

MOTION GRAPHIC PADA VIDEO MEKANISME PERMOHONAN INFORMASI PUBLIK DI BADAN PENGUSAHA BATAM

Aldino Arwinanto Saputro¹, Agus Fatulloh²

^{1, 2} Teknik Multimedia dan Jaringan Politeknik Negeri Batam

arwinantoaldino31@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Perkembangan tersebut memberikan dampak yang signifikan bagi masyarakat khususnya kalangan milenial. Teknologi digital yang terus berkembang bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam mencari informasi. Badan Pengusahaan (BP) Batam yang dahulunya dikenal dengan Otorita Batam, merupakan instansi pemerintah yang dibentuk untuk mengembangkan pulau Batam khususnya di bidang investasi. Guna mendukung transformasi pelayanan informasi kepada masyarakat, pada tahun 2010 secara resmi BP Batam membentuk Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) BP Batam. Seiring berjalannya waktu, sampai dengan saat ini diketahui masih terdapat masyarakat Batam yang kurang lengkap dalam memenuhi tata cara serta mekanisme dalam meminta informasi publik di BP Batam. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk membuat video mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam yang diharapkan video ini dapat membantu Humas BP Batam dalam memberikan informasi kepada masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Metode Luther-Sutopo. Setiap fase yang berbeda dapat dikoordinasikan dan bertukar posisi, tetapi tetap dimulai dari fase konsep dan berakhir dengan fase Distribusi. Berdasarkan hasil analisis video mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam telah memenuhi indikator kelayakan yakni unsur media yang didapatkan hasil 4,1 yang termasuk ke dalam kategori (S) setuju dan unsur informasi 4,7 yang termasuk ke dalam kategori (SS) sangat setuju dan hasil dari perhitungan responden yaitu masyarakat Batam dengan nilai 87,4 % yang termasuk kedalam kategori (SS) sangat setuju.

Kata kunci: Luther-Sutopo, Informasi, *Motion Graphic*

ABSTRACT

Currently the development of information and communication technology is growing very rapidly. This development has had a significant impact on society, especially millennials. Digital technology that continues to develop aims to make it easier for people to find information. Batam Concession Agency (BP), formerly known as Otorita Batam, is a government agency formed to develop Batam island, especially in the investment sector. In order to support the transformation of information services to the public, in 2010 BP Batam officially formed the BP Batam Information and Documentation Management Officer (PPID). As time goes by, until now it is known that there are still Batam people who are incomplete in fulfilling the procedures and mechanisms for requesting public information at BP Batam. Therefore, this study aims to make a video of the mechanism for requesting public information on BP Batam. It is hoped that this video is made to help BP Batam Public Relations in providing information to the public. The method used in this research is the Luther-Sutopo method. Each different phase can be coordinated and switched positions, but still starting from the concept phase and ending with the distribution phase. Based on the results of the video analysis, the mechanism for requesting public information at BP Batam has met the eligibility indicators, namely the media elements obtained by the 4.1 results which fall into the category (S) agree and the information elements 4.7 which are included in the

category (SS) strongly agree and The results of the calculation of respondents, namely the people of Batam with a value of 87.4% who fall into the category (SS) strongly agree.

Keywords: *Luther-Sutopo, Information, Motion Graphic*

PENDAHULUAN

Badan Pengusahaan (BP) Batam yang dahulunya dikenal dengan Otorita Batam, merupakan instansi pemerintah yang dibentuk untuk mengembangkan pulau Batam khususnya dibidang investasi.

Untuk meningkatkan pelayanan informasi kepada masyarakat, Badan Pengusahaan Batam membentuk Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) Badan Pengusahaan Batam. Yang tugasnya adalah mengumpulkan seluruh informasi dari unit kerja yang ada di lingkungan BP Batam untuk diolah dan disebarluaskan kepada publik. Seiring berjalannya waktu, masih banyak masyarakat Batam yang tidak mengerti mekanisme untuk meminta informasi publik di BP Batam.

Berdasarkan informasi yang didapat dari karyawan di unit kerja Subdit Humas, masih banyak masyarakat Batam yang belum mengetahui dan memahami mekanisme permintaan informasi yang terkait dengan Badan Pengusahaan Batam. Sebagai perbandingan bahwa dari 10 orang yang mengajukan permintaan informasi kepada PPID Badan Pengusahaan Batam, hanya 2 orang yang memahami mekanisme dalam mengajukan permintaan informasi. Hal ini disebabkan karena kurangnya sosialisasi kepada masyarakat terkait dengan mekanisme permintaan informasi tersebut. Masyarakat juga banyak yang belum mengetahui bahwa untuk mengajukan permintaan informasi di Badan Pengusahaan Batam dapat dilakukan secara online dan tidak perlu mendatangi langsung ke kantor BP Batam.

Saat ini banyak media yang dapat digunakan untuk menyebarluaskan informasi kepada publik, salah satu media yang dapat digunakan yaitu dalam bentuk video yang menjadi media informasi yang mudah dipahami. Masih kurangnya media informasi tentang mekanisme untuk meminta informasi publik dari Badan Pengusahaan Batam, dalam hal ini penulis akan membuat video mekanisme permohonan informasi publik di Badan Pengusahaan Batam yang diharapkan video ini dibuat untuk membantu Humas BP Batam dalam membarikan informasi kepada masyarakat Batam dengan mengimplementasikan teknik *motion graphic*.

Beberapa penelitian dalam pembuatan video salah satunya adalah "Penerapan Unsur *Live Shoot dan Motion Graphic* Studi Kasus Video Profile RA AR-Rasyid Tanjung Pinang" Aldilla Yulandina (2017). Penelitian yang dilakukan oleh Ardila menghasilkan video profil yang dapat digunakan sebagai media promosi dan informasi penerimaan murid baru di RA Ar-Rasyid Tanjung Pinang.

Motion graphic yaitu potongan-potongan media visual yang menggabungkan film dan desain grafis. Menurut pendapat Michael Bentacourt, seorang ahli Teori perfilman dalam artikelnya yang berjudul "*The origins of Motion graphic*", menyatakan bahwa *motion graphic* merupakan media yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya digabungkan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui media elektronik. Dalam penelitian ini *motion graphic* berfungsi menambah visualisasi agar terlihat menarik.

Dalam video yang akan dibuat. Adapun durasi yang akan dibuat yaitu 2-3 menit sesuai dengan permintaan BP Batam, Karena hasil grafik viewers di akun youtube BP Batam video yang di upload berdurasi 2-3 lebih banyak di tonton. Maka metode yang akan digunakan dalam pembuatan video ini adalah menggunakan metode Luther Sutopo.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Metode Luther-Sutopo. Setiap fase yang berbeda dapat di-koordinasikan dan bertukar posisi, tetapi tetap dimulai dari fase konsep dan berakhir dengan fase Distribusi. Sutopo telah mengadopsi metode Luther dengan perubahan tambahan di fase yang ke enam, menurut Sutopo (2003). Namun, pada tahap pengumpulan materi dapat dilakukan secara paralel dengan tahap pengembangan.

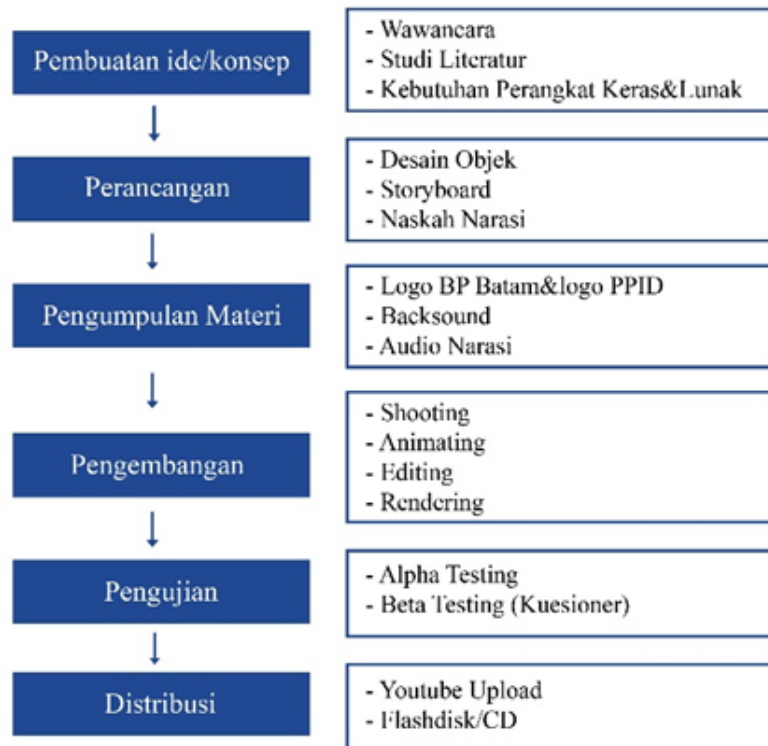
Alur proses pengerjaan ini seperti konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi. Video ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam kepada masyarakat. Pada tahapan pengujian dilakukan dengan uji alpha dan uji

beta, Pengujian alpha, dilakukan untuk melihat kelayakan produk dari para ahli untuk mengetahui kualitas dari produk. Pengujian beta dilakukan dengan sedikitnya 30 responden yang merupakan masyarakat yang berada di kota Batam.

Motion graphic merupakan suatu potongan media visual yang pada tahapannya yaitu menggabungkan film dan desain grafis. *Motion*

graphic yang berkonteks pada sebuah infografis bisa di desain bergerak dengan memadukan berbagai elemen-elemen 2D & 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, dan fotografi.

Terdapat *timeline* yang dihabiskan dari awal pra produksi hingga akhir produksi. Pada *timeline* yang telah disusun, proses pengerjaan produk sudah sesuai dengan rencana yang disusun pada timeline produksi.



Gambar 1. Diagram Alur Luther-Sutopo

Tabel 1. Timeline Produksi

NO	KEGIATAN	BULAN DAN MINGGU KE -											
		I				II				III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Konsep												
2	Perancangan												
3	Pengumpulan Materi												
4	Pembuatan												
5	Pengujian												
6	Distribusi												

Pembuatan Konsep

Tahapan ini menentukan ide/konsep produk multimedia yang sesuai dengan mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam.

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pembimbing magang di BP Batam, video

yang akan dibuat menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shoot* sesuai dengan permintaan BP Batam itu sendiri. Karena video yang menggunakan *motion graphic* akan menjadi lebih menarik dalam penyajiannya.

2. Studi Literatur

Pada studi literatur, penulis mengumpulkan informasi dari sumber terkait dalam penelitian ini. Hal yang dilakukan adalah : melihat penelitian mengenai implementasi *motion graphic* pada video yang sudah ada, melihat dan mempelajari produk *motion graphic* untuk media informasi yang ada di Youtube. Durasi video yang akan dibuat yaitu 2-3 menit sesuai dengan permintaan BP Batam dan hasil grafik *viewers* yang ada di akun BP Batam menunjukkan video yang berdurasi 2-3 menit lebih banyak ditonton.

3. Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak

Perangkat keras dan lunak yang digunakan untuk pembuatan produk ini :

Tabel 2. Perangkat Lunak

No.	Perangkat Lunak	Fungsi
1	Adobe Premier Pro	Untuk mengedit Video
2	Adobe After Effect	Untuk menggabungkan bahan design grafis yang telah dibuat kemudian digerakkan
3	Adobe Illustrator	Untuk membuat desain awal

4. Perancangan

Perancangan merupakan tahap pra-produksi dalam pembuatan penelitian ini yang terdiri dari :

a. Desain Objek

Berikut adalah beberapa desain objek yang penulis buat untuk kebutuhan produk yang akan penulis gerakkan menjadi *motion graphic*. Pada kegiatan ini yang dilakukan yaitu membuat sketsa objek yang akan digunakan pada video.

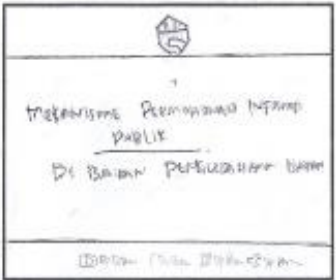
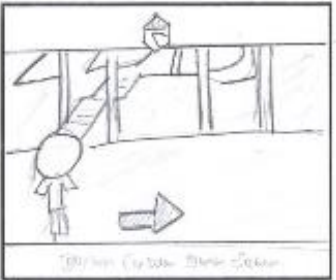
Tabel 3. Desain Objek

No	Gambar	Keterangan
1		Jam, dokumen dan kalender
2		Dokumen

b. Storyboard

Pada pembuatan *Storyboard* merupakan tahapan pertama dari bentuk visual pada video ini. *Storyboard* ini terdiri dari 6 Halaman dan 18 panel.

Project : Implementasi Motion Graphic pada video mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam Artist : Cindy Clastic Page : 1

	Scene : 1 Shot : 1	Scene : 2 Shot : 2	Scene : 3 Shot : 3
Action			
Dialogue	Menampilkan Bunker logo PPID BP Batam dengan motion graphic.	Menampilkan tulisan grafis text. Mekanisme Permohonan Informasi publik di Badan Pengkajian Batam.	Lokasi Halaman Depan Gedung BP Batam Lt. Tameng Gedung dan area lokasi pemotretan gedung mengitari arah shot ke depan.
NARASI :		Vo : Mekanisme Permohonan Informasi publik di Badan Pengkajian Batam.	
Timing	00.00 — 00.07 detik.	00.08 — 00.11 detik.	00.12 — 00.15 detik.

Gambar 2. Storyboard

c. Naskah Narasi

Naskah pada pembuatan produk ini berfungsi sebagai acuan untuk setiap *scene* dan untuk kebutuhan *dubbing*.

1. BUMPER MOTION GRAPHIC OPENING LOGO
MENAMPILKAN SCENE PEMBUKA DENGAN MOTION LOGO PPID BP BATAM
BATAM
CUT TO :

2. BUMPER MOTION GRAPHIC JUDUL
MENAMPILKAN MOTION GRAPHIC JUDUL "MEKANISME PERMOHONAN INFORMASI PUBLIK DI BADAN PENGUSAHAAN BATAM"
CUT TO :

3. EXT. HALAMAN DEPAN GEDUNG BP BATAM
LS, KAMERA BERGERAK DARI ATAS KE BAWAH MENIKUTI OBJEK YANG BERJALAN
Memperlihatkan orang berjalan menuju gedung BIFZA ANEX II
CUT TO :

4. INT. DEPAN MEJA PELAYANAN HUMAS
MLS, KAMERA MEMPERLIHATKAN SUASANA DI DEPAN MEJA PELAYANAN HUMAS BP BATAM
Karyawan yang berada dimeja sedang melayani orang yang akan melakukan permohonan informasi publik
CUT TO :

Gambar 3. Naskah Narasi

d. Pengumpulan Materi

Bahan yang akan digunakan antara lain video, animasi, audio. Pengumpulan bahan yang terkait dengan *live shot* dan *motion graphic*. Adapun pengumpulan materi lainnya yaitu:

1) Logo BP Batam & PPID BP Batam
Logo BP Batam dan PPID BP Batam yang sudah ada sebelumnya dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4. Logo BP Batam



Gambar 5. Logo PPID BP Batam

2) Backsound

Pemilihan *backsound* Corporate Business Music by Infraction No Copyright Music

2019 untuk mengisi video mekanisme informasi publik di BP Batam karena tempo pada musik tersebut sesuai dengan video ini.

3) Audio Narasi (*dubbing*)

Proses *dubbing* menentukan penyampaian informasi pada video ini, *dubbing* yang digunakan berbahasa Indonesia. Proses perekaman audio menggunakan *voice recorder*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini memuat dari kelanjutan dari tahapan metode penelitian yaitu alur pengerjaan berdasarkan alur Metode Luther-Sutopo. Tahapan ini juga sudah memasuki tahapan *post production* yaitu: pengembangan, pengujian dan distribusi.

1. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, langkah yang dilakukan adalah memvisualisasikan semua bahan yang sudah digambarkan pada *storyboard*.

2. Shooting

Pada tahapan *shooting* dilakukan pengambilan gambar yang nantinya akan digunakan sesuai dengan mekanisme permintaan informasi publik di BP Batam.

3. Animating

Pada tahapan *animating* desain objek diberi gerakan sehingga menjadi satu animasi yang utuh untuk *scene*-nya. *Software* yang digunakan yaitu Adobe After Effect.

4. Editing

Pada Tahap ini dilakukan proses *editing* dengan menyatukan semua video, kemudian memberikan *motion graphic* di dalam video yang sudah di satukan. Proses *editing* menggunakan software Adobe After Effect.

5. Rendering

Pada tahap terakhir yaitu *rendering* untuk menggabungkan video, *dubbing* dan *backsound* dengan menggunakan software Adobe Premier Pro CC. *Output* berupa file MP4. Proses *rendering* dapat dilihat pada.

6. Pengujian

Pada tahapan ini dilakukan suatu pengujian terhadap video *motion graphic* ini. Pada pengujian alpha, penelitian ini melakukan uji kelayakan produk terhadap para ahli untuk mengetahui kualitas dari produk yang dibuat apakah setiap item sudah relevan (Hendrayadi, 2017). Uji kelayakan akan dilakukan oleh ahli informasi dan ahli media, uji kelayakan ahli informasi akan dilakukan oleh peneliti kepada Kasubag Humas sebagai ahli informasi untuk mengetahui standar kelayakan mengenai video

dari segi informasi yang terdapat di dalamnya. Penelitian ahli akan diukur dalam perhitungan jarak interval untuk mengetahui hasil dari kuesioner (Budiaji, 2013).

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

Berdasarkan perhitungan jarak interval diatas, berikut dibawah ini adalah kriteria dari penilaian tim ahli (ahli informasi dan ahli media).

Tabel 4. Tabel Jarak Interval

Rata-rata kelayakan	Kriteria
4,3 – 5,0	Sangat Setuju
3,5 – 4,2	Setuju
2,7 – 3,4	Cukup
1,9 – 2,6	Tidak Setuju
1,0 – 1,8	Sangat Tidak Setuju

Jika penilaian 2 tim ahli terhadap video mekanisme informasi publik di BP Batam ini sudah mencapai nilai rata-rata “Setuju” maka produk ini sudah layak untuk diteruskan ke tahap beta testing yaitu kuesioner yang ditujukan kepada responden. Responden berikutnya ditujukan kepada masyarakat hal ini dikarenakan produk ini berisikan tentang mekanisme permohonan publik di BP Batam. Bobot nilai dari kuesioner dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Bobot Kuesioner

Jawaban	Nilai Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Berdasarkan data yang didapat, maka dapat dirumuskan dan diterjemahkan hasil dalam skala likert yaitu :

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

Apabila skor sudah didapat, selanjutnya mencari skor maksimum dalam skala likert dalam rumus :

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Jumlah responden} \times \text{Bobot tertinggi}$$

Berdasarkan rumus di atas, skor maksimum dapat menentukan index dalam bentuk persen (%) dengan rumus :

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

Hasil dari perhitungan index (%) akan disesuaikan dengan interval yang telah ditetapkan dalam skala likert.

Tabel 6. Interval Presentase Kuesioner

Jawaban	Persentase nilai
Sangat Setuju	80% - 100 %
Setuju	60% - 79,99%
Cukup	40% - 59,99%
Tidak Setuju	20% - 39,99%
Sangat Tidak Setuju	0% - 19,99%

Uji Alpha Ahli Informasi

Pengujian dengan berdasarkan para ahli informasi bertujuan untuk mengetahui nilai standar dari kelayakan informasi yang ada pada produk ini. Uji ahli informasi dilakukan kepada Kasubag Humas, Kasi PPID dan Kasi Antar Media Humas BP Batam.

Setelah mendapati hasil skor rata-rata, didapatkan angka 4,7 yang masuk kedalam kategori (SS) sangat setuju. Dan dapat disimpulkan bahwa video mekanisme informasi publik di BP Batam sudah dapat memenuhi standar kelayakan informasi untuk disebarluaskan kepada masyarakat.

Uji Alpha Ahli Media

Pengujian berdasarkan ahli media bertujuan untuk dapat mengetahui kelayakan produk video mekanisme dalam segi standar kelayakan media. Uji ahli media dilakukan dengan staf dokumentasi dan publikasi yang memiliki *jobdesk* harian sebagai Konten Desainer di Subdit Humas dan Dosen Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam.

Tabel 7. Hasil Uji Alpha Ahli Informasi

No	Deskripsi Pertanyaan	Kode Penilai			Jumlah skor	Rata- Rata
		A1	A2	A3		
1	Menampilkan informasi mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam	5	5	5	15	5
2	Menampilkan informasi Cara Pengajuan Keberatan Informasi Publik	5	4	4	13	4,3
3	Menampilkan kemudahan mengajukan Permohonan Informasi Publik di BP Batam	4	5	5	14	4,6
4	Mekanisme yang disampaikan sudah relevan berdasarkan sumber yang ada di PPID BP Batam	5	4	5	14	4,6
5	Mekanisme yang disampaikan memudahkan pemahan bagi pemohon informasi publik di BP Batam	5	5	5	15	5
Jumlah		24	23	24	71	23,5
Rata-Rata		4,8	4,6	4,8	14,2	4,7
Keterangan		SS	SS	SS		SS

Tabel 8. Hasil Uji Alpha Ahli Media

No	Aspek	Deskripsi Pertanyaan	Penilai			Jumlah Skor Rata-Rata	
			A1	A2	A3		
1	Gambar	Ketepatan Penempatan Posisi Gambar	4	4	4	12	4
		Ketepatan Pemilihan Desain <i>Background</i> & Objek Lainnya	5	5	4	14	4,6
		Ketepatan jenis <i>font</i> yang digunakan	4	4	3	11	3,6
2	Teks	Ketepatan jenis <i>font</i> yang digunakan	4	5	5	14	4,6
		Ketepat ukuran font	4	5	3	12	4
		Ketepatan teks dalam mendeskripsikan objek	4	4	4	12	4
3	Warna	Ketepatan pemilihan warna teks	5	5	4	14	4,6
		Ketepatan Warna <i>Background</i> dan objek	5	5	4	14	4,6
		Ketepatan warna pada objek pendukung	4	5	4	13	4,3
4	Animasi	Ketepatan Pergerakan motion pada objek	4	5	4	13	4,3
		Ketepatan waktu pada pergerakan animasi	4	5	4	11	3,6
		Ketepatan Pergerakan transisi antar <i>scene</i>	4	5	4	13	4,3
5	Audio	Ketepatan dari suara <i>dubbing</i>	4	5	3	12	4
		Ketepatan dari suara <i>backsound</i>	4	4	3	11	3,6
Jumlah			59	65	52	176	58,1
Rata-rata			4,2	4,6	3,7	12,5	4,1
Keterangan			S	SS	S	S	

Setelah mengetahui hasil dari skor rata-rata maka didapatkan 4,1 yang masuk dalam kategori (S) setuju. Kemudian dapat disimpulkan bahwa video mekanisme informasi publik sudah memenuhi standar kelayakan media untuk disebarluaskan kepada masyarakat.

Uji Beta Kuesioner Responden

Pengujian beta merupakan pengujian terakhir sebelum produk video mekanisme permohonan informasi publik disebarluaskan kepada masyarakat secara resmi ke sosial media BP Batam yaitu instagram dan youtube BP Batam. Pengujian beta akan dilakukan dengan 30

responden yang merupakan masyarakat yang berada di kota Batam. Menurut Roscoe yang dikutip oleh Hendry, untuk ukuran sampel yaitu 30–500 yang digunakan untuk segala penelitian (Suryani dkk, 2015). Para Responden diminta untuk menyaksikan produk berupa video mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam.

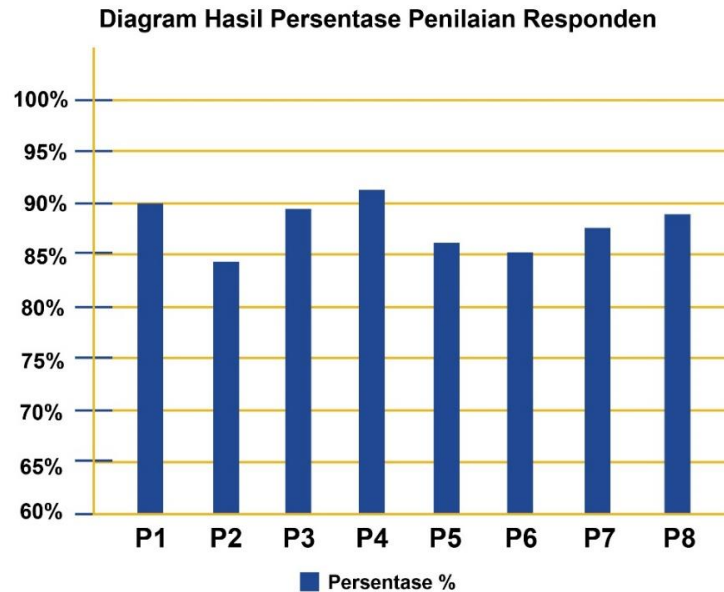
Setelah itu dilanjutkan ketahapan selanjutnya yaitu pengisian kuesioner. Dengan hasil persentase dari setiap pertanyaan yang dijawab oleh responden, maka dapat dihitung nilai dari persentasenya.

Tabel 9. Hasil Uji Beta Kuesioner Responden

No	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	C	S	SS
1	Menampilkan informasi mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam				15	15
2	Apakah informasi mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam yang ditampilkan dapat dipahami			4	15	11
3	Menampilkan tata cara pengajuan keberatan informasi publik di BP Batam				16	14
4	Apakah tata cara pengajuan keberatan informasi publik di BP Batam yang ditampilkan dapat dipahami Multimedia			2	12	16
5	Tampilan <i>motion graphic</i> pada video menarik			3	15	12
6	Tampilan teks dapat dibaca dengan baik			2	18	10
7	Suara terdengar dengan jelas			3	13	14
8	Apakah anda setuju bahwa dengan adanya <i>motion graphic</i> sangat membantu dalam penyampaian mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam			1	16	13

Tabel 10. Hasil Uji Beta Kuesioner yang Telah Diolah

No	Pertanyaan	Total Skor	Interpretasi
1	Menampilkan informasi mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam	135	90 %
2	Apakah informasi mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam yang ditampilkan dapat dipahami	127	84,6 %
3	Menampilkan tata cara pengajuan keberatan informasi publik di BP Batam	134	89,3 %
4	Apakah tata cara pengajuan keberatan informasi publik di BP Batam yang ditampilkan dapat dipahami	134	89,3 %
5	Tampilan <i>motion graphic</i> pada video menarik	129	86 %
6	Tampilan teks dapat dibaca dengan baik	128	85,3 %
7	Suara terdengar dengan jelas	131	87,3 %
8	Apakah anda setuju bahwa dengan adanya <i>motion graphic</i> sangat membantu dalam penyampaian mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam	132	88 %



Gambar 6. Diagram Hasil Persentase Penilaian Responden

Jumlah persentase (%) = setiap pertanyaan / Jumlah pertanyaan

Jumlah persentase = $699,8 / 8$
= 87,4 % (SS)

Dari hasil penyebaran kuesioner kepada masyarakat Batam, didapatkan persentase penilaian sebesar 87,4% yang termasuk ke dalam kategori (SS) sangat setuju, yang menyatakan bahwa produk ini sudah memberikan informasi yang sesuai dengan

mekanisme pengajuan informasi publik di BP Batam kepada masyarakat Batam.

a. Distribusi

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari produk ini yaitu dengan mengupload video tersebut di akun Youtube BP Batam. Video ini nantinya dapat memberikan informasi dan panduan bagi masyarakat yang akan mengajukan permohonan informasi publik di BP Batam secara mudah dengan melihat video ini di akun youtube BP Batam https://youtu.be/F-ury_zkPW0.



Gambar 7. Tahap Distribusi Produk

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan pengujian dan analisis yang telah dilakukan maka didapati kesimpulan yaitu berdasarkan hasil analisis video mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam telah memenuhi indikator kelayakan yakni unsur media yang didapatkan hasil 4,1 yang termasuk ke dalam kategori (S) setuju dan unsur informasi 4,7 yang termasuk ke dalam kategori (SS) sangat setuju dan hasil dari perhitungan responden yaitu masyarakat Batam dengan nilai 87,4 % yang termasuk kedalam kategori (SS) sangat setuju, yang artinya para responden yaitu masyarakat Batam sangat setuju dengan adanya video mekanisme permohonan informasi publik di BP Batam sebagai media informasi untuk membantu masyarakat Batam mendapatkan informasi publik yang ada di BP Batam. Lalu saran pengembangan kedepan untuk video yang akan diproduksi selanjutnya lebih mengutamakan sisi visual dari talennya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Badan Bahasa
- Badan Pengusahaan Batam. 2019 "Sejarah". Tersedia di website <https://bpbatam.go.id/> diakses pada tanggal 19 November 2019
- Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan. 2(2), 127-133.
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner.
- Kurniawati, Dika. (2017). Implementasi motiongraphic untuk iklan buang sampah pada tempatnya dengan menggunakan metode luther sutopo. Teknik Multimedia dan jaringan. Politeknik Negeri Batam.
- Likert RA. (1932). Technique for the measurement of attitudes. Archives of Psychology, 140 pp:1-55.
- Suryani, & Hendryadi. (2015). Metode Riset Kuantitatif. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sutopo, A.H. (2003). Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Yulandina, Aldilla. (2017). Penerapan Unsur Live Shoot dan Motion Graphic Studi Kasus Video Profile RA Ar-Rasyid Tanjung Pinang. Teknik Multimedia dan Jaringan. Politeknik Negeri Batam.