
PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER PROFIL PROGRAM STUDI AGRIBISNIS PERIKANAN DAN KELAUTAN DI POLITEKNIK NEGERI SAMBAS DALAM BENTUK MOTION GRAPHIC

Oleh:

Nur Habibi¹

Narti Prihartini²

Maya Marselia³

Salahuddin⁴

Politeknik Negeri Sambas

Alamat: JL. Sejangkung Desa, Sebayan, Kec. Sambas, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat (79463).

Korespondensi Penulis: abib030303@gmail.com, narti.prihartini@email.com,
mayamarselia89@email.com, ches095@email.com.

***Abstract.** Sambas State Polytechnic Campus The only polytechnic in Sambas Regency and is also related to multimedia that conveys information in the form of videos of the latest activities and especially news or content about various activities and information about the Sambas State Polytechnic Campus such as Student Organization Activities, Campus Collaboration with Foreign Companies, Information About Study Programs, Information About Majors and many more. This industrial internship activity was carried out at the Sambas State Polytechnic. The project of this industrial internship activity was to make a video explainer profile of the fisheries and marine agribusiness study program at the Sambas State Polytechnic in the form of motion graphics. This was done in order to disseminate information or news related to the campus's efforts to inform students to promote less popular study programs at the Sambas State Polytechnic. This study uses a multimedia production method to describe the process of making explainer videos in the form of motion graphics. By covering three main stages, namely pre-production, production, and post-production. The process uses Ibis Paint X, Adobe After Effect, and*

PEMBUATAN VIDEO *EXPLAINER* PROFIL PROGRAM STUDI AGRIBISNIS PERIKANAN DAN KELAUTAN DI POLITEKNIK NEGERI SAMBAS DALAM BENTUK *MOTION GRAPHIC*

Adobe Premiere Pro software. The creation of a motion graphic explainer video for the marine and fisheries agribusiness study program at Sambas State Polytechnic has been successfully completed, resulting in a 2-minute, 6-second video. The resulting video can be used as a promotional tool.

Keywords: *Explainer Video, Motion Graphic, Study Program Profile, Promotion.*

Abstrak. Kampus Politeknik Negeri Sambas Politeknik satu-satunya yang ada di Kabupaten Sambas dan juga berkitan dengan multimedia yang menyampaikan informasi dalam bentuk video kegiatan terbaru dan terkhusus berita atau konten tentang berbagai macam kegiatan dan informasi seputar Kampus Politeknik Negeri Sambas seperti Kegiatan Organisasi Mahasiswa, Kerjasama Pihak Kampus dengan Perusahaan Luar Negeri, Infromasi Tentang Program Studi, Informasi Tentang Jurusan dan masih banyak lagi yang lainnya. Kegiatan magang industri ini dilaksanakan di Politeknik Negeri Sambas. Projek dari kegiatan magang industri ini melakukan Pembuatan video *explainer* profil program studi agribisnis perikanan dan kelautan di politeknik negeri sambas dalam bentuk *motion graphic* ini dilakukan demi menyebarkan infromasi atau berita terkait upaya kampus dalam memberitahu kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk mempromosikan prodi yang kurang diminati di Politeknik Negeri Sambas. Penelitian ini menggunakan metode produksi multimedia untuk menggembarkan proses pembuatan video *explainer* dalam bentuk *motion graphic* Dengan mencangkup tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Proses penggerjaannya menggunakan *software* Ibis Paint X, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere Pro. Pembuatan video *explainer* profil program studi agribisnis perikanan dan kelutan di politeknik negeri sambas dalam bentuk *motion graphic* telah berhasil diselesaikan menghasilkan video berdurasi 2 menit 6 detik. Video yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai media promosi.

Kata Kunci: *Video Explainer, Motion Graphic, Profil Program Studi, Promosi.*

LATAR BELAKANG

Kampus Politeknik Negeri Sambas adalah Kampus Politeknik satu-satunya yang ada di Kabupaten Sambas. Kampus Politeknik Negeri Sambas juga berkaitan dengan multimedia yang menyampaikan informasi dalam bentuk video kegiatan terbaru dan terkhusus berita atau konten tentang berbagai macam kegiatan dan informasi seputar Kampus Politeknik Negeri Sambas seperti Kegiatan Organisasi Mahasiswa, Kerjasama Pihak Kampus dengan Perusahaan Luar Negeri, Informasi Tentang Program Studi, Informasi Tentang Jurusan dan masih banyak lagi yang lainnya.

Politeknik Negeri Sambas memiliki 3 Jurusan, yang pertama Jurusan Manajemen Informatika, yang kedua Jurusan Agribisnis, dan yang ketiga Jurusan Teknik Mesin. Penelitian ini terfokus kepada Jurusan Agribisnis Prodi Perikanan dan Kelautan. Program Studi Agribisnis Perikanan dan Kelautan memiliki akreditasi baik di Politeknik Negeri Sambas Mahasiswa Program Studi Agribisnis Perikanan dan Kelautan biasanya melakukan praktikum di laboratorium perikanan dan praktikum lapangan. Mahasiswa Program Studi Agribisnis Perikanan dan Kelautan melakukan praktikum seperti pemberian ikan, pembesaran, pengamatan hama dan penyakit, serta pengolahan hasil perikanan.

Mahasiswa Program Studi Agribisnis Perikanan dan Kelautan memiliki kompetensi yaitu manajemen usaha budidaya, pengolahan produk perikanan, dan bisnis dibidang perikanan. Oleh karena itu, Pembuatan Video *Explainer* Profil Program Studi Agribisnis Perikanan dan Kelautan di Politeknik Negeri Sambas Dalam Bentuk *Motion Graphic*. Hal ini dilakukan demi menyebarkan informasi/berita terkait upaya Kampus dalam memberitahu kepada mahasiswa/i untuk mempromosikan prodi yang kurang diminati di Politeknik Negeri Sambas.

KAJIAN TEORITIS

Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual. Desain grafis akan memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam penyampaian pesan dan informasi yang disampaikan di dalamnya akan dilakukan seefektif mungkin. Desain grafis berasal dari dua kata, yaitu Desain adalah suatu metode perancangan estetika,

PEMBUATAN VIDEO *EXPLAINER* PROFIL PROGRAM STUDI AGRIBISNIS PERIKANAN DAN KELAUTAN DI POLITEKNIK NEGERI SAMBAS DALAM BENTUK *MOTION GRAPHIC*

Sedangkan grafis memiliki arti ilmu dari sebuah perancangan titik, maupun garis (Ramdhani et al., 2023).

Video *Explainer*

Explainer video adalah pengabungan dari dua kata, yaitu *explainer* dan video. *Explainer* sendiri berasal dari kata *explanation* yang berarti penjelasan, sedangkan video merupakan media gabungan antara aspek audio video. Pada halaman website <https://animasistudio.com/apa-itu-video-explainer/> disebutkan bahwa *Explainer* video adalah animasi yang dirancang untuk memudahkan penonton untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan *explainer* video lebih mudah diterima penonton (Mousadecq et al., 2022).

Motion Graphic

Motion Graphic merupakan sebuah media elektronik audio visual yang menampilkan elemen visual yang bergerak dan biasanya diikuti dengan elemen suara berupa musik latar, efek suara, atau *voice over*. Elemen visual yang dimaksud biasanya berupa gambar ilustrasi atau bentuk lain dan termasuk juga tulisan teks (Widadijo, 2021).

Prinsip Animasi

12 Prinsip Animasi adalah dasar-dasar animasi yang dibuat oleh animator Disney Frank Thomas dan Ollie Johnston, yang diperkenalkan dalam buku “*The Illusion of Life: Disney Animation*” . 12 Prinsip Animasi merupakan hal-hal yang harus diketahui dan dipahami oleh setiap animator, terutama bagi calon animator untuk menciptakan sebuah produk animasi yang baik. Berikut adalah 12 prinsip untuk animasi:

1. *Anticipation*

Anticipation merupakan gerakan yang dilakukan dengan berlawanan arah dari gerakan utama untuk membuat gerakan ancang-ancang sebelum gerakan utama yang dapat memberikan persiapan sebelum gerak, agar tidak terlihat kaku.

2. *Squash and stretch*

Squash and stretch adalah gerakan melumat dan merenggang pada sebuah gerakan animasi untuk memperlihatkan kesan *organic* dan lentur.

3. *Staging*

Staging adalah proses penempatan objek dalam sebuah *scene* atau *shot* dalam animasi. Dengan menempatkan objek tersebut sesuai dengan maksud dan tujuan. Serta membuat komposisi yang ada dalam gambar dapat terlihat dengan jelas dan baik. Kamera pada adegan dialog akan diposisikan dekat dengan *character* dibanding jauh dengan tujuan agar expresi karakter dapat terlihat dengan baik.

4. *Straight Ahead action & pose to pose*

Ada dua cara untuk melakukan gerakan animasi:

- a. *Straight Ahead action* merupakan metode pembuatan gerak animasi dengan cara alur maju, dari gambar kesatu ke gambar kedua, kemudian ketiga dan seterusnya.
- b. *Pose to pose* merupakan metode pembuatan gerakan animasi dengan cara membuat gambar kesatu kemudian selanjutnya membuat gambar ketiga, setelah itu animator akan mengisi gambar kedua diantara gambar pertama dan ketiga yang disebut dengan *inbetween*.

5. *Follow through & overlapping action*

Follow through & overlapping action adalah gerakan berurutan dari karakter atau objek yang terjadi setelah karakter atau objek berhenti.

6. *Slow in & slow out*

Slow in & slow out adalah gerakan perlambatan, gerakan lambat yang terjadi di awal dan akhir animasi. Animasi tanpa perlambatan di awal dan akhir animasi akan terlihat sangat kaku.

7. *Arcs*

Gerakannya mengandung kurva melingkar, animasi akan terlihat lebih alami dibandingkan dengan gerakan lurus.

8. *Secondary action*

Gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. *Secondary action* hanya bersifat pelengkap dan tidak mengambil alih pelaksanaan gerakan utama.

9. *Timing*

PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER PROFIL PROGRAM STUDI AGRIBISNIS PERIKANAN DAN KELAUTAN DI POLITEKNIK NEGERI SAMBAS DALAM BENTUK *MOTION GRAPHIC*

Timing ditentukan oleh berapa banyak *frame inbetween* yang ada antar pergerakan suatu objek atau karakter. Semakin banyak *frame* di *timeline* animasi, semakin cepat animasinya dan sebaliknya.

10. Exaggeration

Exaggeration adalah tindakan atau ekspresi yang seperti biasa tapi dilebih-lebihkan untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan.

11. Solid drawing

Dalam animasi tradisional, *solid drawing* adalah gambar dengan kedalaman perspektif.

12. Appeal

Merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat mempunyai karisma tersendiri dan menarik untuk dipandang (Zega et al., 2022).

Adobe After Effect

Adobe After Effects adalah sebuah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design*. Dengan perpaduan dari bermacam-macam *software Design* yang telah ada, Adobe After Effects menjadi salah satu *software Design* yang handal (Hatma et al., 2023).

Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro ialah program pengolah video yang terdapat 45 efek video serta 12 efek audio yang dipergunakan dalam mengganti pola tampilan serta membuat animasi video maupun audio (Pane & Hidayah, 2022).

Ibis Paint X

Ibis Paint X merupakan aplikasi yang ditawarkan oleh Ibis Inc yang merupakan suatu perusahaan vendor perangkat lunak independen. Aplikasi Ibis Paint X diciptakan untuk mereka yang suka menggambar komik, sehingga memiliki fitur yang sangat fungsional menyerupai aplikasi- aplikasi unggulan yang hanya dapat diakses melalui desktop ataupun komputer (Mahfira Naimar, Novita, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode produksi multimedia untuk menggambarkan proses pembuatan video *explainer* dalam bentuk *motion graphic* sebagai memperkenalkan profil program studi agribisnis perikanan dan kelautan di Politeknik Negeri Sambas. Dengan mencangkup tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada pra-produksi pembuatan aset menggunakan aplikasi ibis paint x, penelitian melakukan diskusi dengan pembimbing untuk mencari ide konsep pembuatan video *explainer* dalam bentuk *motion graphic*. Pada tahapan produksi, dan pasca-produksi peneliti melakukan *editing* video *explainer* menggunakan aplikasi adobe premiere pro dan adobe after effect

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Produksi

Pra Produksi adalah tahapan awal atau persiapan sebelum proses produksi dan pasca produksi. Ada beberapa tahapan pra produksi yang dilakukan penulis untuk menyelesaikan projek yaitu:

1. Penemuan ide

Tahapan penemuan ide adalah tahapan paling awal dalam pra produksi. Penulis berdiskusi dengan pembimbing terkait prodi yang kurang diminati hal ini dilakukan demi menyebarkan infomasi/berita terkait upaya Kampus dalam memberitahu kepada mahasiswa/i untuk mempromosikan prodi yang kurang diminati di Politeknik Negeri Sambas.

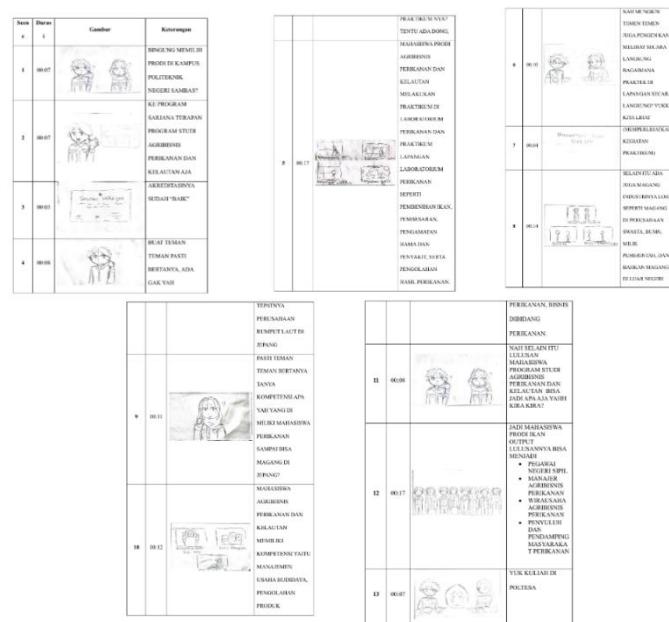
2. Perancangan Konsep

Gambar 1. Naskah

NASKAH			
NO	SCENE	DURASI	ISI
1	SCENE 1	00:07	ENVOLVIMENTO PRODI DI KAMPUS POLITEKNIK NEGERI SAMBAS
2	SCENE 2	00:07	MANAJERIIL PERIKANAN DAN KELAUTAN
3	SCENE 3	00:08	MANAJERIIL PERIKANAN DAN KELAUTAN
4	SCENE 4	00:08	MANAJERIIL PERIKANAN DAN KELAUTAN
5	SCENE 5	00:17	MANAJERIIL PRODI ASRIBENS PERIKANAN DAN KELAUTAN
6	SCENE 6	00:10	MANAJERIIL PRODI ASRIBENS PERIKANAN DAN KELAUTAN
7	SCENE 7	00:04	MANAJERIIL PRODI ASRIBENS PERIKANAN DAN KELAUTAN
8	SCENE 8	00:14	SEJAUH ITU ADA JUGA MANGAN INDUSTRIYA LOH
9	SCENE 9	00:11	MANAJERIIL PRODI ASRIBENS PERIKANAN DAN KELAUTAN
10	SCENE 10	00:12	MANAJERIIL PRODI ASRIBENS PERIKANAN DAN KELAUTAN
11	SCENE 11	00:08	MANAJERIIL PRODI ASRIBENS PERIKANAN DAN KELAUTAN
12	SCENE 12	00:17	JADI MAHASISWA PRODI IAIN OUTPUT LUCCUMANIA BISA MELAKUKAN
13	SCENE 13	00:07	JADI MAHASISWA PRODI IAIN OUTPUT LUCCUMANIA BISA MELAKUKAN

PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER PROFIL PROGRAM STUDI AGRIBISNIS PERIKANAN DAN KELAUTAN DI POLITEKNIK NEGERI SAMBAS DALAM BENTUK *MOTION GRAPHIC*

Gambar 2. Storyboard



3. Pembuatan Aset

Setelah mendapatkan ide konsep yang tepat, tahapan berikutnya yaitu pembuatan aset

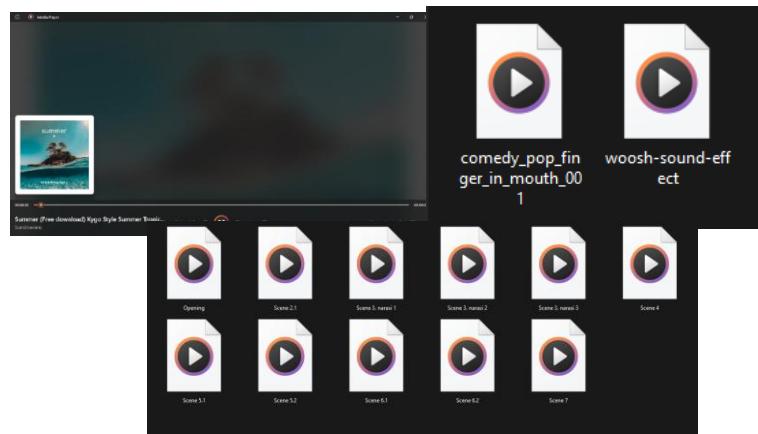
Gambar 3. Pembuatan Aset



4. Persiapan Bahan

Setelah mendapatkan ide konsep yang tepat dan aset yang telah dibuat, pada tahapan berikutnya yaitu persiapan bahan yang diperlukan dalam proses pengeditan *Motion Graphic*.

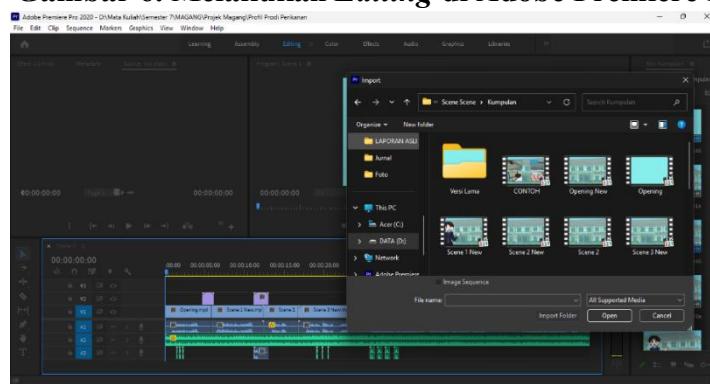
Gambar 4. Persiapan Bahan



Produksi

Pada tahap produksi, *Motion Graphic* yang dibuat dengan menggunakan *software* Adobe After Effects dan Adobe Premiere Pro. Setelah itu menambahkan aset *editing* dan melakukan pergerakan pada karakter dan objek kemudian menambahkan teks, logo, foto, dan *voice over*. Setelah menambahkan semuanya lalu melakukan proses *rendering scene* ini merupakan tahapan penutup pada proses penganimasian di Adobe After Effect. Setelah melakukan proses *rendering scene* selanjutnya melakukan tahapan proses editing di Adobe Premiere Pro, kemudian menambahkan transisi juga menambahkan *background* dan *sound efek*.

Gambar 6. Melakukan *Editing* di Adobe Premiere Pro

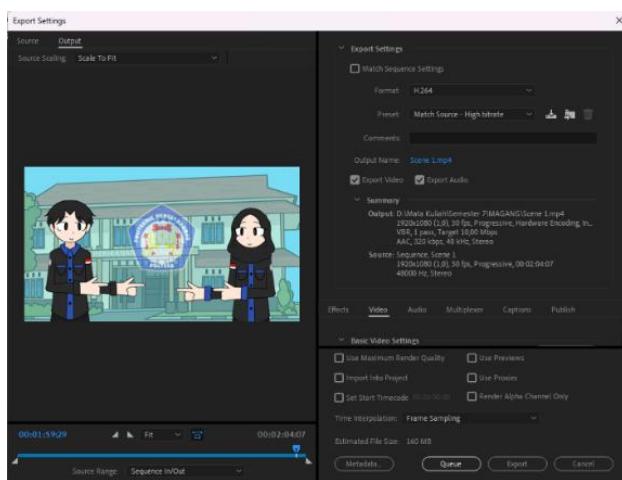


PEMBUATAN VIDEO *EXPLAINER* PROFIL PROGRAM STUDI AGRIBISNIS PERIKANAN DAN KELAUTAN DI POLITEKNIK NEGERI SAMBAS DALAM BENTUK *MOTION GRAPHIC*

Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah tahap terakhir dari proses editing *Motion Graphic*, kemudian pada tahap ini dilakukan proses rendering distribusi ke sosial media Politeknik Negeri Sambas.

Gambar 7. Proses *Rendering*



KESIMPULAN

Pembuatan video *explainer* profil program studi agribisnis perikanan dan kelautan di politeknik negeri sambas dalam bentuk *motion graphic* telah berhasil diselesaikan menghasilkan video berdurasi 2 menit 6 detik. Proses pembuatan video *explainer* dalam bentuk *motion graphic* dilakukan melalui tiga tahap yaitu (pra produksi, produksi, dan pasca produksi) menggunakan Ibis Paint X, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere Pro. Kegiatan magang ini memberikan pengalaman berharga dalam menerapkan ilmu perkuliahan, mengembangkan kemampuan dan *soft skills* (komunikasi, manajemen waktu, kerja sama tim). Video yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai media promosi. Mahasiswa yang akan melaksanakan magang disarankan mempersiapkan diri dengan baik dari segi pengetahuan teknis (aplikasi *editing*, pengoperasian kamera, keahlian dasar) maupun *soft skills*.

DAFTAR REFERENSI

- Hatma, Akbar, & Supriadi. (2023). Pelatihan Dasar Compositing Animasi Menggunakan Adobe After Effect Pada Mahasiswa FIKOM Angkatan 2022 Di Universitas Megarezky. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL (Abdimas Unipol)*, 1(2), 71–74.
- Mahfira Naimar, Novita, F. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI BERBASIS SMARTPHONE (IBIS PAINT X) UNTUK PENGEMBANGAN DESAIN BUSANA. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, Vol.7, No.4(November), 10–29.
- Mousadecq, A., Rohiman, R., Darmawan, A., & W, D. T. (2022). *Perancangan Video Animasi Explainer Program Kampus Merdeka Sebagai Solusi Dampak Pandemi Terhadap Pendidikan Di Daerah Pesisir*. 156–169.
- Pane, A. S., & Hidayah, A. K. (2022). Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder Dan Software Adobe Premiere. *Jurnal Media Infotama*, 18(2), 228–236.
- Ramdhani, S., Putra, G. A. I. A., Saeful, A., Nugraha, A. F., Mucharrom, A. I., & Habibie, M. F. S. (2023). Pengenalan Ilmu Multimedia (Desain Grafis , Fotografi Dan Videografi) Kepada Masyarakat , Sebagai Bentuk Pemanfaatan Gadget Di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Global*, 2(2), 42–47.
- Widadijo. (2021). Analisis Desain Gerak dalam Media Motion Graphic Pencegahan Covid 19 oleh Kementerian Kesehatan RI. *Aksa Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 644–653. <https://youtu.be/8fsH8qxDDY4>
- Zega, S. A., Tambun, G. J. P., Adhitya, W., & Hamdi, I. N. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>