PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHICS SEBAGAI MEDIA PROMOSI APLIKASI SIP OKE

(Sistem Informasi dan Pelayanan *Online* Kelurahan Mekarjaya Depok)

DESIGN OF ANIMATION MOTION GRAPHICS AS A PROMOTION MEDIA FOR SIP OKE APPLICATION

(Online Information and Service System of Mekarjaya Village, Depok)

Lukas Sugiyanto[1], Moses Raissa Graceivan[2], Dedek Kris Diyanto[3]
[1,2]Animasi, Politeknik Sains Seni Rekakreasi, Bogor
[3]Desain Komunikasi Visual, Politeknik Sains Seni Rekakreasi, Bogor
lkssugiyanto@gmail.com[1], mosesgrac@gmail.com[2]

Dikirim 5 Juni 2024, Direvisi 12 Juli 2024, Disetujui 29 Juli 2024

Abstrak: Pelayanan publik merupakan kegiatan memenuhi kebutuhan warga negara secara berkualitas, cepat, mudah, terjangkau, dan terukur. Pengembangan inovasi dengan teknologi IT Kelurahan Mekarjaya dibutuhkan untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan pelayanan publik berbasis *online* dengan inovasi aplikasi SIP OKE (Sistem Informasi dan Pelayanan *Online* Kelurahan). Permasalahannya, masyarakat kurang mengenal dan memahami dengan aplikasi SIP OKE sehingga perlu dibuatkan media promosi berupa animasi *motion graphics* yang bisa diunggah di *youtube* atau media sosial. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* dengan pendekatan deskriptif. Sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, literature, dan wawancara. Perancangan animasi *motion graphics* ini dilakukan dalam 3 tahapan produksi, yaitu; (1) pra produksi, (2) proses produksi, (3) *pasca* produksi. Hasil perancangan animasi *motion graphics* yang berdurasi 2 menit ini dapat dimanfaatkan sebagai media informasi atau media promosi untuk memperkenalkan aplikasi SIP OKE Mekarjaya, Kecamatan Sukmajaya, Kota Depok, Jawa Barat.

Kata kunci: Media Promosi, *Motion Graphics*, Animasi

Abstract: *Public service is an activity to fulfill the needs of citizens in a quality, fast, easy, affordable, and measurable manner. The development of innovation with IT technology in Mekarjaya Village is needed to facilitate the public in carrying out online-based public services with the innovation of the SIP OKE application (Sub-district Information and Online Service System). The problem is that the public is less familiar with and understands the SIP OKE application so it is necessary to create promotional media in the form of motion graphics animation that can be uploaded on YouTube or social media. The research method uses Research and Development with a descriptive approach. While the data collection technique is carried out using observation, literature, and interview techniques. The design of this motion graphics animation is carried out in 3 stages of production, namely; (1) pre-production, (2) production process, (3) post-production. The results of the 2-minute motion graphics animation design can be used as information media or promotional media to introduce the SIP OKE Mekarjaya application, Sukmajaya District, Depok Municipality, West Java.*

Keywords: *Promotional Media, Motion Graphics, Animation*

PENDAHULUAN

Pelayanan publik menjadi tugas utama yang hakiki dari sosok aparatur negara, sebagai abdi negara dan abdi masyarakat. Pelayanan publik berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia pasal 1 nomor 25 tahun 2009 tentang Pelayanan Publik, merupakan kegiatan atau rangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang-undangan bagi setiap warga negara dan penduduk atas jasa, barang, dan pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik (Undang-Undang RI, 2009)

Pelayanan publik yang berkualitas atau yang biasa disebut dengan pelayanan prima merupakan pelayanan terbaik yang memenuhi standar kualitas pelayanan umum. Standar Pelayanan adalah tolok

ukur yang dipergunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pelayanan dan acuan penilaian kualitas pelayanan sebagai kewajiban dan janji penyelenggara pelayanan kepada masyarakat dalam rangka pelayanan yang berkualitas, cepat, mudah, terjangkau, dan terukur.

Dengan berkembangan teknologi, Kelurahan Mekarjaya membuat suatu inovasi yang memudahkan masyarakat dalam melakukan pelayanan publik yang berbasis *online*, inovasi tersebut diluncurkan oleh Bapak Ahmad Fadillah pada tanggal 5 Mei 2017 yang bernama SIP OKE (Sistem Informasi dan Pelayanan *Online* Kelurahan). Program ini berisikan beberapa pelayanan di Kelurahan Mekarjaya yang dapat diajukan warga secara *online* sehingga membuat pelayanan di kelurahan menjadi cepat dan ditambah pula dapat dilakukan pengiriman dengan menggunakan jasa ojek online. Kelurahan Mekarjaya merupakan salah satu dari 63 Kelurahan yang ada di Kota Depok dibawah koordinasi Kecamatan Sukmajaya, Jawa Barat. Kelurahan Mekarjaya memiliki luas wilayah 266 Hektare, terdiri dari 31 RW, 251 RT dan jumlah penduduknya 68.000 jiwa. Letak geografis Kelurahan Mekarjaya sangat strategis berada di tengah kota dan tidak jauh dari pusat pemerintahan serta memiliki karakteristik sebagai wilayah permukiman penduduk.

Munculnya ide awal pembuatan program SIP OKE ini berasal dari Lurah Ahmad Fadillah yang melihat warganya memiliki mobilitas tinggi yang sebagian besar bekerja di Jakarta, dan ketika warga ingin mendapatkan pelayanan kelurahan mereka terpaksa mengorbankan jam kerja mereka atau bahkan cuti hanya karena demi mendapatkan selembar kertas dari kelurahan. Pelayanan di kelurahan pada umumnya bersifat melayani secara konvensional tetapi dengan kemajuan IT, Lurah Ahmad Fadillah membuka peluang untuk warga yang memiliki mobilitas tinggi agar tetap bisa terlayani tanpa mereka harus datang ke kelurahan tetapi dengan ketentuan dan persyaratan harus tetap dilampirkan.

Program ini dibuat sesederhana mungkin, untuk mengurangi masalah yang akan terjadi pada masyarakat yang mengakses aplikasi SIP OKE. Dengan berjalannya program tersebut yang sedang dalam tahap perkembangan ini masih memiliki kekurangan salah satunya adalah promosi, karena masih banyak masyarakat yang belum mengetahui apa itu program SIP OKE. Maka penulis berusaha membuat media promosinya berupa animasi *motion graphics* sebagai upaya untuk lebih memperkenalkan program SIP OKE, sehingga diharapkan agar masyarakat lebih mengenal dan mampu memanfaatkan program SIP OKE tersebut.

Perancangan animasi *motion graphic* sebagai media informasi dan sekaligus sebagai media promosi yang mudah dipahami masyarakat untuk melakukan pelayanan kelurahan berbasis *online* dengan internet, tujuannya agar masyarakat tertarik dan dapat memanfaatkan aplikasi SIP OKE dengan baik. Permasalahan ini menunjukkan adanya urgensi untuk melakukan perancangan animasi *motion graphics* sebagai media promosi aplikasi SIP OKE (sistem informasi dan pelayanan *online* Kelurahan) Mekarjaya Depok dalam mendukung optimalisasi pelayanan publik.

LANDASAN TEORI

Menurut Munir (2013) “animasi berasal dari bahasa inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap *(still* image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”. Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010) menyatahan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.” Pendapat lain mengatakan bahwa Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik (Ardian & Munadi, 2016)

Sedangkan *Motion Graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Sukarno & Setiawan (2015). *Motion Graphic* menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, adalah media yang menggunakan rekaman video dan atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia (Betancourt, 2013).

Motion graphic adalah teknik untuk menggerakkan still images sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan *sequen* gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya, *motion graphic* adalah elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan, tampilan grafis berkesan dinamis dan hidup. Sedangkan, *Motion graphic* paling umum menggunakan metode *frame by frame.* Selain itu, *motion graphic* bisa memberikan lebih sedikit informasi tetapi tetap dimengerti oleh penonton. Teks, tipografi, dan grafis termasuk dalam *motion graphic. Motion graphic* biasanya dikombinasikan dengan *audio* dan *motion graphic* umumnya ditampilkan di media elektronik. Sedangkan definisi promosi menurut Lupiyoadi (2006) Promosi merupakan salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

Promosi berasal dari bahasa latin *Promovere*, *pro* berarti *Forward* (ke depan) dan *movere* berarti *move* (bergerak). Jadi dapat dikemukakan bahwa promosi "*to move forward*" atau bergerak ke arah depan (Siregar, 2007). Menurut Zimmerer (2002), beliau mengemukakan pengertian promosi adalah segala macam bentuk komunikasi persuasi yang dirancang untuk menginformasikan pelanggan tentang produk atau jasa dan untuk memengaaruhi mereka agar membeli barang atau jasa tersebut yang mencakup publistas, penjualan perorangan dan periklanan.

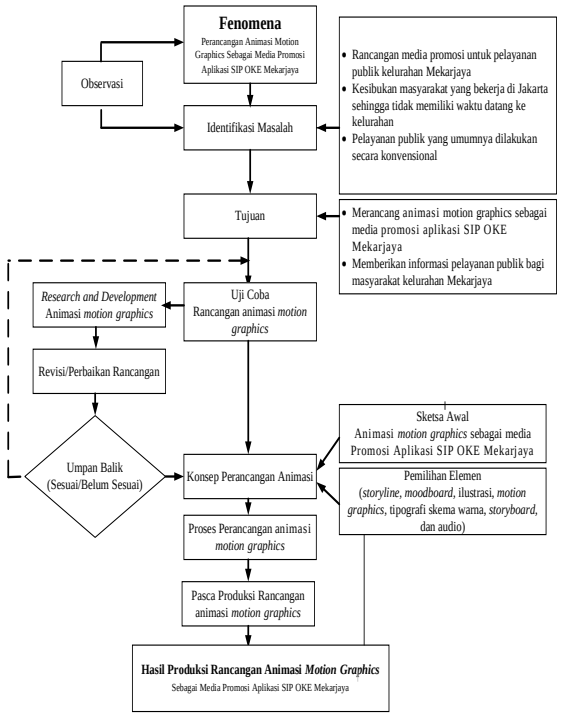
Pengertian promosi menurut Tjiptono & Diana, (2015) "pada hakikatnya promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran." Selanjutnya untuk mencapai keberhasilan dalam berpromosi diperlukan adanya strategi dalam promosi. Menurut Hutabarat & Huseini (2012) "Strategi adalah ilmu perencanaan dan pengerahan sumber daya untuk operasi besar-besaran, melansir kekuatan pada posisi siap yang paling menguntungkan sebelum melakukan penyerangan terhadap lawan. Secara umum strategi dapat didefinisikan sebagai rencana tentang serangkaian manuver, yang mencangkup seluruh elemen yang kasat mata maupun yang tidak kasat mata, untuk menjamin keberhasilan mencapai tujuan."

Sementara objek penelitian tentang Kelurahan Mekarjaya terletak di Kecamatan Sukmajaya, Kota Depok, Propinsi Jawa Barat. Posisi kelurahan ini berada di Jl. Waru Jaya No.9, Mekarjaya, Sukmajaya, Kota Depok, Jawa Barat. Sebelah utara Kelurahan ini berbatasan dengan Kelurahan Baktijaya, sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Sukmajaya dan Tirtajaya, sebelah timur berbatasan dengan Kelurahan Abadijaya, sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Pancoranmas. Total luas wilayah Kelurahan Mekarjaya ± 266 Ha. Wilayah tersebut terbagi menjadi wilayah pemukiman, perkebunan, kuburan, pekarangan, perkantoran dan prasarana umum lainnya.

Kerangka Pemikiran

Perancangan animasi *motion graphics* aplikasi SIP OKE Kelurahan

Mekarjaya, Depok sebagai media promosi menggunakan elemen-elemen visual seperti; ilustrasi gambar, logo aplikasi SIP OKE, tipografi, skema warna, dan storyboard serta audio berupa ilustrasi musik sebagai suara latar, maka kerangka berfikir perancangan *motion graphics*.



Gambar 1. Kerangka Berfikir Perancangan Animasi *Motion Graphics*

METODOLOGI

Pendekatan Penelitian

Perancangan penelitian aplikasi SIP-OKE ini menggunakan metode *Research and development*, yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan karya yang dapat mengedukasi masyarakat penggunanya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya melalui kegiatan observasi lapangan di kelurahan Mekarjaya, Depok, Jawa Barat, untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian tersebut. Selain kegiatan observasi peneliti juga melakukan kegiatan wawancara dengan Lurah Mekarjaya sebagai narasumber utama, dan wawancara terhadap pengguna aplikasi SIP-OKE sebagai narasumber pendukungnya. Sedangkan untuk memperoleh data sekunder penulis melakukan penelitian dengan teknik literatur yang bersumber dari buku-buku serta jurnal ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian.

Sedangkan metode penggagasan perancangan aplikasi SIP-OKE dilakukan dengan memetakan isi aplikasi tersebut dalam bentuk *mind mapping* yang menunjukkan secara visual pengorganisasian arus data informasi yang tersedia pada aplikasi tersebut, serta bagaimana data informasi tersebut bisa diakses oleh pengguna aplikasi SIP-OKE. Berikut adalah gambaran *Mind maps* perancangan animasi *motion graphics* sebagai media promosi aplikasi SIP OKE (Sistem Informasi dan Pelayanan *Online* Kelurahan) Mekarjaya, Kecamatan Sukmajaya, Depok.

Mind Mapping

Site Maps Aplikasi SIP OKE ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Gambar 2. *Site Maps Aplikasi SIP OKE*
Sumber: diolah dari Ide *Research and Development*, 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dasar perancangan animasi *motion graphic* ini adalah untuk menyampaikan adanya aplikasi SIP OKE (Sistem Informasi dan Layanan *Online* Kelurahan) yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat yang ingin melakukan pelayanan ke kantor Kelurahan. Dengan aplikasi SIP OKE ini masyarakat yang sibuk dengan pekerjaannya bisa mengurus keperluannya tanpa harus datang ke kantor Kelurahan, dan berkas-berkasnya bisa diantar jemput menggunakan ojek *online*. Aplikasi SIP OKE juga dilengkapi

dengan Audio yang sangat diperlukan untuk membangun suasana lebih menarik, dengan adanya audio atau ilustrasi musik masyarakat yang menggunakan aplikasi akan merasa nyaman dan tidak bosan. Dalam perancangan animasi *motion graphics*, audionya menggunakan: *Backsound Fun Background Music* yang didapat dari *youtube.com*. 47 Dan juga dilengkapi *Sound FX* akan digunakan jika diperlukan untuk memaksimalkan suara narasi, penulis akan menggunakan *voice over* untuk animasi *motion graphics* yang dibuatnya.

1. *Story Line*

Aplikasi SIP OKE adalah aplikasi yang mempermudahkan masyarakat Kelurahan Mekarjaya untuk mengurus keperluan di Kelurahan secara *online*. Untuk memperluas promosi secara efektif dan menarik, dibuatlah perancangan animasi *motion graphic* sebagai media promosi SIP OKE. Animasi *motion graphics* ini akan dimulai dengan pembukaan di detik awal yang menampilkan pertanyan-pertanyaan tentang kesibukan yang membuat masyarakat tidak sempat mengurus keperluan ke Kelurahan. Lalu mereka bisa masuk kedalam cuplikan yang menampilkan aplikasi SIP OKE dan menjelaskan apa itu aplikasi SIP OKE tersebut.

Setelah memperkenalkan aplikasi SIP OKE masuk ke dalam cara membuat akun, setelah itu akan mucul kolom pembuatan akun, setelah akun terbuat masuk kedalam halaman utama yaitu berisi pilihan kategori apa yang bisa dipilih sesuai keperluan. Pada halaman utama terdapat kolom profil dimana pengguna dapat melihat kelengkapn profil tersebut. Setelah lengkap data yang dimasukan sesuai identitas baru pengguna bisa melakukan memilih salah satu kategori yang diperlukan lalu mengisi data secara benar dan lengkap.

Pengisian data pengguna juga bisa memilih dokumen yang nanti sudah jadi bisa melakukan pengambilan sendiri atau menggunakan jasa ojek *online*. Setelah semua sesuai dengan keperluan maka selanjutnya data akan di proses, dan dalam waktu beberapa hari dokumen sudah selesai dan siap di serahkan kepada pengguna SIP OKE. Setelah itu masuk ke cuplikan penutupan dengan mengajak masyarakat untuk men*download* aplikasi SIP OKE di *google play store* secara gratis lalu penutupan dengan logo SIP OKE.

2. Konsep Verbal

Pesan verbal yang mau disampaikan kepada para *audience* dalam perancangan animasi *motion graphics* ini menggunakan Bahasa Indonesia, dengan memberikan penekanan pada slogan atau *Tagline* SIP OKE Memang OKE.

3. Konsep Visual

Tipografi yang digunakan dalam perancangan animasi *motion graphic* menggunakan *font*: Arial, karena jenis *font* ini mudah dibaca dan berkesan elegan, sebagai jenis font yang banyak digunakan untuk menuliskan berbagai informasi dalam bentuk tulisan atau teks yang berkesan modern. Sedangkan untuk skema warna yang digunakan dalam perancangan animasi *motion graphic* menggunakan unsur warna terang dan gelap yaitu: putih, hijau, abu-abu dan hitam, ditambah dengan unsur warna untuk *background* berwarna ungu kemerah-merahan. Sementara komposisi unsur-unsur visual yang diterapkan pada animasi *motion graphics* digunakan yang sesederhana mungkin, karena di gunakan untuk remaja sampai orang tua, agar dapat dimengerti oleh semua kalangan atau masyarakat luas khususnya warga Kelurahan Mekarjaya.

4. *Storyboard*

Perancangan desain komunikasi visual menggunakan animasi *motion graphics* sebagai media promosi aplikasi SIP OKE. *Storyboard* memainkan peran penting dengan membantu memvisualisasikan konsep awal dan struktur animasi. *Storyboard* bertujuan untuk merencanakan urutan adegan, transisi, dan alur cerita yang efektif dalam menyampaikan pesan promosi aplikasi SIP OKE. Ini memfasilitasi komunikasi ide

yang jelas antara desainer, klien, dan tim

	Visual	Keterangan	Verbal
1	Apakah ANDA Sibuk ?	menanyakan apakahan anda sibuk	VO (Voice Over/ Narasi) Apakah anda sibuk ?
2	pekerjaan anda sangat PADAT ?	menanyakan pekerjaan anda sangat padat	VO (Voice Over/ Narasi) Pekerjaan anda sangat padat ?
3	dan tidak sempat mengurus surat-surat ke Kelurahan ?	menanyakan dan tidak sempat mengurus surat-surat ke Kelurahan	VO (Voice Over/ Narasi) dan tidak sempat mengurus surat-surat ke Kelurahan ?
4	kini, Kelurahan Mekarjaya memiliki aplikasi	memberitahu bahwa Kelurahan memiliki aplikasi	VO (Voice Over/ Narasi) kini Kelurahan Mekarjaya memiliki aplikasi
5	SIP OKE Sistem Informasi dan Layanan Online Kelurahan	memperkenalkan aplikasi SIP OKE (Sistem Informasi dan Layanan Kelurahan)	VO (Voice Over/ Narasi) SIP OKE (sistem Informasi dan Layanan Online Kelurahan)
6	SIP OKE akan memudahkan anda dalam mengurus keperluan terkait surat-surat di Kelurahan	menjelaskan aplikasi SIP OKE (Sistem Informasi dan Layanan Kelurahan)	VO (Voice Over/ Narasi) SIP OKE akan memudahkan anda dalam mengurus keperluan terkait surat-surat di Kelurahan

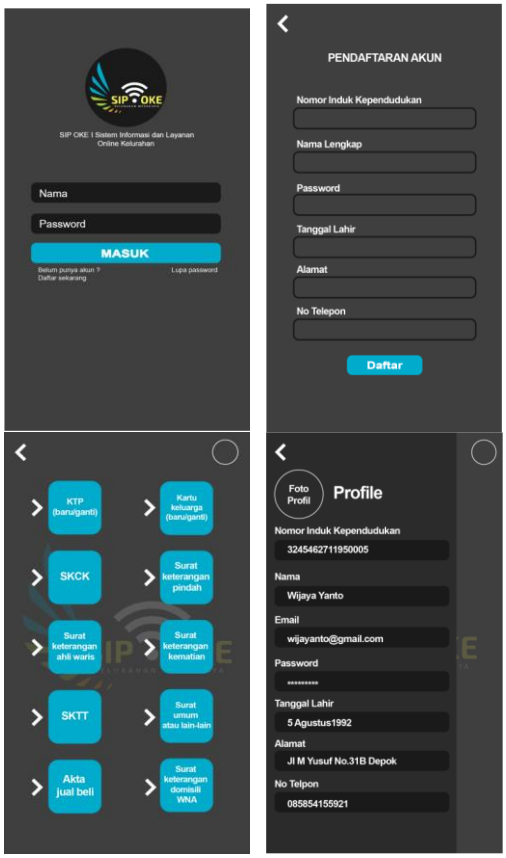
produksi, memastikan semua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang proyek tersebut. Selain itu, *storyboard* membantu dalam mengidentifikasi dan mengatasi potensi masalah sejak awal, meningkatkan efisiensi produksi dan memastikan kualitas akhir animasi. Dengan demikian, *storyboard* menjadi alat yang esensial dalam menghasilkan animasi *motion graphics* yang menarik dan efektif untuk mempromosikan aplikasi SIP OKE.

	Visual	Keterangan	Verbal
7	dengan cara yang SANGAT MUDAH	menjelaskan aplikasi SIP OKE (Sistem Informasi dan Layanan Kelurahan)	VO (Voice Over/ Narasi) dengan cara yang sangat mudah
8	Buka aplikasi SIP OKE lalu daftar dengan biodata anda	memberitahu bagaimana cara menggunakan aplikasi SIP OKE dengan mendaftarkan akun	VO (Voice Over/ Narasi) buka aplikasi SIP OKE lalu daftarkan biodata anda
9	Setelah akun anda terdaftar anda bisa langsung memilih kategori apa yang anda butuhkan	memberitahu bagaimana cara menggunakan aplikasi SIP OKE memilih kategori	VO (Voice Over/ Narasi) Setelah akun anda terdaftar anda bisa langsung memilih kategori apa yang anda butuhkan
10	isi persyaratan dengan lengkap dan tentukan metode pengambilan dokumen diambil sendiri atau menggunakan jasa ojek online	memberitahu bagaimana cara menggunakan aplikasi SIP OKE mengisi persyaratannya	VO (Voice Over/ Narasi) isi persyaratan dengan lengkap dan tentukan metode pengambilan dokumen diambil sendiri atau menggunakan jasa ojek online
11	Dan SELESAI Permintaan anda akan di proses secepat mungkin	permintaan akan di proses secepat mungkin	VO (Voice Over/ Narasi) dan selesai permintaan anda akan di proses secepat mungkin
12	MUDAH TIDAK MEMBUANG WAKTU	dengan menggunakan SIP OKE mudah tidak membuang waktu	VO (Voice Over/ Narasi) mudah tidak membuang waktu

Gambar 3. *Storyboard motion graphic*

5. Ilustrasi

Perancangan Animasi *Motion Graphics* sebagai media promosi aplikasi SIP OKE.



Gambar 4. Ilustrasi *Screen Shot* aplikasi Tahapan Proses Produksi

Pada tahap proses produksi animasi *motion graphic* SIP OKE, semua tahapan yang dimulai dari pra produksi seperti halnya *story line* dan *story board* akan dibuat menjadi sebuah animasi yang berupa *motion graphic*, dengan ukuran 720p : 1280×720px (16:9) dengan kualitas HD. Dalam proses produksi ini terdapat beberapa tahapan yang dimulai dari Pembuatan Desain Grafis, Dalam pembuatan desain grafis untuk perancangan animasi *motion graphic* ini dikerjakan menggunakan adobe illustrator dengan ukuran lembar kerja yaitu 1280×720px. Semua elemen desain grafis yang ada disetiap *scene* animasi *motion graphic* ini dibuat dengan pengaturan layer yang tertata setiap bagian dengan tujuan memudahkan saat dioperasikan dan diberikan gerakan. Pembuatan desain grafis menggunakan *Adobe Illustrator* yang nantinya akan di *import* ke dalam *Adobe After Effect.*

Gambar 5, Proses Produksi Animasi *Motion Graphics*

Selanjutnya pemberian gerak pada grafis atau disebut proses *graphic* dilakukan satu demi satu *scene* yang dibuat dalam *precomp*. Perancangan animasi *motion graphics* SIP OKE ini menggunakan beberapa teknik *motion graphics*, antara lain yaitu efek *pop up, rotation*, dan *looping*. Kemudian pada tahap *Rendering* yang merupakan pembuatan *output* berupa *file movie (*.mov). *Rendering* dilakukan untuk mengubah *file project Adobe After Effect* setelah pekerjaan *motion graphic*s selesai dikerjakan, hasilnya diubah menjadi sebuah file *output* dengan format (.mov).

Pada proses terakhir setelah semua tahap produksi telah dilakukan, selanjutnya adalah tahap pasca produksi atau biasa disebut *post production*. Paska produksi pada perancangan animasi *motion graphics* SIP OKE ini mencakup *recording* audio narasi, video editing, menggabungkan music dan membuat output akhir berformat (.mp4) menggunakan *software Adobe Premiere*.

Tahap akhir pada bagian pasca produksi merupakan proses video editing pada animasi *motion graphics* SIP OKE, ini merupakan proses merangkai visual yang telah selesai dikerjakan pada *software Adobe After Effect* dengan *output* render setiap scenenya berupa file berformat (.mov). Merangkai visual menggunakan *software Adobe Premiere* dilakukan dengan cara merangkai *scene* secara berurutan sesuai dengan *script*, menggabungkan atau menyusun *scene-scene* menjadi kesatuan file movie berupa video *motion graphics* aplikasi SIP OKE. Berikut adalah beberapa tampilan isi dari animasi *motion graphics* aplikasi SIP OKE.

Gambar 6, Sebagian Tampilan Dari Animasi *Motion Graphics*

SIMPULAN

Perancangan animasi *motion graphics* aplikasi SIP OKE sebagai media promosi untuk pelayanan *public* bagi masyarakat kelurahan Mekarjaya, Kota Depok, Jawa Barat dibuat dengan mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya; pertama dengan adanya kesibukan masyarakat yang bekerja di kota Jakarta, yang sudah memakan waktu cukup banyak, sehingga mereka sudah tidak sempat lagi untuk mengurus berkas-berkas di kelurahan. Kalaupun mereka harus pergi ke kelurahan, maka mereka harus minta ijin dulu ke kantor atau cuti untuk tidak masuk kerja. Hal ini tentu akan sangat merepotkan warga apabila mereka membutuhkan berkas-berkas administrasi.

Hal kedua, dengan adanya perkembangan teknologi IT maka perlu ada solusi kreatif untuk memberikan pelayanan *public* kepada masyarakat modern yang tinggal di wilayah perkotaan, Maka solusinya perlu ada pelayanan *public* berbasis *online* menggunakan aplikasi yang bisa diakses menggunakan internet. Karena itu maka dibuatlah sebuah aplikasi SIP OKE (Sistem Informasi dan Pelayanan *Online* Kelurahan) Mekarjaya. Supaya aplikasi ini dikenal oleh masyarakat pengguna, maka perlunya dibuatkan media promosi untuk memperkenalkan aplikasi tersebut kepada masyarakat dengan menggunakan animasi *motion graphics.*

Motion graphics sebagai media promosi atau media informasi ini untuk memperkenalkan aplikasi SIP OKE kepada masyarakat yang akan diunggah melalui youtube dan media social lainnya, supaya bisa di akses oleh masyarakat penggunanya, sehingga diharapkan aplikasi SIP OKE ini dapat bermanfaat bagi warga masyarakat Kelurahan Mekarjaya, Kecamatan Sukmajaya, Kota Depok, Jawa Barat.

DAFTAR PUSTAKA

Ardian, A., & Munadi, S. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Student-Centered Learning dan Kemampuan Spasial terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *22*(4), 454. https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7843

Betancourt. (2013). *The History of Motion Graphics*. Wildside Press.

Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya.* Andi offset.

Hutabarat, J., & Huseini, M. (2012). *Strategi Pendekatan Komprehensif dan Terintegrasi Strategic Excellence dan Operational Excellence Secara Simultan*. Penerbit Universitas

Indonesia.

Lupiyoadi. (2006). *Manajemen Pemasaran Jasa Edisi kedua.* salemba empat.

Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.

Siregar. (2007). No Title. *Pengaruh Bauran Promosi Pemasaran Terhadap Keputusan Mahasiswa Memilih Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) ITMI Medan*.

Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2015). Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain*, *1*.

Tjiptono, F., & Diana, A. (2015). *Pelanggan Puas? Tak Cukup! Plus: contoh spesifik riset kepuasan dan ketidak puasan pelanggan, strategi mewujudkan kepuasan pelanggan*. Andi offset.

Undang-Undang RI. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik*.

Zimmerer. (2002). *Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management*. Prentice-Hall.