan bermotor. Video informasi dibuat untuk memberikan pengetahuan kepada pengendara bermotor yang ada di Kota Batam yang tidak mengetahui prosedur yang harus dijalankan apabila ingin melakukan pengujian kendaraan bermotor pribadinya. Dengan informasi yang disampaikan pada video tersebut, pengendara bermotor telah mengetahui alur pengujian kendaraan bermotor yang dilaksanakan di Dinas Perhubungan Kota Batam. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Dan Perancangan Video Sebagai Media Informasi Pengujian Kendaraan Bermotor Di Dinas Perhubungan Kota Batam".

Copyright © 2023 Institute of Advanced Engineering and Science.  
All rights reserved.

## 1. PENDAHULUAN

Kecelakaan lalu lintas merupakan salah satu penyebab utama kematian di dunia. Data dari Satlantas Polresta Barelang menyatakan jumlah korban kecelakaan di Kota Batam meningkat 23% dalam satu tahun terakhir. Masalah perilaku berlalu lintas ini umum terjadi di negara maju maupun negara berkembang, termasuk Indonesia. Penyebabnya antara lain adalah padatnya lalu lintas tanpa rambu-rambu yang memadai dan kurangnya kesadaran masyarakat akan disiplin berlalu lintas, serta kendaraan yang tidak layak jalan. Sebanyak 10% faktor kecelakaan disebabkan oleh kendaraan yang tidak fit untuk jalan, seperti sistem rem, kondisi ban, atau kegagalan sistem kemudi. Oleh karena itu, pemilik kendaraan harus selalu memeriksa kendaraannya sebelum bepergian untuk menghindari bahaya bagi pengemudi lain. Kendaraan berat perlu diperiksa ekstra secara berkala untuk memastikan keamanannya di jalan raya.

Pemerintah melalui Kementerian Perhubungan telah membuat peraturan tentang pengujian berkala kendaraan bermotor [1]. Jenis kendaraan yang harus menjalani uji berkala adalah mobil penumpang, mobil bus, mobil barang, kereta gandengan, dan kereta tempelan yang dimana kendaraan yang di uji berkala harus beroda empat atau lebih yang dioperasikan di jalan [2].

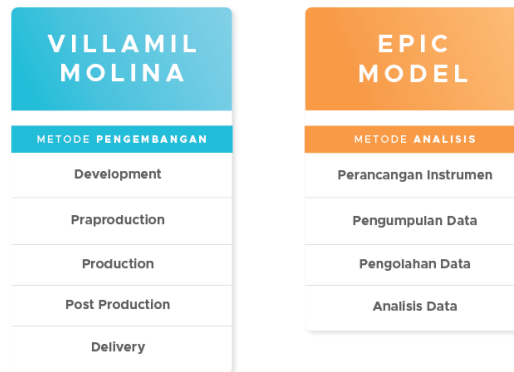
Dinas Perhubungan Kota Batam bertanggung jawab atas lalu lintas di wilayah tersebut. Salah satu tugasnya adalah menyelenggarakan pengujian berkala kendaraan bermotor berdasarkan Peraturan Walikota Batam Nomor 15 Tahun 2012. Untuk mendukung program kerja Dinas Perhubungan dalam bidang angkutan, khususnya pengujian kendaraan bermotor, bidang kesekretariatan Dinas Perhubungan membuat informasi audiovisual tentang alur pengujian kendaraan bermotor [3]. Video ini dibuat untuk memberikan pengetahuan kepada pengendara bermotor di Kota Batam yang tidak mengetahui prosedur yang harus diikuti saat melakukan pengujian kendaraan bermotor pribadinya.

Penelitian ini berfokus pada pembuatan video yang menjelaskan alur pengujian kendaraan bermotor dari awal hingga selesai. Video ini ditujukan sebagai panduan bagi pengemudi yang ingin melakukan uji

berkala kendaraan. Pendekatan video dipilih karena kemampuannya dalam memberikan visual langsung dari tahapan pengujian, yang dianggap lebih mudah dipahami daripada infografis. Di samping itu, penelitian ini penting karena belum ada penelitian serupa di Dinas Perhubungan Kota Batam sebelumnya. Video ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang berguna bagi pengemudi kendaraan di kota Batam Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Video sebagai Media Informasi Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan Kota Batam”.

## 2. METODE PENELITIAN

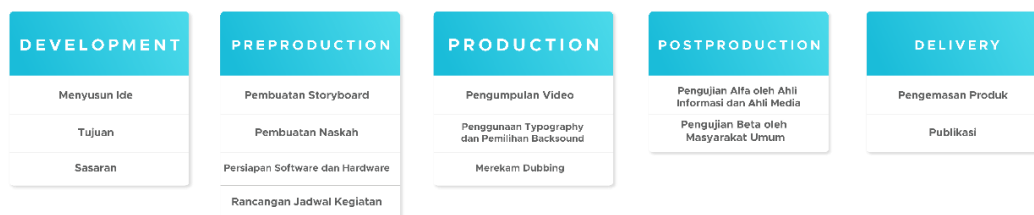
Metode penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development (RnD)* sebuah pendekatan penelitian yang merealisasikan produk dan analisis. Pada penerapan produksi menggunakan metode Villamil-Molina dan dianalisis berdasarkan persepsi responden menggunakan metode EPIC Model.



Gambar 1 Metode Penyelesaian Masalah

### 2.1 METODE PENGEMBANGAN PRODUK

Pada pembuatan video ini, metode yang digunakan adalah metode Villamil-Molina. Menurut Villamil-Molina [4] menyatakan bahwa pengembangan multimedia berhasil bila diperlukan perencanaan yang matang, penguasaan teknologi multimedia yang baik dan penguasaan yang baik pula dalam pengendalian produksinya. Dengan kata lain, metode Villamil-Molina ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia berhasil bila diperlukan perencanaan yang matang serta penguasaan teknologi multimedia yang baik dan penguasaan yang baik dalam pengendalian produksi [5]. Pengembangan multimedia yang berhasil adalah hasil dari upaya tim yang terintegrasi. Disamping itu, dalam Villamil-Molina memiliki tahapan-tahapan dalam pengembangan multimediana seperti *Development*, *Preproduction*, *Production*, *Post-Production*, dan *Delivery*. Tahapan-tahapan akan ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Tahapan Villamil-Molina

#### A. Development

Pada tahap *development* ini, fokusnya adalah menggali ide dan mengembangkannya menjadi kerangka produksi. Ide utama yang ditetapkan adalah "Analisis dan Perancangan Video Sebagai Media Informasi Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan Kota Batam" Video ini bertujuan sebagai alat informasi dan edukasi tentang proses pengujian kendaraan di Dinas Perhubungan Kota Batam, dengan tujuan memudahkan masyarakat memahami proses tersebut [6]. Berdasarkan informasi dari pihak instansi melalui wawancara tatap muka dengan Bapak Suhermanto yang memiliki jabatan Penguji Kendaraan Bermotor Mahir yang dimana penyampaian informasi Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan Kota Batam hanya melalui infografis kepada masyarakat yang berada di *lobby* Dinas Perhubungan Kota Batam, dimana cara ini dianggap kurang efektif karna ruang lingkup penyebaran informasi lebih sempit. Sehingga diperlukan media audio-visual dalam penyampaian informasi Pengujian

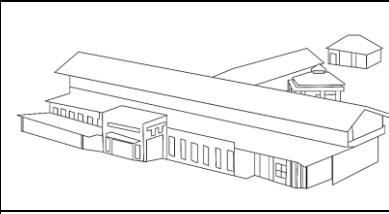
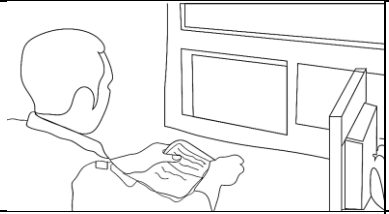
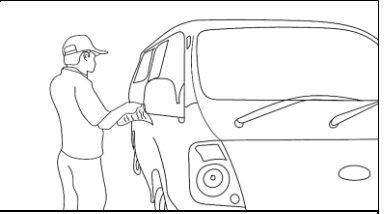
Kendaraan Bermotor ini agar penyampaian informasi menjadi lebih efektif dengan ruang lingkup penyampaian yang lebih luas. Salah satu media audio-visual yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi Pengujian Kendaraan Bermotor kepada masyarakat adalah dalam bentuk media informasi. Sasaran utamanya adalah para pengendara kendaraan bermotor beroda empat atau lebih, sehingga mereka dapat dengan lebih mudah memahami proses pengujian kendaraan. Berikut tahapan pada *development*:

1. Ide  
 Pada tahap ini penulis mendapatkan ide untuk membuat video sebagai media informasi yang berlandaskan dari keresahan masyarakat yang dimana masyarakat Kota Batam mengalami kesulitan saat melakukan pengujian kendaraan bermotor dikarenakan masyarakat yang kurang memahami alur pengerjaannya.
2. Tujuan  
 Tujuan perancangan ini adalah sebagai media informasi guna mengedukasi pengemudi kendaraan di Kota Batam dalam bentuk video informasi.
3. Sasaran  
 Sasaran dari “Video sebagai Media Informasi Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan Kota Batam” adalah seluruh masyarakat Kota Batam yang memiliki kendaraan bermotor.

**B. Preproduction**

Pada tahap *preproduction*, pengembangan ide menjadi bentuk visual yang akan dilakukan rancangan lebih lanjut mengenai pembuatan *storyboard* atau jalan cerita, pembuatan naskah, serta persiapan *software* dan *hardware* untuk rancangan pembuatan video. Pembuatan *storyboard* dan *naskah* akan ditampilkan pada tabel 1.

**Tabel 1** Storyboard Scene 1-3

	Scene: 1	Scene: 2	Scene: 3
<b>Durasi</b>			
	00:00-00:24	00:25-00:40	00:41-00:54
<b>Naskah</b>	Dinas perhubungan kota batam adalah satu instansi yang bergerak dibawah naungan pemerintah kota batam. Salah satu program Peningkatan Pelayanan Angkutan Masyarakat yaitu operasional pengujian kendaraan bermotor.  Berikut tata cara dan alur pengujian kendaraan bermotor di dinas perhubungan kota batam.	Tahap pertama, pengendara membawa kendaraan masuk ke gedung sesuai antrian.  Tahap Kedua, penyerahan berkas. Pada tahap ini berkas dicek dan melakukan pembayaran secara non tunai.	Selanjutnya identifikasi kendaraan, para penguji mengecek nomor tanda kendaraan serta pemeriksaan bagian kendaraan

**C. Production**

Pada tahap *production*, terdapat beberapa proses yang harus ditempuh yaitu dari pengambilan asset seperti pengambilan video sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan untuk dilakukan *editing*. Dalam tahap ini juga peneliti sudah melakukan pengambilan video, merekam *dubbing*,

berdasarkan tahap *preproduction* serta di tahap ini juga peneliti menambahkan untuk penggunaan *typography*, dan pemilihan *background video*.

#### 1. Pengumpulan Video

Pengumpulan video mulai dari merekam gedung Dinas Perhubungan Kota Batam serta merekam proses dari Pengujian Kendaraan Bermotor. Pengumpulan video ini peneliti menggunakan 2 Kamera yaitu Kamera Sony A7R Mark II lensa 28-70 mm dan Kamera Fujifilm XT4 lensa 35mm F1.4 serta menggunakan 1 drone Drone Mavic Pro. Pengumpulan video dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3** Proses Pengumpulan Video

#### 2. Penggunaan *Typography* Dan Pemilihan *Background*

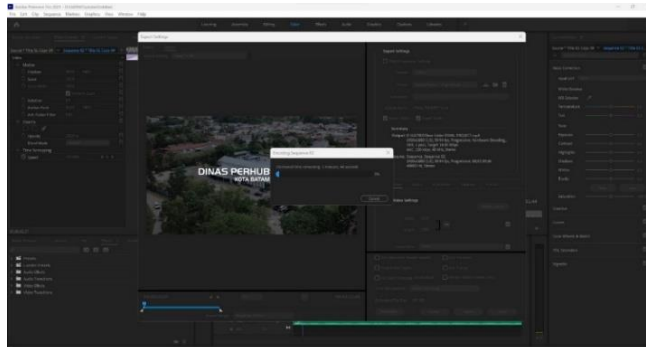
*Typography* yang digunakan dalam rancangan ini menggunakan *font Handel Gothic D Bold*. Font ini merupakan font sans serif serta bentuk yang modern, sehingga font *Handel Gothic D Bold* sering digunakan dalam desain grafis, serta poster karena lebih menarik perhatian penonton [7]. Namun, jika font ini digunakan terlalu banyak atau panjang akan terkesan monoton, sehingga perlu dikombinasikan dengan jenis font yang lain yang sesuai. Untuk penggunaan *background* menggunakan “Fretbound - Here Today”. Pemilihan font dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4** Penggunaan Font *Handel Gothic D Bold*

#### 3. Merekam *Dubbing*

Setelah mengumpulkan bahan video, penggunaan *typography*, dan *background*. Tahap selanjutnya ialah merekam *dubbing*. Pada tahap *editing* menyesuaikan dengan hasil *dubbing* yang telah dibuat. Setelah semua disatukan, maka selanjutnya adalah *rendering* video akan disajikan pada gambar 5.



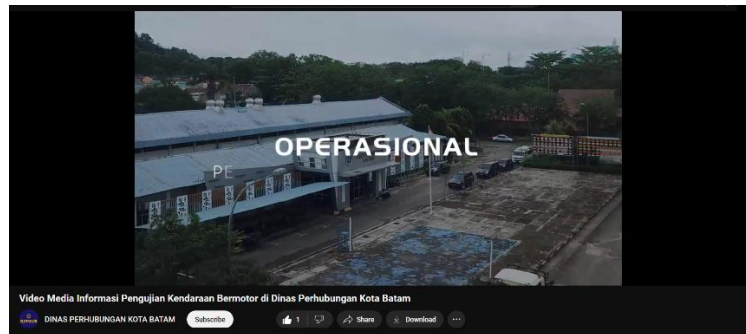
**Gambar 5** *Rendering* Video

#### D. *Postproduction*

Setelah semua tahap produksi selesai, selanjutnya masuk ke tahap *postproduction*, yang dimana pada tahapan ini akan dilakukan analisis media video media informasi diawali dengan melakukan pengujian alfa (*alpha testing*) yang bertujuan untuk keperluan analisis terhadap validasi kesesuaian konten video.

#### E. *Delivery*

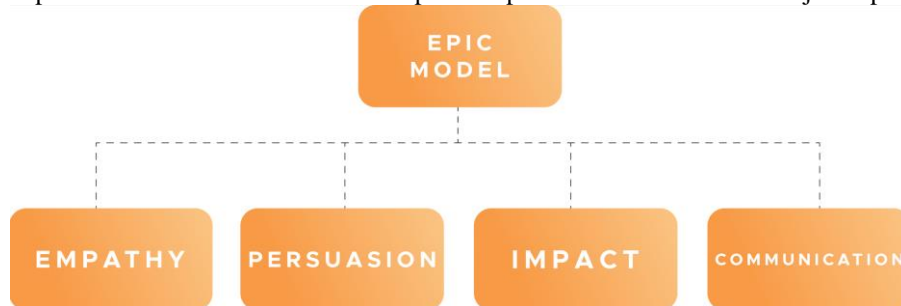
Pada tahap *delivery*, akan dilaukan proses pengemasan produk berupa video informasi dengan format .MP4 dengan durasi waktu 2 menit 31 detik yang akan dipublikasikan di akun YouTube sebagai media informasi akan mudah dicari dan dilihat oleh Masyarakat Kota Batam yang akan disajikan pada gambar 6.



Gambar 6 YouTube Dishub Kota Batam

### 3. HASIL DAN ANALISIS

Penelitian ini membahas bagaimana membuat video informasi yang efektif untuk dipublikasi dan menguji keefektifannya dengan menggunakan metode EPIC Model. Metode EPIC Model merupakan metode yang dikembangkan oleh A.C Nielsen [8]. EPIC Model adalah metode analisis yang digunakan untuk mengetahui kemampuan film yang diproduksi untuk digunakan sebagai media edukasi. Pendekatan tersebut terdiri dari empat dimensi, yaitu Empati, Persuasi, Dampak, dan Komunikasi . Berikut penjelasan mengenai pendekatan empat dimensi dari EPIC Model. Tahapan-tahapan EPIC Model akan ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7 Metode Analisis EPIC Model

#### A. *Empathy* (Dimensi Empati)

Dimensi empati merupakan keadaan mental yang membuat seseorang mengidentifikasi dirinya atau merasa dirinya pada keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain. Dimensi empati menginformasikan apakah responden menyukai suatu media informasi dan menggambarkan bagaimana responden melihat antara hubungan suatu media informasi dengan pribadi mereka. Dalam artian Empati dalam sebuah media adalah respon afektif yang berakar dari pengertian mengenai status atau kondisi emosi orang lain. Responden seakan merasakan jika mereka adalah partisipasi dalam emosi dan sensasi orang lain.

#### B. *Persuasion* (Dimensi Persuasi)

Dimensi persuasi menginformasikan tentang penguatan pesan sehingga khalayak memiliki daya tarik terhadap pesan yang ingin disampaikan sehingga memperoleh pemahaman dampak media informasi terhadap keinginan responden terhadap pengaruh dari media informasi tersebut. Proses persuasi yang akan dipakai ditentukan dengan tingkat keterlibatan responden dalam pesan yang

disampaikan. Komunikasi informasi seperti periklanan yang dapat mempengaruhi responden dapat menggunakan dua proses kognitif yaitu jalur sentral dan jalur peripheral menuju persuasi.

### C. *Impact* (Dimensi Dampak)

Dimensi ini menunjukkan apakah suatu produk ataupun iklan dapat terlihat lebih menonjol dibanding produk lain pada kategori yang serupa. Dimensi dampak yang diinginkan dari media yang dihasilkan adalah pengetahuan yang disampaikan responden melalui tingkat keterlibatan responden dengan media informasi atau proses pemilihan. Keterlibatan mengacu pada persepsi responden tentang pentingnya atau relevansi personal suatu objek, kejadian atau aktifitas. Keterlibatan adalah status motivasi yang menggerakkan serta mengarahkan proses kognitif dan perilaku konsumen pada saat mereka membuat keputusan.

### D. *Communication* (Dimensi Komunikasi)

Dimensi komunikasi ini memberikan informasi tentang kemampuan responden dalam mengingat pesan utama yang disampaikan, pemahaman konsumen dan kekuatan kesan yang ditinggalkan pesan tersebut.

## 3.1. Pengujian Alfa

Pengujian alfa adalah pengujian yang dilakukan setelah produk berhasil diselesaikan. Tujuan dari pengujian alfa ini adalah untuk menguji kesesuaian konten dan materi terhadap video yang telah dibuat dan untuk menguji apakah produk sudah layak untuk dilanjutkan ke tahap pengujian beta. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan mengikuti aspek prosedur perusahaan dengan media edukasi yang telah dibuat. Selanjutnya menghitung persentase dari setiap aspek untuk mendapatkan kesimpulan bahwa media informasi yang dibuat telah sesuai dari berbagai aspek. Setelah itu dilanjutkan ke tahap perhitungan, hasil yang diperoleh akan ditetapkan sesuai dengan tabel Jarak Interval Penilaian yang dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2** Jarak Interval Penilaian Alfa

Interval (I)	Kategori
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Netral/Ragu-ragu
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

Jika penilaian terhadap video media informasi Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan Kota Batam mendapatkan nilai “Setuju” maka dapat diartikan bahwa media informasi yang dihasilkan dapat dijadikan bahan sebagai media informasi berdasarkan aspek-aspek yang telah diterapkan dan sudah dapat dipublikasikan. Persentase perhitungan pengujian alfa ditunjukkan pada tabel 3.

**Tabel 3** Hasil Uji Validasi Produk

No	Pertanyaan	Skala Penilaian (Skala Likert)					Total Skor (Jumlah Responden x Skala Penilaian)	Rata-rata  Jumlah Skor (: Total Responden)	Persentase
		STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)			
1	Pesan yang disampaikan pada video jelas				1	19	99	4,95	99%
2	<i>Typography</i> yang disajikan pada video jelas				4	16	96	4,8	96%
3	<i>Backsound</i> telah sesuai			1	3	16	95	4,75	95%

4	Audio Narasi atau <i>Dubbing</i> pada video terdengar jelas			1	19	98	4,9	98%
5	Alur video sudah sesuai			1	19	99	4,95	99%
6	Konsep pada video telah sesuai			4	16	96	4,8	96%
7	Video layak untuk ditayangkan			2	18	98	4,9	98%
8	Seluruh materi sudah ditampilkan pada video			3	17	97	4,85	97%
9	Seluruh materi yang disampaikan mudah dipahami			2	18	98	4,9	98%
10	Video Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan Kota Batam menambah wawasan			1	19	99	4,95	99%
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>								<b>97,5%</b>
<b>Keterangan</b>								<b>Sangat Setuju</b>

Berdasarkan hasil uji validasi pada tabel di atas, data yang didapatkan melalui pengisian angket atau kuesioner online dengan 10 pertanyaan mengenai kelayakan terhadap video media informasi Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan Kota Batam yang diisi oleh 20 karyawan/staff Dinas Perhubungan Kota Batam. Hasil yang diperoleh secara keseluruhan dengan rata-rata penilaian yang diperoleh yaitu 97,5% dengan kategori “Sangat Setuju” untuk ditayangkan ke sosial media Dinas Perhubungan Kota Batam seperti Instagram, Facebook, serta akan ditampilkan di *lobby* Dinas Perhubungan Kota Batam.

### 3.2. Pengujian Beta

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pengujian alfa yang cukup berhasil membawa hasil video informasi telah memenuhi atau sesuai, maka selanjutnya dilakukan pengujian beta. Pada pengujian beta, pengujian yang dilakukan menggunakan instrumen angket online (kuesioner) berdasarkan dimensi EPIC Model seperti *Empathy, Persuasion, Impact, Communication*. Pengujian beta ini dilakukan kepada 40 responden yang tinggal di Kota Batam dari berbagai kalangan. Media pengisian kuesioner online yang disebarakan melalui sosial media seperti WhatsApp, Instagram, dan lain sebagainya. Setelah itu, akan dilanjutkan ke tahap perhitungan yang di mana hasil perolehan akan ditentukan sesuai dengan tabel Jarak Interval Penilaian.

Pengisian kuesioner menggunakan skala Likert yaitu responden cukup menjawab pertanyaan dengan skala 1 dengan indikasi “Sangat Setuju” sampai 5 dengan indikasi “Sangat Tidak Setuju”. Pengujian beta ditunjukkan pada tabel 4.

**Tabel 4** Hasil Persentase Data Persepsi Responden

No	Dimensi	Pertanyaan	Skala Penilaian (Skala Likert)					Total Skor (Jumlah Responden x Skala Penilaian)	Rata-rata (Jumlah Skor (:)/ Total Responden)	Persentase	Rata-Rata Persentase
			ST S (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)				
1	Empati	Video yang dihasilkan menjadi media informasi yang tidak membosankan			2	11	27	185	4,62	92,5%	92,6%
2		Video media informasi merupakan media yang banyak disukai			2	12	26	184	4,6	92%	

3		Video Pengujian Kendaraan Bermotor merupakan media informasi yang mudah di ingat			1	11	28	187	4,67	93,5%	
4	Pers uasi	Apakah informasi yang disampaikan sudah sesuai kebutuhan				14	26	186	4,65	93%	92,6%
5		Apakah penyajian informasi mudah dipahami			1	12	27	186	4,65	93%	
6		Apakah media informasi dapat dipercaya			2	12	26	184	4,6	92%	
7	Dam pak	Media informasi mampu memberikan pengetahuan tentang alur Pengujian Berkendara Bermotor			1	9	30	189	4,72	94,5%	93%
8		Video Pengujian Kendaraan Bermotor merupakan media informasi yang menampilkan sesuatu yang berbeda dalam penyampaian informasi			2	13	25	183	4,57	91,5%	
9		Media Informasi merupakan media yang dapat menarik perhatian serta mendapat respon positif bagi penonton				14	26	186	4,65	93%	
10	Ko mun i kasi	Media Informasi Pengujian Kendaraan Bermotor menjelaskan dengan jelas informasi yang diberikan			1	11	28	187	4,67	93,5%	93,5%
11		Media informasi dengan video informasi menghasilkan kesan yang disampaikan			3	9	28	185	4,62	92,5%	
12		Media informasi dengan video informasi memberikan pemahaman yang mudah dalam penyampaian			1	9	30	189	4,72	94,5%	
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>										<b>92,9%</b>	
<b>Keterangan</b>										<b>Sangat Setuju</b>	

### 3.3. Analisis Kelayakan Produk Menggunakan EPIC Model

Analisis kelayakan produk sebagai media informasi merupakan tahapan yang dimana pada tahap ini mendapatkan suatu kesimpulan mengenai kelayakan produk sebagai media informasi dari *beta testing* menggunakan pendekatan EPIC Model yang telah dilakukan sesudah membuat produk lalu dipertimbangkan oleh penulis berdasarkan dimensi *Empaty*, *Persuasion*, *Impact*, dan *Communication*. Selanjutnya akan dilakukan analisis terhadap dimensi menggunakan rumus perhitungan pada pengujian beta yang disajikan pada tabel 5.

**Tabel 5** Hasil Dimensi EPIC Model

Dimensi	Index	Persentase
<b>Empathy</b>	556/3	92,6%
<b>Persuasion</b>	556/3	92,6%
<b>Impact</b>	558/3	93%
<b>Communication</b>	561/3	93,5%
<b>Jumlah</b>		<b>371,7%</b>
<b>Total Keseluruhan Persentase</b>		<b>92,9%</b>

Selanjutnya adalah menghitung EPIC Rate terhadap video Pengujian Kendaraan Bermotor sebagai media informasi untuk mengetahui keefektifannya. Penentuan penilaian berdasarkan skala likert dengan menghitung nilai rata-rata keseluruhan dimensi pada EPIC Model.

$$\text{EPIC Rate} = \frac{\text{Skor Empathy} + \text{Skor Persuasion} + \text{Skor Impact} + \text{Skor Communication}}{4} = \dots$$

$$\text{EPIC Rate} = \frac{92,6\% + 92,6\% + 93\% + 93,5\%}{4} = 92,9\%$$

Berdasarkan data pencapaian persepsi responden menggunakan dimensi EPIC Model maka diperoleh rata-rata 92,9% yang berarti video Pengujian Kendaraan Bermotor yang dihasilkan “Sangat Setuju” sebagai media informasi di Dinas Perhubungan Kota Batam.

## 4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini ialah:

1. Produk video Pengujian Kendaraan Bermotor ini merupakan media informasi menggunakan metode pengembangan multimedia Villamil-Molina. Video Pengujian Kendaraan Bermotor yang dihasilkan 2 menit 31 detik dengan format MP4 dan kualitas video 1080p yang dihasilkan bisa dilihat pada sosial media Dinas Perhubungan Kota Batam seperti Instagram, Facebook, serta *lobby* Dinas Perhubungan Kota Batam.
2. Hasil analisis efektivitas produk video media informasi Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan Kota Batam menggunakan EPIC Model adalah sebagai berikut:
  - A. Dari dimensi *empathy*, produk mendapatkan nilai 92,6%
  - B. Dari dimensi *persuasion*, produk mendapatkan nilai 92,6%
  - C. Dari dimensi *impact*, produk mendapatkan nilai 93%
  - D. Dari dimensi *communication*, produk mendapatkan nilai 93,5%

Nilai rata-rata yang kemudian dihitung menggunakan rumus *EPIC Rate*. Mendapatkan hasil mencapai nilai 92,9% yang terletak di rentang nilai sangat efektif yaitu “Sangat Setuju” yang artinya produk video yang dihasilkan sangat efektif sebagai video media informasi yang dapat disebarluaskan.

## REFERENSI

- [1] KEMENHUB, “Kendaraan Bermotor Pengujian Berkala,” no. 531, 2021, [Online]. Available: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://legalitas.org/download/write\\_pdf.php?url=pdf/peraturan\\_menteri/kementerian\\_perhubungan/2021/Peraturan-Menteri-Kementerian-Perhubungan-PM-19-tahun-2021.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://legalitas.org/download/write_pdf.php?url=pdf/peraturan_menteri/kementerian_perhubungan/2021/Peraturan-Menteri-Kementerian-Perhubungan-PM-19-tahun-2021.pdf)
- [2] A. J. T. Muhammad Reza Sahid and I. Y. R. Jacky Pratama Marpaung, “ANIMASI MOTION GRAFIK SEBAGAI SARANA PENGENALAN DAN SOSIALISASI PELAYANAN PADA UPT PENGUJIAN KENDARAAN BERMOTOR KOTA YOGYAKARTA,” *Univ. AMIKOM Yogyakarta.*, vol. 3, no. 2, p. 6, 2021, [Online]. Available: <https://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/966/>
- [3] F. Kusumo and S. Sulartopo, “Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi dan Informasi Pada Toko Citra Meubel Semarang,” *Pixel J. Ilm. Komput. Graf.*, vol. 12, no. 1, pp. 33–41, 2019, [Online]. Available:

*Analisis dan Perancangan Video Sebagai Media Informasi Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan Kota Batam (Satrio Inzaghi Prayitno Pradana)*

- 
- <https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/61>
- [4] C. Stocks, "Epic Models," *Rom. Hannibal*, pp. 53–79, 2014, doi: 10.5949/liverpool/9781781380284.003.0005.
  - [5] I. Novianty, N. U. Ashilah, and A. D. Fitri, "Pembuatan Video Company Profile Dan Produk Multimedia Untuk Sosial Media Rumah Sakit Hewan Pendidikan (Rshp) Ipb," *J. Sains Terap.*, vol. 11, no. 1, pp. 49–61, 2021, doi: 10.29244/jstsv.11.1.49-61.
  - [6] Y. Kurniawan, E. Budiman, M. B. Firdaus, M. Wati, and A. Prafanto, "Video Company Profile Sebagai Media Promosi Sayuran Hidroponik Boekha Farm Samarinda," *J. Rekayasa Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, p. 154, 2021, doi: 10.30872/jurti.v4i2.5820.
  - [7] A. Tertiasusman and T. Setyawan, "Analisis Efektivitas Video 'Good Health And Well-Being-Nory' Berbasis Motion Graphic Menggunakan EPIC Model," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 6, no. 1, pp. 61–70, 2022, doi: 10.30871/jamn.v6i1.4069.
  - [8] S. Supardianto and W. D. Octaviany, "Analisis Efektivitas Motion graphic Sebagai Media Informasi Company profile Polibatam Press Menggunakan Epic Model," *J. Integr.*, vol. 15, no. 2, pp. 112–121, 2023, doi: 10.30871/ji.v15i2.6644.