

VISUALISASI PESAN GIZI SEIMBANG MENGGUNAKAN ASPEK SPATIAL, TEMPORAL, LIVE ACTION, DAN TYPOGRAPHY

Qudratina⁽¹⁾, Condra Antoni⁽²⁾

Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Jl. Ahmad Yani, Batam Centre, 29461, Indonesia

Email: (1) qudratinana@gmail.com (2) condra@polibatam.ac.id

Abstrak

Public Service Advertisement have an important role in disseminating information to public. Along with the development of information and communication technology, the delivery of information such as Public Service Advertisement is also more interactive and modern. This is seen by the number of Public Service Advertisement using motion graphic techniques. Motion graphics are graphics that use video or animation to create the illusion of motion or transformation. Motion graphic based of Public Service Advertisement is simple in messaging, easy to absorb information and more appealing to the public. One of the information presented using motion graphic of Public Service Advertisement is about "Pedoman Gizi Seimbang". Motion graphics of Public Service Advertisement raises the topic of "Pedoman Gizi Seimbang" which is aimed at the community, especially housewife who acts as the observer of food consumed by all family. Designed of "Pedoman Gizi Seimbang" applied some aspects in motion graphics. These aspects are spatial, temporal, live action, and typography. The research will use Villamil-Molina (1997) development method which each stage is interconnected and has an important role. Stages of the method are development, pre-production, production, post-production, and delivery. The software used in this research is Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effects CC 2018, and Adobe Premiere CS6. The results of this research indicate that motion graphic Pedoman Gizi Seimbang that apply spatial, temporal, live action, and typography aspects get response "Sangat Setuju" from respondents which is proved by the final value of interpretation of 83.62%.

Keywords : *Gizi Seimbang, Motion Graphic, Visual Communication, Public Service Advertisement*

1. PENDAHULUAN

Hidup sehat merupakan tujuan semua orang. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu kandungan gizi dalam makanan. Makanan yang dikonsumsi sehari-hari harus mengandung semua zat gizi yang dibutuhkan tubuh, sehingga dapat menjadi penunjang untuk pertumbuhan yang optimal serta dapat mencegah penyakit yang dapat mengganggu kelangsungan hidup (Hariyadi dkk, 2010). Seorang ibu sebagai penentu makanan yang dikonsumsi anggota keluarga harus peka dan jeli terhadap berbagai bahan makanan yang akan diberikan. Kurangnya pengetahuan seorang ibu tentang gizi akan berdampak buruk terhadap anggota keluarga. Seorang ibu yang sehari-hari terbiasa menyiapkan makanan kepada anggota keluarga harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar tentang menu sehat dan bergizi seimbang (Fadila dkk, 2017).

Keseimbangan gizi merujuk pada kandungan jenis makanan serta pola makan yang akan membuat tubuh tetap sehat dan terhindar dari penyakit. Gizi seimbang adalah makanan yang dikonsumsi sehari-hari dimana makanan tersebut mengandung zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh (Fadila dkk, 2017). Konsep dasar gizi seimbang menekankan bahwa setiap orang membutuhkan 5 kelompok zat gizi yaitu karbohidrat, protein, lemak, vitamin, dan mineral dalam jumlah yang cukup (Aswatini dkk, 2008). Oleh sebab itu, Departemen Kesehatan RI mengeluarkan Pedoman Gizi Seimbang. Informasi mengenai Pedoman Gizi Seimbang sebaiknya disampaikan dengan baik, namun dalam penyebarannya belum cukup membumi kalangan masyarakat (Fauzi, 2012). Untuk mengoptimalkan penyampaian Pedoman Gizi Seimbang, diperlukan sebuah alat komunikasi yang tepat dan berbasis masyarakat.

Salah satu alat untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas dengan menggunakan iklan yang bersifat publik atau umum. Salah satu cara strategis menyampaikan pesan tersebut adalah melalui Iklan Layanan Masyarakat (ILM).

ILM merupakan iklan yang menyajikan pesan sosial dengan tujuan membangkitkan kepedulian kepada masyarakat terhadap sejumlah masalah yang sedang dihadapi (Santoso, 2015). ILM memiliki peran yang penting dalam mensosialisasikan atau memperkenalkan suatu informasi yang harus disebarkan kepada masyarakat, contohnya mensosialisasikan Pedoman Gizi Seimbang.

Seiring berkembangnya teknologi visual, ILM berbasis *motion graphic* telah banyak dijumpai, termasuk mengenai Pedoman Gizi Seimbang. Namun konsep dan desain yang digunakan masih belum sesuai dengan beberapa aspek dalam pembuatan *motion graphic* yang mengakibatkan ILM tersebut tidak komunikatif, sehingga masyarakat kurang tertarik untuk melihatnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut dirancang sebuah ILM guna mengubah pola pikir dan menambah pengetahuan masyarakat khususnya ibu rumah tangga tentang Pedoman Gizi Seimbang yang berlaku saat ini bagi dirinya dan anggota keluarganya, serta mengimplementasikan dan menganalisis beberapa aspek dalam *motion graphic* agar ILM yang dirancang lebih menarik. Dalam penelitian ini, ILM tentang Pedoman Gizi Seimbang menggunakan beberapa *software* yaitu *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe After Effects CC 2018*, dan *Adobe Premiere Pro CS6*.

Penelitian ini menerapkan metode Villamil-Molina sebagai langkah-langkah pengembangannya. Metode ini terdiri dari lima tahapan yaitu *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, dan *delivery*. ILM berbasis *motion graphic* ini menerapkan dan menganalisis beberapa aspek pada *motion graphic* yang dapat mendukung sebuah video *motion graphic* efektif seperti *spatial*, *temporal*, *live action*, dan *typography* (Somantri dkk, 2016). Baik metode maupun empat aspek pendukung tersebut diharapkan mampu menghasilkan sebuah produk ILM yang terstruktur perencanaannya serta efektif dan menarik dalam visualisasi pesan gizi seimbang yang disampaikan.

2. LANDASAN TEORI

Gizi Seimbang

Pedoman Gizi Seimbang merupakan penyempurnaan dari pedoman gizi yang telah ada sebelumnya. Semenjak tahun 1950-an, Indonesia menerapkan slogan “4 sehat 5 sempurna”, seiring berjalannya waktu dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pada tahun 2014, Direktorat Bina Gizi dan Kementrian Kesehatan RI meluncurkan pedoman gizi terbaru yaitu Pedoman Gizi Seimbang. Pedoman Gizi Seimbang diluncurkan pada

bulan Februari 2014. Perbedaan mendasar antara slogan “4 sehat 5 sempurna” dengan Pedoman Gizi Seimbang yaitu konsumsi makan sehari-hari harus mengandung zat gizi dalam jenis dan jumlah (porasi) yang sesuai dengan kebutuhan setiap orang atau kelompok umur. Konsumsi makanan harus memperhatikan prinsip 4 pilar yaitu anekaragam pangan, perilaku hidup bersih, aktivitas fisik, dan mempertahankan berat badan normal (Kemenkes, 2014).

Terdapat 2 visual untuk menerapkan gizi seimbang, yaitu Tumpeng Gizi Seimbang : Panduan Makan Sehari-hari seperti yang terlihat pada gambar 1 dan Piring Makanku : Sajian Sekali Makan seperti yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 1 Tumpeng Gizi Seimbang

Tumpeng Gizi Seimbang ini merupakan penyempurnaan dari pedoman gizi sebelumnya sebagai gambaran sederhana tentang porsi (ukuran) makanan dan minum serta aktivitas fisik sehari-hari yang dapat dilakukan, termasuk mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, serta memantau berat badan secara teratur.

Penerapan konsumsi makanan untuk sekali makan divisualisasikan dengan “Piring Makanku : Sajian Sekali Makan” seperti yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2 Piring Makanku

Komunikasi Visual

Komunikasi visual menjadi salah satu sistem pemenuhan kebutuhan manusia dibidang informasi visual melalui lambang-lambang tak kasat mata yang sampai saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hampir diseluruh sektor kegiatan, simbol atau lambang visual hadir dengan berbagai bentuk seperti gambar, sistem tanda, corporate identity, sampai berbagai display produk dengan berbagai daya tarik. Desain komunikasi visual merupakan sebuah ungkapan ide dan pesan dari perancang kepada publik yang disampaikan simbol berwujud gambar, warna, tulisan, dan sebagainya. Simbol tersebut dapat dikatakan komunikatif apabila desain tersebut dapat dimengerti oleh publik (Tinarbuko, 2004).

Iklan Layanan Masyarakat

Menurut Pujiyanto, ILM yaitu iklan yang berguna untuk mendidik atau mengajak masyarakat dimana tujuan dari ILM tidak untuk tujuan komersial, melainkan untuk menyampaikan sebuah informasi. Keuntungan sosial yang didapat berupa kesadaran dari sikap serta perubahan perilaku dari masyarakat kepada masalah dijabarkan. ILM timbul dari kondisi suatu masyarakat atau negara yang sedang dilanda masalah sosial sehingga pesan yang disampaikan dalam iklan tersebut juga bersifat sosial. Perkembangan ILM menyesuaikan perkembangan masyarakat, teknologi, dan permasalahan yang melanda masyarakat. Tugas utama ILM yaitu memberikan informasi yang berupa pesan sosial kepada khalayak umum supaya menerapkan di kehidupan sehari-hari (Sholifah dan Rante, 2012). Maka dari itu, seiring dengan pesatnya penggunaan dan penciptaan teknologi komunikasi baru, maka ILM perlu dirancang dengan mengintegrasikan pesan-pesan kemasyarakatan dengan teknologi visual yang relevan.

Motion Graphic

Motion graphic adalah media yang cocok untuk memberikan edukasi kepada masyarakat karena bentuk dari *motion graphic* mempunyai keunggulan yaitu informasi yang ditampilkan akan lebih mudah diserap serta penggunaan *motion graphic* dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan yang disajikan (Somantri dan Rahajaan, 2016)

Motion graphic akan menjadi efektif dan komunikatif jika menerapkan beberapa aspek yaitu *spatial*, *temporal*, *live action*, dan *typography* (Sholifah dan Rante, 2012)

1. Spatial

Merupakan pertimbangan ruangan yang terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain dan hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*. Semua faktor tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi agar elemen visual bergerak selaras dan tidak saling tumpang tindih. Selain itu, gerakan *frame*/bingkai diciptakan dan menggunakan kombinasi dari gerakan fisik atau simulasi kamera agar dapat menghidupkan sifat posisi, skala, dan rotasi (Somantri dan Rahajaan, 2016).

2. Temporal

Pertimbangan temporal terdiri dari *time* dan *velocity* yang memiliki peranan cukup besar dalam gerakan koreografi. Di dunia video dan film, *time* atau waktu menggambarkan secara *numeric* sebagai *frame per second* (fps). *Frame rate* ini menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang bisa dimainkan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Umumnya, *frame rate* pada film untuk komersial *motion picture* adalah 24 fps. Efek yang terjadi dapat meningkatkan kesan ekspresif sebelum menjadi animasi. Ukuran waktu setiap gerakan dan transisi penting dipertimbangkan agar materi atau pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada target *audience* (Somantri dan Rahajaan, 2016).

3. Live Action

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, property film, dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast*, *lighting*, *depth of field*, *focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*. Sebuah komposisi dan ketajaman warna serta besar kecilnya *frame* dalam *motion graphic* saling berhubungan agar *motion graphic* yang dihasilkan memiliki daya tarik visual yang jelas (Wibowo, 2012).

4. *Typography*

Type merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis. Dalam penggunaan *type* terdapat beberapa hal yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran, *weight*, *capital* atau *lowercase*. Peran *typographic* yang ekspresif adalah untuk mewakili setiap konsep yang terdapat pada format visual agar dapat menyampaikan emosi melalui dampak grafis yang unik (Somantri dan Rahajaan, 2016).

Software

Beberapa *software* yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* ini yaitu :

1. *Adobe Illustrator CS6*

Adobe Illustrator CS6 merupakan aplikasi desain grafis yang berguna untuk mengolah gambar vector. *Adobe Illustrator CS6* berfungsi sebagai pengolahan gambar yang terdiri proses *tracing*, pembuatan gambar hingga pewarnaan gambar sehingga gambar pada *motion graphic* lebih hidup (Anggraeni, 2017).

2. *Adobe After Effects CC 2018*

Merupakan produk baru keluaran *Adobe* yang lebih *update* dan ditujukan untuk *editing* video dengan *Graphic User Interface* (GUI) yang lebih menarik dan mudah diimplementasikan. Tidak berbeda jauh dengan *Adobe After Effects CS6*, *software* ini merupakan salah satu *software* animasi multimedia terbaik yang telah menyediakan semua kebutuhan para amatir maupun profesional untuk pembuatan animasi atau *motion graphic* dan *visual effect* (Anggraeni, 2017).

3. *Adobe Premiere Pro CS6*

Adobe Premiere Pro CS6 merupakan aplikasi berbasis video editing yang diproduksi oleh perusahaan perangkat lunak *Adobe System Incorporated* dan memiliki banyak fasilitas serta fitur yang menunjang dalam penggunaan *video editing professional*. Dalam pembuatan *motion graphic*, *Adobe Premiere Pro CS6* berfungsi sebagai pengeditan video serta pengolahan suara sehingga media promosi akan lebih menarik (Anggraeni, 2017).

Skala Likert

Skala Likert merupakan teknik pengukuran sikap dimana subjek diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan terhadap masing-masing pertanyaan atau pernyataan (Hendryadi, 2017). Pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian biasanya disebut dengan variabel penelitian dan ditetapkan secara spesifik oleh peneliti. Tingkat persetujuan yang dimaksud dalam skala Likert ini terdiri dari 5 pilihan skala yang mempunyai gradasi dari Sangat Setuju (SS) hingga Sangat Tidak Setuju (STS).

Metode Villamil-Molina

Metode Villamil-Molina merupakan metode pengembangan multimedia dimana metode ini akan berhasil dengan baik jika menggunakan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik. Sifat dari metode ini adalah tahapan berikutnya akan dikerjakan apabila tahapan sebelumnya sudah selesai dikerjakan (Binanto, 2013). Selain memberikan gambaran organisasi pengembangan multimedia, metode ini juga memberikan tahapan-tahapan dalam pengembangan multimedia yaitu *Development*, *Pro-Production*, *Production*, *Post-Production*, dan *Delivery*.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Villamil-Molina sebagai metode pengembangannya. Tahapan metode Villamil-Molina dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Metode Villamil-Molina (Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

Development

Tahap ini merupakan pengembangan ide cerita serta konsep sesuai topik yang diangkat dan kemudian akan dituangkan kedalam *motion graphic*. Tahap *development* terbagi menjadi 2, yaitu pengembangan ide dan konsep.

Ide

Ide dari pembuatan *motion graphic* ini adalah karena Pedoman Gizi Seimbang yang dikeluarkan oleh Departemen Kesehatan RI dan dikukuhkan dengan Permenkes No. 41 Tahun 2014 masih belum tersampaikan dengan baik kepada masyarakat, sehingga pola pikir masyarakat masih tertanam slogan “4 sehat 5 sempurna” yang saat ini sudah tidak berlaku lagi yang mengakibatkan permasalahan gizi yang berdampak buruk bagi masyarakat itu sendiri.

Konsep

Konsep alur *motion graphic* mengenai Pedoman Gizi Seimbang yaitu perkembangan Pedoman Gizi Seimbang, pengertian gizi seimbang yang diwakili oleh visual Tumpeng Gizi Seimbang diikuti dengan visual Piring Makanku yaitu penerapan Pedoman Gizi Seimbang dalam sekali makan, dan ditutup dengan slogan Pedoman Gizi Seimbang.

Pre-Production

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam perancangan *motion graphic* yaitu dengan membuat jadwal kerja sebagai acuan dalam penelitian, *scriptwriting* sebagai pembuatan naskah cerita, dan pembuatan *storyboard* sebagai penggambaran sketsa *scene* dalam *motion graphic*.

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam perancangan *motion graphic* yaitu dengan membuat jadwal kerja sebagai acuan dalam penelitian, *scriptwriting* sebagai pembuatan naskah cerita, dan pembuatan *storyboard* sebagai penggambaran sketsa *scene* dalam *motion graphic*.

Pembuatan Jadwal

Proses pembuatan jadwal yang dimaksud yaitu membuat jadwal kerja penelitian agar proses pengerjaan terarah dan selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Jadwal kerja yang dibuat memakan waktu ± 7 bulan terhitung dari bulan Januari hingga Juni 2018.

Scriptwriting

Proses ini merupakan proses pembuatan naskah atau cerita dari *motion graphic* yang akan diteliti. Materi yang akan disajikan yaitu mengenai Pedoman Gizi Seimbang yang materi tersebut sudah melewati uji validitas konten oleh ahli gizi yang bertugas di Puskesmas Batu Aji Kota Batam.

Storyboard

Proses ini merupakan proses penggambaran *scene* yang memiliki *sequence* yang akan dijadikan acuan saat meng-*animate*.

Desain Penelitian

Dalam tahap *post-production* yaitu pada pengujian alpha, penelitian ini melakukan uji kelayakan produk untuk mengevaluasi kualitas dari produk yang dibuat. Uji kelayakan produk melibatkan tim ahli untuk menentukan apakah setiap item dalam skala sudah sesuai atau relevan (Hendryadi, 2017). Uji kelayakan produk pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti kepada dosen dari Program Studi Multimedia dan Jaringan di Politeknik Negeri Batam dan desainer grafis CV Sindikat Otak Kanan. Penilaian ahli ini memiliki jarak interval jenjang penilaian mulai dari Sangat Tidak Layak hingga Sangat Layak. Rumus untuk mencari jarak interval penilaian menggunakan rumus berikut.

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

Berdasarkan perhitungan rumus mencari jarak interval, maka didapatkan kriteria sikap ahli multimedia terhadap teknis dari *motion graphic* Pedoman Gizi Seimbang sebagai berikut.

Tabel 1 Tabel Jarak Interval Penilaian
(Sari dkk, 2016)

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

Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis menggunakan metode skala Likert. Jika tingkat persetujuan dalam kuesioner telah memenuhi syarat kelima gradasi yang dikemukakan oleh Likert dan diberi bobot sebagai berikut.

Tabel 2 Tabel Tingkat Persetujuan Skala Likert
(Kho, 2017)

No.	Pernyataan	Bobot
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-Ragu (R)	3

No.	Pernyataan	Bobot
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Untuk menerjemahkan hasil skala Likert yaitu dengan analisis interval dengan bobot pertanyaan atau pernyataan seperti tabel 2. Total skor skala Likert dihitung dengan rumus sebagai berikut.

Rumus Total Skor

$$\text{Total Skor} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Bobot}$$

Setelah total skor didapat, maka diteruskan dengan mencari skor maksimum skala Likert dengan rumus sebagai berikut.

Rumus Skor Maksimum

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Bobot Tertinggi}$$

Skor maksimum dari Likert akan menentukan index dalam persen dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Rumus Index (%)

$$\text{Index (\%)} = (\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$$

Hasil perhitungan index akan dievaluasi dengan nilai akhir dan dirujuk dengan interval yang telah ditetapkan. Berikut merupakan interval penilaian Likert (Kho, 2017).

**Tabel 2 Tabel Interval Penilaian Likert
(Kho, 2017)**

Index (%)	Hasil
80% - 100%	Sangat Setuju
60% - 79,99%	Setuju
40% - 59,99%	Ragu-Ragu
20% - 39,99%	Tidak Setuju
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Production

Tahapan ini merupakan tahapan yang berisi uraian proses produksi dari *motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang yang terdiri dari pengembangan grafis, pengembangan animasi, dan pemilihan musik latar yang disertai dengan implementasi 4 aspek *motion graphic* yaitu *spatial*, *temporal*, *live action*, dan *typography*.

Pengembangan Grafis

Tahapan pengembangan grafis ini terdiri dari *tracing* dan *colouring* objek-objek dasar yang digunakan dalam *motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang dan dilakukan menggunakan *software Adobe Illustrator CS6*. *Tool* yang digunakan untuk *tracing* objek yaitu *Pen Tool* sedangkan *tool* yang digunakan untuk proses *colouring* yaitu *Eyedropper Tool*.

Pengembangan Animasi

Tahapan pengembangan animasi merupakan proses menggerakkan objek dan karakter agar video terlihat lebih hidup dan menarik. Tahapan ini dilakukan menggunakan *software Adobe After Effects CC 2018*. Teknik dalam menganimasi motion graphic ILM Pedoman Gizi Seimbang menggunakan teknik keyframe, yaitu menganimasi dengan cara membuat keyframe pada awal dan akhir pergerakan objek yang secara otomatis software akan membuat frame-frame diantaranya, sehingga dapat menciptakan gerakan animasi yang halus. Pergerakan elemen memanfaatkan kombinasi transformasi elemen seperti *position*, *scale*, dan *rotation* serta menggunakan beberapa efek dari tool tambahan yaitu *Ease and Wizz* guna memperhalus gerakan dan *Animation Composer* guna menambah kesan hidup pada objek dan karakter.

Pemilihan Musik Latar

Backsound dalam *motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang lebih mengacu pada musik instrumental sebagai *backsound*. Pemilihan *backsound* pada video *motion graphic* Pedoman Gizi Seimbang disesuaikan dengan target *audience* video yang merupakan ibu rumah tangga. Instrumental yang digunakan berjudul *Into the Clouds* oleh Nicolai Heidlas Music dari *Audio Library*.

Post-Production

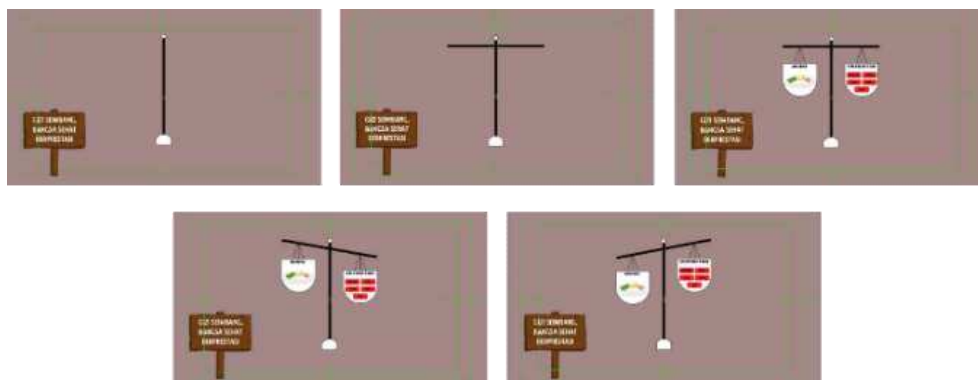
Sebelum memasuki tahapan pengujian, maka akan dilakukan analisis implementasi dari produk yang telah dibuat yang mencakup aspek *motion graphic* yaitu *spatial*, *temporal*, *live action*, dan *typography*. Pengujian produk yang dilakukan terbagi menjadi dua, yaitu pengujian alpha dan pengujian beta.

Analisis Aspek Motion Graphic

Variabel yang menjadi indikator penelitian dalam video *motion graphic* Pedoman Gizi Seimbang diantaranya :

a. *Spatial*

Spatial yaitu tentang bagaimana kondisi sebuah elemen dalam menentukan sebuah perpindahan yang akan membuat sebuah ruang lebih “hidup”. Posisi objek dalam *frame* berperan besar dalam aspek ini. Setiap perpindahan harus memperhatikan sumbu *horizontal* (x) dan *vertical* (y) dari setiap objek yang terdapat di dalam *frame*. Posisi objek yang bergerak harus selalu diperhatikan agar tidak melewati batas garis *frame*. Transformasi *spatial* menggunakan kombinasi dari *position*, *scale*, dan *rotation*.



Gambar 4 Kombinasi *position*, *scale*, dan *rotation*

(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

Penggunaan kombinasi pada gambar 4 terlihat pada gerakan timbangan yang naik turun. Nilai dari *position* (posisi) isi timbangan berubah karena dipengaruhi oleh nilai *rotation* (rotasi) dari tiang *horizontal*, sedangkan nilai dari *scale* (skala) pada *scene* ini untuk menampilkan tiang *horizontal* dan *vertical* serta isi dari timbangan. Nilai *scale* (skala) pada *scene* ini yaitu 0 dan 100 pada *keyframe* yang telah ditentukan.

b. *Temporal*

Waktu dalam film dan video digambarkan secara numerik dengan satuan *frame per second* (fps). Fps ini akan menggambarkan seberapa kecepatan maksimum animasi yang dibuat dapat menciptakan ilusi gerakan yang detail. Secara teknis, 29,97 fps adalah warna video standar dari *National Television System Committee* (NTSC). *Frame rate* yang digunakan pada video *motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang yaitu 29,97 fps. Penggunaan 29,97 (30) fps akan menghasilkan gerakan animasi yang halus dan detail karena mata manusia melihat ada 29,97 *frame* dalam satu detik. Tampilan animasi dalam 1 detik menggunakan 29,97 (30) fps terlihat pada gambar 5.

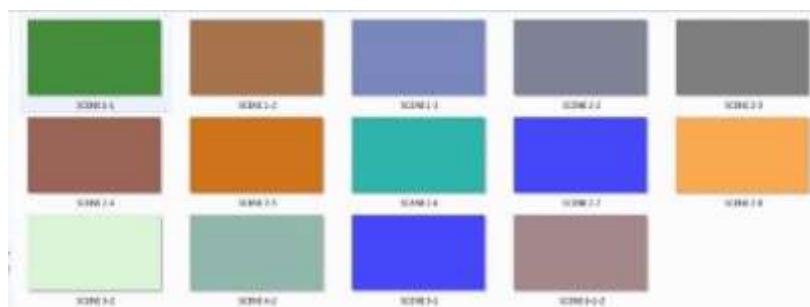


Gambar 5 Sequence dalam 1 detik
(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

Ukuran waktu yang digunakan untuk setiap gerakan objek dan transisi *scene* mempertimbangkan target *audience* terlebih dahulu. Ukuran waktu objek bergerak tidak kurang dari 15 *frame*, namun untuk transisi *scene* menggunakan ukuran waktu sebesar 15 *frame*. Pergerakan objek tidak dibuat terlalu lambat dan tidak pula terlalu cepat sehingga target dapat menangkap informasi yang disampaikan dengan baik.

c. *Live Action*

Contrast dan *tone* merupakan bagian dari visual, yaitu salah satu bagian dari sifat film yang mempengaruhi gambar yang akan ditampilkan. *Tone* pada video *motion graphic* Pedoman Gizi Seimbang mengacu pada warna *background* yang digunakan. *Tone* yaitu penambahan abu-abu pada suatu warna sehingga memberikan efek menerangkan atau menggelapkan intensitas suatu warna. *Tone* warna termasuk ke dalam *colour wheel* yang terdiri dari *warm colour* (warna hangat) dan *cool colour* (warna dingin). *Warm colour* merupakan warna-warna yang energik, terang, dan memberi kesan untuk menarik perhatian, sedangkan *cool colour* merupakan warna yang tenang sehingga memberi efek menenangkan. Penggunaan *tone* pada warna *background* digunakan pada semua *scene* video *motion graphic* Pedoman Gizi Seimbang.



Gambar 6 Penggunaan tone pada warna background

(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

Depth-of-field (DOF) merupakan ukuran seberapa jauh jarak yang terlihat fokus oleh mata dalam sebuah adegan. DOF membatasi kedalaman fokus perhatian *audience* pada aspek tertentu dari suatu adegan. DOF yang lebar memperlihatkan sebagian besar objek hingga ke sudut pandang terjauh dengan tajam dan fokus. DOF yang lebar digunakan pada seluruh *scene* pada video *motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang agar *audience* berfokus pada semua titik objek untuk menangkap informasi seperti yang terlihat pada gambar 7.



Gambar 7 DOF Lebar

(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

Angle kamera atau sudut pandang kamera terhadap suatu objek mempengaruhi fungsi dan membantu *audience* dalam menentukan sudut pandangnya. Standar penggunaan *angle* kamera pada pembuatan video *motion graphic* ILM yaitu menggunakan *eye level*, yaitu posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata objek yang diambil. *Eye level* membuat pandangan terlihat jelas pada objek tersebut seperti yang terlihat pada gambar 8.

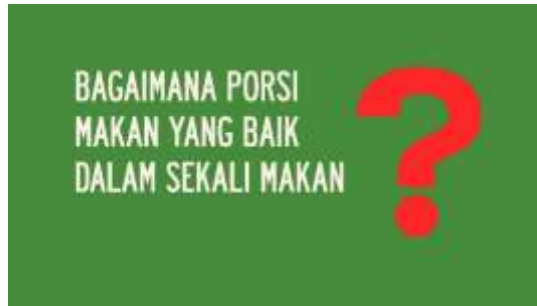


Gambar 8 *Eye Level*

(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

d. *Typography*

Typography atau tipografi yaitu tata huruf yang dijadikan sarana utama untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis. Banyak contoh tipografi yang digunakan untuk desain cetak, film, televisi, dan media digital dan hal tersebut menunjukkan bahwa bentuk huruf yang ekspresif dapat memperkaya pesan-pesan visual, salah satunya San Serif. *Font* jenis San Serif telah banyak digunakan pada media-media berbasis masyarakat seperti ILM. San memiliki arti “tanpa”, jadi *font* jenis ini tidak memiliki garis kecil. Kesan yang ditimbulkan pada *font* jenis ini yaitu tegas, *modern*, dan efisien. *Motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang menggunakan salah satu dari *font* jenis ini yaitu **Roadway** dan **Collegiate** dengan ukuran paling kecil yang digunakan yaitu 20pt seperti yang terlihat pada gambar 9 dan 10.



Gambar 9 *Font San Serif (Roadway)*
(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)



Gambar 10 *Font San Serif (Collegiate)*
(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

Pengujian Alpha

Pengujian ini merupakan pengujian awal yang dilakukan guna menguji produk yang dirancang, sehingga segala bentuk kekurangan dan kesalahan dapat diidentifikasi dan dilanjutkan dengan perbaikan. Pengujian ini dilakukan bersama dengan ahli multimedia yang merupakan dosen multimedia Politeknik Negeri Batam dan desainer grafis CV Sindikat Otak Kanan. Pengujian ini dilakukan dengan mengisi kuesioner kelayakan dari video *motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang. 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* ILM Pedoman Gizi Seimbang dipublikasikan kepada target *audience*. Hasil perhitungan dari uji kelayakan video *motion graphic* ILM Pedoman Gizi seimbang seperti terlihat pada tabel 3.

Tabel 3 Tabel Penilaian Uji Kelayakan Produk
(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

Kode	Kriteria	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata-Rata
		A1	A2	A3		
KA1	Ukuran Obek	2	4	4	10	3,33
KA2	Tata Letak Objek	3	4	3	10	3,33
KA3	Kesesuaian Gerakan Objek	2	4	3	9	3
KB1	Tempo Gerakan Elemen	2	4	2	8	2,66
KB2	<i>Frame Rate</i>	3	4	3	10	3,33
KC1	<i>Tone Warna Background</i>	3	4	4	11	3,66
KC2	<i>Depth-of-Field</i>	3	4	3	10	3,33

Kode	Kriteria	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata-Rata
		A1	A2	A3		
KC3	<i>Angle Kamera</i>	3	4	3	10	3,33
KD1	Ukuran <i>Font</i>	2	3	4	9	3
KD2	Jenis <i>Font</i>	2	4	5	11	3,66
Jumlah		25	39	34	98	32,63
Rata-Rata		2,5	3,9	3,4	9,8	3,3
Keterangan		TL	L	CL		CL

Berdasarkan perhitungan rumus mencari jarak interval dan perhitungan pada tabel 16, maka dapat disimpulkan bahwa video *motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang Cukup Layak dipublikasikan kepada masyarakat yang dibuktikan dengan rata-rata penilaian yang telah mencapai angka 3,3 serta catatan perbaikan tambahan yang diberikan untuk penelitian selanjutnya.

Pengujian Beta

Pengujian ini merupakan pengujian akhir dari pengujian produk terhadap konten atau aspek informasi dan tampilan *motion graphic* kepada target *audience* yaitu ibu rumah tangga. Sebelum produk dipublikasi maka produk harus diperhatikan dari sisi tujuan produk tersebut. Pernyataan pada kuesioner mengacu pada variabel penelitian yaitu *spatial*, *temporal*, *live action*, dan *typography*. Tahapan ini dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada 30 responden secara *online* yang kemudian hasilnya akan diperhitungkan menggunakan metode Skala Likert sehingga dapat diketahui tanggapan responden mengenai video *motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang seperti yang terlihat pada tabel 4.

Tabel 4 Tabel Jumlah Pernyataan Responden
(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

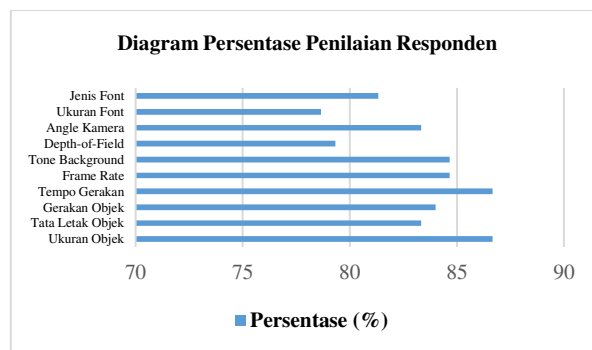
No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
<i>Spatial</i>						
1.	Ukuran objek sesuai dengan bentuk asli	7	23	0	0	0
	Posisi objek sudah tepat	6	23	1	0	0
	Gerakan objek harmonis	7	22	1	0	0
<i>Temporal</i>						
2.	Durasi gerakan animasi sudah tepat	11	18	1	0	0
	Gerakan objek halus dan detail	7	23	0	0	0
<i>Live Action</i>						
3.	Warna latar sudah tepat	9	19	2	0	0
	Objek terlihat dengan jelas	5	19	6	0	0
	Sudut pandang objek sudah tepat	6	23	1	0	0
<i>Typography</i>						
4.	Ukuran teks pada video sudah tepat	4	20	6	0	0
	Teks dapat dibaca dengan baik	6	20	4	0	0

Berikut merupakan tabel hasil kuesioner yang telah diolah datanya.

Tabel 5 Tabel Hasil Kuesioner
(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

No.	Pernyataan	Total Skor	Interpretasi (%)
1.	Ukuran objek sesuai dengan bentuk asli	127	86,66%
2.	Posisi objek sudah tepat	125	83,33%
3.	Gerakan objek harmonis	126	84%
4.	Durasi gerakan animasi sudah tepat	130	86,66%
5.	Gerakan objek halus dan detail	127	84,66%
6.	Warna latar sudah tepat	127	84,66%
7.	Objek terlihat dengan jelas	119	79,33%
8.	Sudut pandang objek sudah tepat	125	83,33%
9.	Ukuran teks pada video sudah tepat	118	78,66%
10.	Teks dapat dibaca dengan baik	122	81,33%

Berdasarkan hasil persentase pada setiap pernyataan yang dilakukan kepada responden, maka dapat dihitung nilai rata-ratanya sebagai berikut dan tersaji pada gambar 11 dibawah ini.



Gambar 11. Diagram Persentase Penilaian Responden
(Dok. Pribadi Peneliti, 2018)

Jumlah persentase (%) setiap pernyataan / Jumlah Soal

$$832.62 / 10 = 83.62\%$$

Sesuai dengan interval penilaian skala Likert yang telah ditentukan bahwa nilai 83.62% termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” yang artinya responden beranggapan sangat setuju apabila sebuah *motion graphic* ILM menggunakan aspek *spatial*, *temporal*, *live action*, dan *typography*. Penerapan aspek tersebut bertujuan agar *motion graphic* ILM yang dihasilkan efektif serta masih menjadi salah satu media yang cocok dalam mengedukasi masyarakat sehingga tugas utama dari ILM yang berbasis *motion graphic* terpenuhi.

Delivery

Tahapan ini merupakan tahapan publikasi produk yang dihasilkan yaitu publikasi video *motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang via internet yaitu melalui *facebook* dan *youtube* agar dapat dilihat oleh masyarakat luas khususnya ibu rumah tangga.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian dan analisis yang telah dilaksanakan, maka didapatkan beberapa kesimpulan.

1. *Motion graphic* ILM Pedoman Gizi Seimbang dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat khususnya ibu rumah tangga mengenai pedoman gizi yang berlaku saat ini.
2. Hasil dari pengujian beta yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan skala Likert bahwa nilai 83.62% termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”, yang artinya responden beranggapan sangat setuju apabila sebuah ILM berbasis *motion graphic* dibuat menggunakan aspek *spatial*, *temporal*, *live action*, dan *typography*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Y. (2017). Analisis dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat dengan Metode Semiotika Peirce. *Laporan Tugas Akhir*.
- Aswatini, M, N., & Fitranita. (2008). Konsumsi Sayur dan Buah di Masyarakat dalam Konteks Pemenuhan Gizi Seimbang. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, *Ill*(2), 97–119.
- Binanto, I. (2013). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. In *Prosiding Seminar RiTekTra 2013* (Vol. 1, pp. 1–7). Univ. Atmajaya Jakarta. <https://doi.org/10.13140/2.1.1586.4968>
- C. P. Somantri, J. D. Rahajaan, S.Sn., M. S. (2016). Perancangan Motion Graphic Edukasi Kesehatan Manfaat Menyusui dan Cara Menyapih Bertahap untuk Ibu Usia 20-30 Tahun di Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, *3*(3), 688–695.
- Santoso, S. (2015). Upaya Meningkatkan Minat dan Budaya Membaca Buku Melalui Iklan Layanan Masyarakat, (1), 1–19.
- Fadila, R. N., Amareta, D. I., & Febriyatna, A. (2017). Hubungan Pengetahuan Dan Perilaku Ibu Tentang Gizi Seimbang Dengan Status Gizi Anak Tk Di Desa Yosowilangun Lor Kabupaten Lumajang. *Kesehatan*, *5*(1), 15–22.
- Fauzi, C. A. (2012). Analisis Pengetahuan dan Perilaku Gizi Seimbang Menurut Pesan ke-6,10,11,12 dari Pedoman Umum Gizi Seimbang (PUGS) pada Remaja. *Kesehatan Reproduksi*, *3*(4), 91–105.
- Hariyadi, D., Damanik, M. R., & Ekayanti, I. (2010). Analisis Hubungan Penerapan Pesan Gizi Seimbang Keluarga dan Perilaku Keluarga Sadar Gizi dengan Status Gizi Balita di Provinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Gizi Dan Pangan*, *5*(1), 61–68. Retrieved from <http://journal.ipb.ac.id/index.php/jgizipangan/article/view/4553>
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi : Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Gizi Dan Pangan*, *2*(2), 169–178.
- J.S. Sholifah, H. Rante, D. S. (2012). Implementasi Teknik Motion Graphics Pada Pembuatan Profil Multimedia Broadcasting. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).
- Kemendes. (2014). Pedoman Gizi Seimbang. *Riskesdas*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Kho, D. (2017). Pengertian Skala Likert dan Cara Menggunakan Skala Likert. Retrieved from <http://teknikelektronika.com/>
- Sari, F. K, Farida, M. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) berbantuan Geogebra Pokok

- Bahasan Turunan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 135–151. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/24>
- Tinarbuko, S. (2004). SEMIOTIKA ANALISIS TANDA PADA KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Nirmana*, 5(1), 31–47.
- Wibowo, R. Y. T. (2012). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pentingnya Penanaman Mangrove di Kelurahan Tugurejo Semarang Guna Pencegahan Abrasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Fasilkom UDINUS*.