
Perancangan Video Digital Motion Graphic 2D untuk Promosi Perpustakaan Menggunakan HMDM

Edy Jogatama Purhita¹, Auliya Silvi Rahmawati², Ayyub Hamdanu Budi Nurmana Slamet³

¹Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Jl. Majapahit 605 Semarang, e-mail: edyjogatama@stekom.ac.id

²Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Jl. Majapahit 605 Semarang, e-mail: Silvi@gmail.com

³Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Jl. Majapahit 605 Semarang, e-mail: Ayyub@stekom.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 30 Mei 2022

Received in revised form 2 Juni 2022

Accepted 10 Juni 2022

Available online Juli 2022

ABSTRACT

The Boyolali Regional Library is a means of supporting public education organized by the Government of Boyolali Regency, Central Java. It is necessary to design promotional media and library information in order to increase public interest in coming and getting to know the complete library facilities. This research designs multimedia in the form of 2D digital motion graphic video as a promotional media for the Boyolali regional library. The method used is the Holistic Multimedia Development Model (HMDM) development model whose multimedia development stage considers the guiding aspects of multimedia quality. The results of the media expert and material expert validation test with a score of 85% and 90%, respectively. While in the user test, the positive response was 86%. So that the results of multimedia design are in the very good category and in line with expectations.

Keywords: Multimedia, Video, Motion Graphic, Promosi, Perpustakaan.

1. Pendahuluan

Kebutuhan tersedianya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas di era globalisasi semakin meningkat. Demikian pula tuntutan pendidikan yang berkualitas pada masyarakat harus dipenuhi, guna menyiapkan SDM yang mampu bersaing dalam kualitas. Pendidikan adalah kunci pembuka kesuksesan dan kemajuan. Pendidikan yang baik harus ditunjang sarana dan prasarana yang memadai. Aktifitas pendidikan bisa dilakukan dalam proses belajar mengajar disekolah, maupun melalui kegiatan membaca buku di perpustakaan untuk menambah referensi pengetahuan. Masyarakat bisa mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan baru melalui perpustakaan umum. Lembaga ini mampu melayani kebutuhan masyarakat sesuai keinginannya, menyediakan pustaka dalam berbagai macam disiplin ilmu. Pelayanannya tanpa membedakan kesukuan, agama, gender, dan lain sebagainya. Sehingga dikatakan bahwa perpustakaan umum merupakan lembaga pendidikan yang bersifat demokratis bagi masyarakat.

Negara menjamin ketersediaan infrastruktur pendidikan bagi warga negaranya. Ditingkat daerah difasilitasi dengan adanya perpustakaan umum daerah. Pemerintah daerah kabupaten Boyolali Propinsi Jawa Tengah juga membangun fasilitas Perpustakaan Daerah yang merupakan salah satu Seksi di Kantor Informasi Komunikasi dan Kehumasan. Perpustakaan Umum Daerah Boyolali memiliki banyak fasilitas yang disediakan untuk masyarakat luas. Fasilitas yang terdapat pada Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Boyolali antara lain : Fasilitas Komputer, Fasilitas Mushola, Fasilitas Ruang anak, Fasilitas Ruang *Audio Visual* (Studio mini) dan lain sebagainya. Meskipun banyak fasilitas yang tersedia di perpustakaan, tetapi masih banyak masyarakat yang belum mengetahui adanya fasilitas yang lengkap tersebut. Lokasi keberadaannya sebenarnya cukup strategis, yaitu di Jl.merapi No.1, Bayanan, Pulisen, Kec.Boyolali, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Lokasi tepatnya berada di tengah bundaran simpang lima Boyolali, di belakang Patung Arjuna. Namun masih banyak masyarakat yang belum tahu letak tepatnya lokasi perpustakaan daerah Boyolali. Hal tersebut terungkap dalam studi pendahuluan melalui wawancara dengan beberapa pengunjung perpustakaan. Hasil wawancara dengan pengunjung perpustakaan Boyolali ada beberapa pengunjung yang kurang mengetahui adanya fasilitas ruang *audio visual* dan mushola, dan ada juga beberapa pengunjung yang tidak mengetahui adanya fasilitas ruang anak. Hal ini disebabkan kurangnya media informasi yang menarik untuk bisa diketahui masyarakat tentang kelengkapan fasilitas perpustakaan daerah. Perpustakaan dituntut mampu menggunakan teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas layanannya sehingga meningkatkan kepuasan pelanggannya [1].

Informasi mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan masyarakat ini yang bertujuan mengetahui perkembangan pada suatu hal tertentu. Perkembangan teknologi informasi dalam era digital saat ini berkembang sangat pesat. Dampak pemanfaatannya dalam bidang komunikasi, bisnis, perindustrian, dan pendidikan, menjadikan penyebaran informasi menjadi lebih praktis, efektif dan efisien [2]. Media informasi berbasis teknologi juga bisa digunakan mempromosikan fitur-fitur layanan perpustakaan daerah sehingga menarik bagi masyarakat luas untuk mengunjunginya. Media promosi menjadi wahana untuk memperkenalkan produk, jasa, *citra*, perusahaan, institusi ataupun lainnya, sehingga mudah diketahui oleh masyarakat secara luas. Sebelum tersedianya teknologi canggih, promosi dilakukan dengan penyampaian dari mulut ke mulut. Setelah teknologi semakin berkembang munculah media promosi modern dalam bentuk k, radio, majalah, poster, banner dan lain sebagainya. Semakin berkembangnya teknologi pada saat ini semakin berkembang pula media promosi yang lebih kreatif dan inovatif, diantaranya yakni media promosi dalam bentuk video digital *motion graphic 2D* ini masyarakat akan jauh lebih mudah memperoleh informasi dan memiliki gambaran fasilitas perpustakaan secara lengkap [3].

Peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di perpustakaan umum daerah Boyolali yakni kurangnya pengetahuan tentang adanya fasilitas-fasilitas yang mendukung di perpustakaan, kurangnya pengetahuan masyarakat dikarenakan cara penyampaian informasi yang kurang menarik dan membosankan, disini penulis mencoba menyelesaikan permasalahan dengan cara merancang video promosi dengan konsep yang berbeda, penulis merancang video promosi yang lebih menarik dengan konsep video digital *motion graphic 2D* [4],[5], dengan rancangan video promosi yang berbeda dari sebelumnya diharapkan dengan mengimplementasikan video digital *motion graphic 2D* dapat mengatasi kekurangan dalam penyampaian informasi serta dapat menciptakan video promosi yang menarik dan tidak membosankan serta mudah dipahami [6].

Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk membantu pihak perpustakaan daerah Boyolali merancang media informasi multimedia dalam bentuk Video digital *Motion Graphic 2D*. Media tersebut digunakan untuk mempromosikan dan memberikan informasi tentang fasilitas yang ada di perpustakaan daerah Boyolali. Informasinya ditujukan kepada masyarakat luas dengan cara yang kreatif dan inovatif serta tetap efektif mencapai sasaran dengan anggaran yang murah.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai adalah kualitatif [7]. Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan untuk menganalisis, mendeskripsi, dan meresume berbagai kondisi situasi dari beragam data. Pengumpulan data dapat berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti di lapangan. Penelitian dilakukan di Perpustakaan Umum Daerah Boyolali, yang berlokasi di Jl. Merapi No.1, Bayanan, Pulisen, Kec. Boyolali, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Metode angket dipakai untuk mengumpulkan data, berupa beberapa pertanyaan yang dipakai untuk mendapatkan informasi dari responden. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang Perancangan Video digital *Motion Graphic 2D* Pada Perpustakaan Umum Daerah Boyolali. Angket yang akan digunakan peneliti berupa angket tertutup, teknik ini akan memudahkan jawaban dari responden dan akan memperlancar dalam menganalisa data.

Tabel 3.1 Kuesioner Responden

No	Pertanyaan
1	Apakah gambar animasi dalam video jelas dan menarik ?
2	Apakah informasi dalam video tersebut sudah tersampaikan dengan baik?
3	Apakah audio narasi dalam video promosi tersebut tersampaikan dengan jelas?
4	Penggunaan warna dalam video promosi apakah sudah sesuai?
5	Apakah backsound yang digunakan pada video promosi tersebut sudah sesuai?
6	Apakah video promosi <i>motion graphic 2D</i> ini dapat dipahami ?
7	Apakah informasi yang disampaikan dalam video promosi mudah diingat?
8	Apakah video promosi ini mudah di akses di media sosial?
9	Apakah responden mengerti informasi yang disampaikan dalam video?

Tabel 4.1 Kuesioner Uji Validasi Ahli Media dan Materi

No.	Pertanyaan
A	Variabel Utilitas
1.	Gambar animasi dalam video memperjelas cerita yang di sampaikan.
2.	Isi video <i>motion graphic 2D</i> sesuai dengan konsep yang di buat.
3.	Gambar jelas.
4.	Suara Jernih.
5.	Audio narasi memperjelas apa yang di sampaikan.
6.	Transisi dalam video sesuai.
B	Variabel Efektifitas
7.	Informasi dalam video lengkap dan jelas.
8.	Menginformasikan tentang perpustakaan dengan jelas.
9.	Alur cerita yang menarik.
10.	Adanya visi misi untuk menunjang promosi

Metode dokumentasi juga digunakan, yaitu informasi yang berasal dari catatan penting dari institui atau organisasi maupun perorangan. Metode ini digunakan untuk memperoleh data sumber dokumen dari perpustakaan umum daerah Boyolali. Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab oleh peneliti dengan narasumber. Metode ini dipergunakan untuk wawancara dengan pustakawan, staff perpustakaan, dan siapa saja yang dilihat dapat dan perlu untuk membantu jalannya penelitian. Observasi merupakan suatu pengamatan terhadap gejala atau fenomena yang dirangkum secara sistematis pada sebuah objek penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Dalam kegiatan observasi dilakukan pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian yakni berada di Perpustakaan Umum Daerah Boyolali. Dalam sebuah pengamatan ini peneliti mengamati secara sistematis dan akan menggali data letak geografis, sarana dan prasarana, waktu dan tempat serta data kunjungan perpustakaan.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam perancangan video promosi ini dengan cara mengumpulkan melalui wawancara, penyebaran angket dan kuesioner, melakukan observasi, dokumentasi, data tersebut kemudian akan dikerjakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara dengan pihak staff perpustakaan dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif adalah data yang dihasilkan dari penyebaran angket dan kuesioner, data ini berupa angka 1,2,3, dan 4 berdasarkan skala Likert dan kemudian dirata-rata dan dipresentasikan. Adapun persentase yang digunakan, dapat dituliskan sebagai berikut .

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase
 $\sum x$ = Jumlah Skor
 $\sum x1$ = Jumlah skor maksimum

Tabel 4.2 Presentase Kelayakan

Skor Presentase	Interpretasi
20 < 39	Tidak Baik
40 < 59	Kurang Baik
60 < 79	Baik
80 < 100	Sangat Baik

Kelayakan multimedia dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Pelaksanaan uji kelayakan atau uji validasi dilakukan dengan cara membagikan produk pengembangan multimedia disertai angket penilaian kepada validator untuk dinilai layak atau tidaknya sebuah multimedia serta memberikan kritikan dan saran dalam perbaikan. Ahli materi : validator yang dilakukan oleh dosen atau pakar yang berhubungan dengan materi desain animasi. Ahli Materi : validator yang berasal dari staff perpustakaan.

Tabel 3.2 Kriteria penilaian ahli

Kriteria Penilaian	Indikator
Variabel Utilitas Desain Kinerja	Desain gambar animasi jelas Isi video sesuai konsep Suara jernih Audio narasi Transisi sesuai konsep
Variabel Efektivitas (penyampaian pesan yang baik)	Informasi lengkap dan jelas Alur cerita jelas dan menarik Informasi perpustakaan Visi misi sebagai penunjang informasi

Setelah rancangan video promosi ini telah selesai dalam pengujian (uji validasi) dan sudah di revisi sesuai dengan masukan penguji, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba pengguna, dalam hal ini peneliti melakukan uji coba lapangan kepada pengunjung perpustakaan sebanyak 30 pengunjung. 30 di antaranya merupakan anak SD, SMP, SMA, ataupun Mahasiswa.

Penelitian ini mengembangkan multimedia berupa Video Promosi yang berbasis *Motion Graphic 2D* untuk perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Boyolali. Multimedia tersebut dapat dipakai untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat luas, tentang adanya perpustakaan yang memiliki banyak fasilitas di dalamnya. Tujuan pengembangan multimedia ini di maksudkan agar menjadi sarana yang dapat meningkatkan kunjungan masyarakat khususnya untuk pelajar. Oleh karena itu, spesifikasi multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah terciptanya

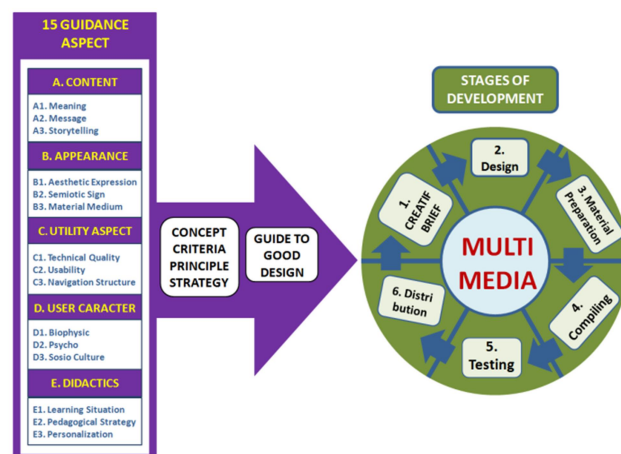
video digital promosi yang mencakup seluruh informasi yang di tampilkan secara visual yang menarik, memancing ketertarikan masyarakat terhadap kunjungan ke perpustakaan, dan meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap fasilitas-fasilitas dan pelayanan yang ada di dalam Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Boyolali.

Penelitian ini merancang dua bentuk video dengan durasi yang berbeda, durasi panjang dan pendek, dikarenakan perbedaan dalam saluran publikasinya. Video dengan durasi pendek di tampilkan di sosial media seperti *youtube* dan *Instagram*, untuk video dengan durasi yang panjang dapat ditampilkan pada layar LCD di ruang *audio visual*, yang bisa ditayangkan pada saat kunjungan dari Siswa-siswi SD, SMP, SMA/K untuk menginformasikan kepada mereka fasilitas apa saja yang dimiliki oleh perpustakaan.

Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan dalam perancangan video digital *Motion Graphic 2D*:

- Video digital yang menginformasikan tentang sejarah perpustakaan umum Boyolali, dan fasilitas-fasilitas beserta pelayanan yang terdapat di perpustakaan.
- Video berdurasi kurang lebihnya 6 s/d 12 menit.
- Video promosi dengan durasi 6 menit digunakan dalam *platform* media sosial seperti *youtube* dan *Instagram*.
- Video promosi dengan durasi 12 menit digunakan dalam *platform* LCD ini di tayangkan ketika perpustakaan mendapat kunjungan dari berbagai siswa SD, SMP, SMA, Mahasiswa maupun beberapa kelompok masyarakat yang mengadakan seminar di perpustakaan. Penayangannya di ruang audio visual. Dalam penayangan video promosi ini dapat mempermudah *staff* perpustakaan dalam menyampaikan informasi yang lebih lengkap dan menarik, ini tentu tidak akan membuat para *audience* bosan ketika moderator menyampaikan informasi.
- Dalam video menampilkan karakter kartun *Icon* dari Kota Boyolali yakni karakter Sapi.

Indikator pengukuran media promosi yang dikembangkan memiliki dua aspek pengukuran. Aspek pertama dilihat dari aspek kegunaannya (*usability*) yakni kegunaan desain dan kinerja dari video promosi yang dirancang, dan yang kedua dilihat dari aspek efektivitas, ini merupakan capaian akhir dari tujuan adanya video promosi apakah video digital *motion graphic 2D* ini layak digunakan sebagai media promosi atau tidak.



Gambar 1 : Unsur Pemandu tahap pengembangan multimedia

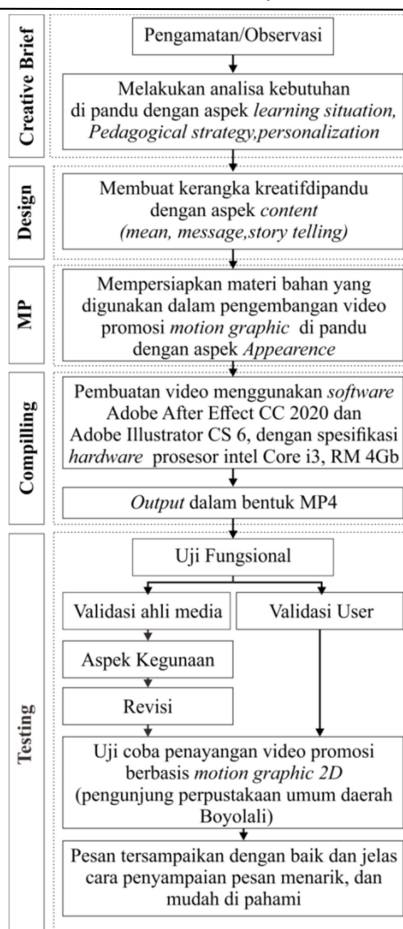
Penelitian ini menggunakan metode perancangan multimedia dengan model pengembangan Holistic Multimedia Development Model (HMDM) [8]. Dalam metode pengembangan ini dirumuskan semua aspek untuk mengarahkan kualitas desain yang baik ketika merancang dan memverifikasi dasar yang telah ada. Beberapa aspek dapat mengarahkan dalam mengidentifikasi perancangan desain yang baik dapat di ketahui dengan konsep, kriteria, prinsip desain yang baik. Mengaplikasikan prinsip-prinsip tersebut menjadi pemandu dalam menciptakan suatu karya desain yang baik dengan tetap memperhatikan tahapan-tahapan

perancangan. Untuk meningkatkan kualitas desain multimedia HMDM mempertimbangkan 15 elemen panduan yang dikelompokkan menjadi 5 aspek yakni : Isi, Tampilan, Aspek Utilitas, Karakter Pengguna, Aspek Pendidikan. Aspek aspek tersebut akan memandu tahap-tahap pengembangan (stage of development) multimedia, meliputi : Kreatif Brief, Design, Material Preparation, Compiling, Testing, Distribution. Unsur-unsur pemandu kualitas multimedia dikelompokkan dalam 5 aspek berupa konsep, kriteria, prinsip dan strateginya bisa digunakan memandu tahapan pengembangan multimedia pembelajaran (gambar 1).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan multimedia berupa Video digital berbasis *Motion Graphic 2D* untuk promosi Perpustakaan Umum Daerah Boyolali. Dirancang multimedia yang menarik sehingga menumbuhkan minat masyarakat untuk berkunjung dan membaca buku di perpustakaan. Konten informasi dalam multimedia yang lengkap agar masyarakat luas yang mengetahui fasilitas apa saja yang terdapat di Perpustakaan Umum Daerah Boyolali. Dilengkapi pula informasi tentang sejarah Boyolali dan perkembangan Perpustakaan Boyolali. Rancangan multimedia yang dibuat semenarik mungkin guna menarik minat masyarakat berkunjung ke perpustakaan, terutama minat kunjung dan minat baca untuk kalangan anak sekolah. Kegiatan penelitian ini diharapkan pula bisa membantu pihak perpustakaan dalam mempromosikan dan memberikan informasi pada masyarakat pengguna dengan cara yang kreatif, inovatif, dan efektif mengenai sasaran dengan biaya yang tidak mahal.

Model pengembangan *Holistic Multimedia Development Model* (HMDM) memberikan arahan kepada pengembangan video digital untuk dapat melakukan rancangan sesuai tahapan yang runtut dalam pembuatan desain yang baik, untuk itu dalam pengembangan ini juga perlu diperhatikan keseluruhan aspek mulai dari isi/konten media, tampilan media, teknik serta aspek pendidikan. Dibawah ini merupakan alur penyelesaian media yang akan di rancang :



Gambar 3.3 Alur penelitian perancangan video digital *motion graphic 2D*

3.1. Creative Brief

Dalam pengembangan desain yang dibuat, beberapa aspek yang terkait dengan *Creative Brief* meliputi :

a. Tujuan

Tujuan dirancangnya video digital *motion graphic* ini untuk memudahkan dalam penyampaian informasi dari pihak perpustakaan, video ini dirancang agar saat penyampaian informasi kepada masyarakat luas yang lebih kreatif dan inovatif serta tetap efektif mengenai sasaran dengan biaya yang tidak mahal. Dengan demikian perancangan video berbasis *motion graphic 2D* akan dapat menarik minat pengunjung terutama dikalangan anak sekolah [9].

b. Target Audience

Dari perancangan video digital *motion graphic 2D* target utama dalam hal ini di tujukan kepada siswa siswi SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa, video promosi ini di tujukan kepada kalangan anak sekolah dan mahasiswa dikarenakan perpustakaan umum sangat mendukung belajar siswa siswi, ketika membutuhkan pendukung pembelajaran yakni berupa Buku. Dalam kondisi ini siswa yang tidak memiliki buku pendukung pribadi akan lebih memilih datang ke perpustakaan untuk meminjam buku dikarenakan ini akan menghemat biaya pribadi.

c. Hambatan

Dalam kondisi ini siswa siswi yang belum memiliki keinginan untuk belajar ataupun membaca buku di perpustakaan akan menyulitkan mereka untuk datang ke perpustakaan meskipun dengan hanya sekedar berkunjung.

d. Keuntungan

Keuntungan dalam perancangan video digital *motion graphic 2D* ini akan memudahkan bagi staf perpustakaan dalam penyampaian pesan maupun informasi yang terdapat dari

perpustakaan, bukan dalam penyampaian yang flat tetapi dengan penyampaian yang unik dan inovatif maka akan terciptanya ketertarikan pengunjung untuk berkunjung ke perpustakaan untuk sekedar membaca buku.

e. Dampak yang di harapkan

Dampak yang di harapkan dari pembuatan video digital motion graphic 2D diharapkan pesan dapat tersampaikan dengan baik, dan dapat di terima dengan baik oleh kalangan pelajar, dengan adanya informasi tersebut diharapkan akan dapat menambah kunjungan di perpustakaan, banyaknya masyarakat luas akan mengetahui fasilitas- fasilitas apa saja yang terdapat pada perpustakaan Umum Daerah Boyolali.

3.2. Design (Desain)

Model desain yang digunakan dalam perancangan video digital motion graphic 2d menggunakan model flat design. Flat Design [10] adalah desain minimalis yang lebih menekankan kegunaan, dengan desain yang terkesan bersih tanpa ada bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi.

Berikut merupakan beberapa elemen dasar dalam flat desain :

a. Ilustrasi

Dalam perancangan video digital berbasis motion graphic 2D Menggunakan ilustrasi Sapi sebagai mascot utama dalam penayangan video promosi. Dipilihnya sapi dalam video ini untuk menggambarkan icon dari Boyolali. Ilustrasi sapi pada rancangan video digital berbasis motion graphic 2D dapat menyenangkan dengan cara interaktif kepada anak sehingga dalam penayangan video promosi banyak anak-anak pelajar yang tertarik untuk menonton dan mendengarkan video yang di tayangkan. Bukan hanya ilustrasi sapi yang terdapat dalam video promosi tersebut, juga menampilkan ilustrasi anak sekolah ini berguna untuk menarik audiens terutama pelajar. Dalam perancangan ilustrasi ini peneliti merancang animasi menggunakan software Adobe Illustrator CS 6.



Gambar 4.1 Ilustrasi Sapi
(Icon Kota Boyolali)



Gambar 4.2 Ilustrasi Anak Sekolah

b. Tipografi

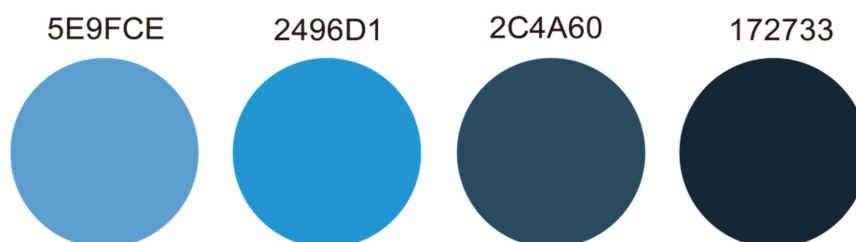
Tipografi dalam hal ini huruf-huruf yang tersusun dalam alfabet merupakan sarana komunikasi visual yang penting. Tipografi yang digunakan dalam rancangan video berbasis *motion graphic 2D* yakni “Tw Cen MT Condensed Extra Bold”

PERPUSTAKAAN

Pemilihan font Tw Cen MT Condensed Extra Bold ini bisa di katakana keterbacaannya sangat jelas ini memudahkan audiens dalam membaca informasi yang disampaikan.

c. Warna

Penggunaan warna dalam perancangan video digital *motion graphic 2D* di Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Boyolali menggunakan warna cerah ceria sesuai dengan karakter yang di sampaikan. Warna yang digunakan identik dengan warna biru, Warna biru memberikan kesan stabil, luas, sejuk, dingin dan bersifat relaksasi. Dari sisi kesehatan warna biru dipercayadapat mengatasi rasa cemas, meningkatkan konsentrasi, mengurangi gejala migrain, tekanan darah tinggi dan insomnia. Filosofi warna biru melambangkan hubungan profesionalitas, percaya diri, kecerdasan dan simbol kekuatan.



Gambar 4.3 Komposisi warna yang digunakan dalam video

3.3. Material Preparation (Persiapan Materi)

Persiapan materi juga berfokus pada peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan video digital *motion graphic 2D* pada perpustakaan umum daerah Boyolali baik menggunakan *hardware* maupun *software* komputer grafis. Perangkat Keras (*Hardware*) : Processor Inter Core i3, 2, 1 GHZ, RAM 4 GB, Hardisk 320 GB, Motherboard, DVD-RW, Mouse dan Keyboard. Perangkat Lunak (*Software*) : Sistem operasi windows 10, Adobe Illustrator CS 6, Adobe After Effect CC 2020. Perangkat yang menjalankan video promosi *motion graphic 2D* : Smartphone/android dengan spekminimal 512gb, Komputer/Laptop , LCD.

3.4. Compiling (Menyusun)

Penyusunan rancangan pembuatan video digital *motion graphic 2D* ada beberapa tahapan yang harus dilakukan, yakni :

a. Konsep awal

Perpustakaan umum daerah kabupaten Boyolali merupakan satu-satu perpustakaan yang besar di kabupaten Boyolali, meskipun begitu banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui lokasi dan fasilitas yang disediakan oleh perpustakaan. Dengan demikian pentingnya menerapkan video promosi dengan inovasi yang lebih menarik, dalam perancangan awal pembuatan video digital *motion graphic 2D* menampilkan karakter Sapi yang mencerminkan *icon* dari kota Boyolali, dengan begitu penyampaian pesan akan lebih efektif dan menarik terutama untuk menarik minat di kalangan pelajar.

Konsep awal pembuatan video promosi ini bermula dari kurangnya pengetahuan masyarakat adanya perpustakaan dengan fasilitas yang memadai untuk proses pembelajaran di kalangan pelajar, penggunaan karakter sapi ini bertujuan untuk menarik minat pelajar untuk datang ke perpustakaan dan menumbuhkan nilai baca kepada pelajar.

Dalam penyampaian pesan melalui video animasi ini bertujuan menumbuhkan citra *image* dari instansi yang di promosikan, dengan cara mempromosikan keunggulan-keunggulan instansi dalam bentuk video animasi.

b. Script writing /Penulisan naskah

Penulisan naskah dimulai dari gambar kasar dari narasi cerita, yang dimana kemudian akan diterjemahkan secara objek visual.

c. Menggerakkan (animating)

Proses animasi ini di buat dalam setiap scene mempunyai dasar teknik yang sama, beberapa diantaranya menggunakan teknik opacity, skala, posisi dan rotasi. Teknik yang lain

menggunakan beberapa effect dari software Adobe After Effect CC2020 di beberapa bagian scene yakni berupa transition, masking, dan lain sebagainya.

3.5. Testing (Menguji)

Pada tahap pengujian ini, peneliti melakukan pengujian terhadap video digital *motion graphic* yang telah dibuat. Pada tahap awal dilakukan peninjauan kembali hasil video yang telah dibuat untuk dicoba berjalan fungsinya, hal ini untuk mengurangi adanya kemungkinan *crash*, *broken*, ataupun *incomplete*. *Testing* dilakukan dengan menayangkan video menggunakan laptop melalui *Windows Media Player*. Setelah diuji pengembang dan dilakukan pengecekan agar tidak terjadi kerusakan atau kegagalan fungsi. Selanjutnya dalam peneliti ini juga dilakukan testing oleh penguji pakar media sebagai validator ahli dan juga staff perpustakaan sebagai validator materi. Berikut rancangan penilaian pada testing :

a. Uji Validasi Ahli Media

Hasil penelitian diperoleh dari revisi dan beberapa data yang telah dilakukan. Setelah melakukan revisi produk pada uji validasi 5 ahli media, dalam penilaiannya memberi saran dan masukan mengenai perlunya penambahan gambar asli pada rancangan video promosi.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi ahli media

Validator	Variabel Pertanyaan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Eksternal	20	15	20	15	20	20	20	20	15	15	180

Jumlah total nilai dari penilaian responden tersebut terhitung dari

$$P = \frac{180}{200} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Perhitungan diatas menginterpretasikan bahwa validator menyatakan variable mencapai skor presentase 90%, maka dari hasil rancangan video digital *motion graphic 2D* pada perpustakaan umum daerah Boyolali dinyatakan baik dan sesuai.

Hasil penelitian diperoleh dari revisi dan beberapa data yang telah dilakukan. Setelah melakukan revisi produk pada uji validasi materi yang dilakukan oleh 10 staff perpustakaan. Saran dan masukan diberikan mengenai perlunya penambahan informasi yang mendetail pada rancangan video promosi.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi (Eksternal)

Validator	Variabel Pertanyaan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Eksternal	40	40	40	30	30	30	40	30	30	30	340

Jumlah total nilai dari penilaian responden tersebut terhitung dari

$$P = \frac{340}{400} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Perhitungan diatas menginterpretasikan bahwa validator menyatakan variable mencapai skor presentase 85%, maka dari hasil rancangan video digital *motion graphic 2D* pada perpustakaan umum daerah Boyolali dinyatakan baik dan sesuai.

b. Uji Pengguna

Pertanyaan yang diberikan kepada responden pengguna berkaitan dengan ketertarikan dan persepsi pengguna terhadap video digital *motion graphic 2D*, pada tabel 4.1. merupakan hasil pengolahan ketertarikan responden terhadap video digital *motion graphic 2D* :

Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Responden

No	Pertanyaan	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)	Jml skor
----	------------	-----------	----------	-----------	------------	-------------

1	Apakah gambar animasi dalam video jelas dan menarik ?	20	9	1		108
2	Apakah informasi dalam video tersebut sudah tersampaikan dengan baik?	9	21			99
3	Apakah audio narasi dalam video promosi tersebut tersampaikan dengan jelas?	6	24			96
4	Penggunaan warna dalam video promosi apakah sudah sesuai?	17	12	1		106
5	Apakah backsound yang digunakan pada video promosi tersebut sudah sesuai?	14	15		1	117
6	Apakah video promosi <i>motion graphic 2D</i> ini dapat dipahami ?	21	9			111
7	Apakah informasi yang disampaikan dalam video promosi mudah diingat?	19	11			109
8	Apakah video promosi ini mudah di akses di media sosial?	8	21	1		97
9	Apakah responden mengerti informasi yang disampaikan dalam video?	11	18	1		100
10	Apakah media ini layak dijadikan media promosi perpustakaan?	8	22			98
Jumlah pengumpulan data						1.041
Skor maksimal						4 X 10 X 30
Hasil						0,867

Jumlah total nilai dari penilaian responden tersebut terhitung dari

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.041}{1.200} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Jadi dalam presentase ketertarikan video digital *motion graphic 2D* dengan penilaian sangat baik dapat dikatakan sesuai harapan.

3.6. Distribution

Pada tahapan penyebaran ini dilakukannya proses kompresi agar video yang telah dibuat saat proses *distribution* ini dilakukan menjadi lebih efisien dan efektif. Dalam proses penyebaran ini *file* video dipindahkan dari perangkat computer kedalam bentuk CD-R. Bisa juga dalam penyebaran video ini audiens dapat melihat melalui tautan *link* yang dibagikan oleh perancang, dan video ini juga disebarluaskan melalui media sosial seperti *youtube* maupun *Instagram*. Gambaran scene-scene yang ada dalam video digital promosi perpustakaan Daerah Boyolali dapat dilihat dibawah ini (Gambar ...).



Gambar Scene video digital motion graphic 2D Perpustakaan Daerah Boyolali

4. Simpulan

Hasil dari penelitian ini menghasilkan rancangan video digital *motion graphic 2D* pada perpustakaan umum daerah Boyolali dengan durasi 6-12 (enam sampai dengan 12) menit, menggunakan format mp4, dengan ratio 16 : 9, resolusi 1920 x 1080 px , dan dengan frame rate 12 fps yang didistribusikan di media sosial dan media LCD untuk promosi perpustakaan umum daerah Boyolali.

Dalam perancangan video promosi ini telah dapat memvisualisasikan informasi fasilitas layanan perpustakaan daerah Boyolali ditunjang adanya gambar, animasi, teks, dan video dengan baik. Dilihat dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh pakar ahli dan validasi user dengan skor persentase 85% - 90% . selain melakukan uji validasi dengan pakar ahli juga melalui uji lapangan dengan di lakukan oleh 30 responden, dari sini dapat disimpulkan bahwa media yang di rancang oleh peneliti masuk kedalam kategori sangat baik dengan presentase 86%

Secara keseluruhan penelitian ini telah dirancang video promosi dan berhasil mengimplementasikan HMDM dalam mengembangkan multimedia sebagai media promosi, dalam bentuk video digital berbasis *motion graphic 2d*.

Daftar Pustaka

- [1] Saputra, Pradipta Angga; Nugroho, Adi. *Perancangan dan implementasi survei kepuasan pengunjung berbasis web di perpustakaan daerah kota salatiga*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi, 2017, 15.1: 63-71.
- [2] Cholik, Cecep Abdul. *Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia*. Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia, 2017, 2.6: 21-30.
- [3] Wilhelmina, Grace; Ardoni. *Pembuatan Iklan Promosi Perpustakaan Padang Panjang untuk Anak Melalui Media Motion Graphic*. Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, 2019, 8.1: 180-189.
- [4] Krasner, Jon. *Motion graphic design: applied history and aesthetics*. Routledge, 2013.
- [5] Abdillah, Fadhy; Adhiguna, Damar; Sevtiana, Agus. *Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Stmik Cic Dengan Tehnik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic*. Jurnal digit, 2017, 7.1.
- [6] Mahardika, Vidya Pandutya; Soetowo, Bambang Mardiono. *Perancangan Video Motion Graphic Infografis Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Pantai Pacitan Melalui Youtube*. Jurnal Sains dan Seni ITS, 2021, 10.1: F91-F98.
- [7] Hasan, Muhammad, et al. *Metode penelitian kualitatif*. Penerbit Tahta Media Group, 2013.
- [8] Purhita, Edy Jogatama; Sedyono, Eko; Iriani, Ade. *Holistic Model for Guiding Good Design Quality in Learning Multimedia Design Development*. In: 2nd Borobudur International Symposium on Science and Technology (BIS-STE 2020). Atlantis Press, 2021. p. 349-353.
- [9] Kusumadinata, Ali Alamsyah; Ratnamulyani, Ike Atikah; Nurmansyah, Muhamad Rendi. *Hubungan Motion Graphic sebagai konten promosi sekolah di media sosial*. Communications, 2019, 1.2: 77-90.
- [10] Anindita, Marsha; Riyanti, Menul Teguh. *Tren flat design dalam desain komunikasi visual*. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, 2016, 1.1: 1-14.