

Mensosialisasikan Video Animasi Pada Badan Pusat Statistik Aceh Tengah

Ira Zulfa^{*1}, Hendri Syahputra², Hamdan Syahputra³.

³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Gajah Putih

*e-mail: ira.zulfea@yahoo.com¹, andreseptian905@gmail.com², hamdansyahputra1@gmail.com³.

Abstrak

Sulitnya masyarakat mengakses data kuantitatif dari Badan Pusat Statistik Aceh Tengah dan ketiadaan animasi video grafis dalam mempromosikan lembaga tersebut. Permasalahan yang dirumuskan adalah kesulitan masyarakat dalam memperoleh data kuantitatif dan ketiadaan grafis video animasi dalam menyebarkan informasi dari Badan Pusat Statistik Aceh Tengah. Kesimpulan yang diambil dari ilustrasi animasi perancangan sosialisasi untuk Badan Pusat Statistik Aceh Tengah menunjukkan bahwa ilustrasi animasi merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan di era Industri 4.0 saat ini. Penggunaan audio dan musik latar yang disinkronkan meningkatkan animasi, menciptakan hubungan dengan audiens target, dan membuat pesan yang disampaikan lebih berdampak.

Kata kunci: Video grafis, animasi, dan sosialisasi

Abstract

The difficulty of the community in accessing quantitative data from the Central Statistics Agency of Central Aceh and the absence of graphic video animations to promote the institution are highlighted. The formulated problems include the challenges faced by the community in obtaining quantitative data and the lack of animated video graphics in disseminating information from the Central Statistics Agency of Central Aceh. The conclusion drawn from the designed animated illustration for the socialization of the Central Statistics Agency of Central Aceh indicates that animated illustrations serve as an effective medium to convey messages in the current Industry 4.0 era. The synchronized use of audio and background music enhances the animation, establishing a connection with the target audience and making the conveyed messages more impactful.

Keywords: Graphic video, animation, and socialization

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini industri kreatif di Indonesia semakin berkembang, khususnya dalam bidang animasi. Animasi saat ini digunakan untuk berbagai hal seperti pembuatan iklan, game, visualisasi arsitektur dan juga hiburan berupa film animasi. Permintaan pasar animasi yang kian meningkat membuat banyak studio animasi bermunculan di Indonesia.

Animasi adalah suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia film saat ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam live film. Selain dalam film, animasi juga banyak dimanfaatkan dalam dunia game, persentasi dan video grafis. Definisi animasi sendiri berasal dari kata 'to animate' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu

Terdapat banyak teknik dalam pembuatan animasi 2D, diantaranya adalah Animasi Cell, rotoscoping, keyframe dan teknik animasi lainnya. Sedangkan untuk animasi 3D dapat menggunakan teknik animasi motion capture. Dalam bidang animasi, motion capture adalah salah satu cara yang dipakai para kreator animasi untuk mengambil gerakan yang dapat diterapkan dalam pembuatan animasi, sehingga gerakan yang didapatkan lebih alami. Keuntungan lainnya menggunakan motion capture dapat menangkap gerakan dengan jelas. Dapat memberikan motion data dengan tingkat derajat kebebasan (degree of freedom) dengan tingkat detail yang sangat tinggi, Ketika diperlukan data gerakan yang tidak biasa atau gerakan yang sulit dilakukan motion capture untuk realisme gerakan, karena sulit bagi animator

tradisional untuk membuatnya secara akurat. Maka menggunakan motion capture dianggap lebih mudah dibanding menggunakan teknik animasi lainnya.

Badan Pusat Statistik adalah Lembaga Pemerintah Non-Departemen yang bertanggung jawab langsung kepada Presiden. Sebelumnya, BPS merupakan Biro Pusat Statistik, yang dibentuk berdasarkan UU Nomor 6 Tahun 1960 tentang Sensus dan UU Nomer 7 Tahun 1960 tentang Statistik. Sebagai pengganti kedua UU tersebut ditetapkan UU Nomor 16 Tahun 1997 tentang Statistik. Berdasarkan UU ini yang ditindaklanjuti dengan peraturan perundangan dibawahnya, secara formal nama Biro Pusat Statistik diganti menjadi Badan Pusat Statistik.

Jenis statistik berdasarkan tujuan pemanfaatannya terdiri atas statistic dasar yang di selenggarakan oleh BPS, Statistik sektoral yang di laksanakan oleh instansi pemerintah secara mandiri atau bersama dengan BPS, serta statistic khusu yang diselenggarakan oleh lembaga, organisasi, perorangan, dan atau unsur masyarakat lainnya secara mandiri atau bersama dengan BPS

Dalam menjalankan survei penduduk, survei pertanian, dan survei ekonomi pastinya mitra BPS terlebih dahulu akan turun ke masyarakat guna mensosialisasikan Badan Pusat Statistik (BPS) ke masyarakat guna mempromosikan ke masyarakat Aceh Tengah tentang jumlah penduduk, produksi panen pengambilan putusan dan menanggulangi kemiskinan. Mitra Badan Pusat Statistik sendiri saat ini masih melakukan sosialisasi dengan Badan Pusat Statistik dalam bentuk konvensional dan menurut penulis cara tersebut masih kurang efektif karena banyak masyarakat yang kurang paham dalam menyerap informasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya sosialisasi ke masyarakat tentang Badan Pusat Statistik dengan metode yang lebih menarik sehingga memunculkan daya Tarik bagi masyarakat maka penulis membuat laporan magang yang berjudul: **“Video Grafis Berbentuk Animasi dalam Mensosialisasikan Badan Pusat Statistik Aceh Tengah”**.

2. METODE

Metode yang digunakan adalah story board. Story Board merupakan sketsa gambar yang di susun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat membawa khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita,

Frame 01	:	Opening – animasi menyapa
Audio	:	Music hallo sobat data apasih yang ada di pikirkan kalian ketika mendengar kata Statistik
Durasi	:	4 detik

(Tabel 2.1 : Storyboard_1)

Frame 02	:	Mulai muncul animasi memperkenalkan apa itu Statistik
Audio	:	Hai apakah itu sensus survey atau mungkin table-table serta rumus-rumus
Durasi	:	14 detik

(Tabel 2.2 : Storyboard_2)

Frame 03	:	Menampilkan animasi apa saja sebenarnya fungsi statistik
Audio	:	Tapi kita perlu itu semua seperti untuk mengetahui jumlah penduduk, hasil produksi panen, pembuatan keputusan, hingga menanggulangi kemiskinan. Masa sih kayak gitu coba kita cek baik baik informasinya.
Durasi	:	8 detik

(Tabel 2.3 : Storyboard_3)

Frame 04	:	menampilkan pengertian BPS secara umum
Audio	:	Badan pusat statistic merupakan lembaga pemerintah non kementerian yang bertugas untuk melaksanakan tugas yang bertanggung jawab langsung ke presiden
Durasi	:	10 detik

(Tabel 2.4 : Storyboard_4)

Frame 05	:	Menampilkan Visi BPS
Audio	:	Hai menjadi penyedia data Statistik berkualitas untuk Indonesia maju merupakan visi penting bagi Bps dengan
Durasi	:	10 detik

(Tabel 2.5 : Storyboard_5)

Frame 06	:	Menampilkan animasi dan Misi BPS
Audio	:	Misi –misi sebagai berikut (music)
Durasi	:	9 detik

(Tabel 2.6 : Storyboard_6)

Frame 07	:	Menampilkan animasi logo Bps memiliki tiga arti
Audio	:	Badan Pusat Statistik memiliki tiga warna utama yang menggambarkan 3 kegiatan besar yang di lakukan oleh Bps
Durasi	:	5 detik

(Tabel 2.7 : Storyboard_7)

Frame 08	:	Menampilkan animasi yang menjelaskan sensus penduduk
Audio	:	Warna biru yang melambangkan sensus penduduk yang di lakukan 10 tahun sekali pada tahun berakhir nol
Durasi	:	7 detik

(Tabel 2.8 : Storyboard_8)

Frame 09	:	Menampilkan animasi yang menjelaskan sensus pertanian
Audio	:	Warna hijau yang melambangkan sensus yang melambnagkan sensus pertanian yang di lakukan pada tahun berakhir tiga
Durasi	:	7 detik

(Tabel 2.9 : Storyboard_9)

Frame 10	:	Menampilkan animasi yang menjelaskan sensus ekonomi
Audio	:	Warna orange yang melambangkan sensus ekonomi yang di laksanakan pada tahun berakhir enam
Durasi	:	7 detik

(Tabel 2.10 : Storyboard_10)

Frame 11	:	Menampilkan ilustrasi bahwa Bps sudah menggunakan industry 4.0
Audio	:	Saat ini Badan Pusat Statistik telah bergerak dengan revolusi industry 4.0 menggunakan system rujukan
Durasi	:	4 detik

(Tabel 2.11 : Storyboard_11)

Frame 12	:	Menampilkan Sirusa sebagai rujukan Bps
Audio	:	Sirusa system informasi rujukan Statistik
Durasi	:	3 detik

(Tabel 2.12 : Storyboard_12)

Frame 13	:	Keuntungan menggunakan Sirusa
Audio	:	Fungsi pelayanan statistic menjadi lebih efektif dan efesien sehingga nilai-nilai professional, integritas, dan amanah dapat terwujud
Durasi	:	14 detik

(Tabel 2.13 : Storyboard_13)

Frame 14	:	Efektivitas sirusa
Audio	:	Dengan sirusa para pengguna data dapat mengakses informasi dari kegiatan statistic yang dilakukan oleh BPS dimanapun dan kapanpun
Durasi	:	7 detik

(Tabel 2.14 : Storyboard_14)

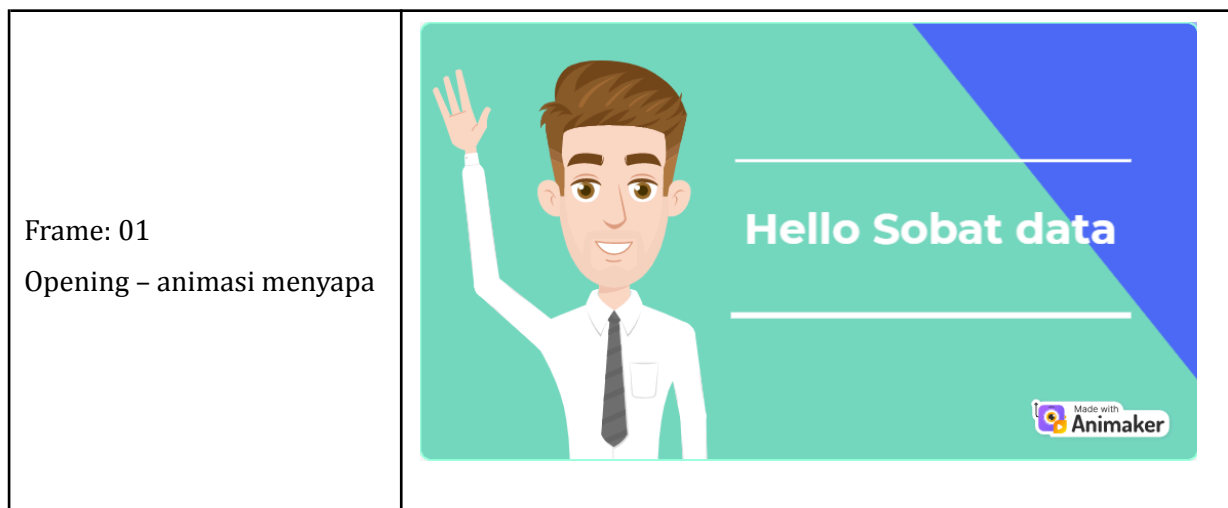
Frame 15	:	Menampilkan animasi anjuran download allstats BPS
Audio	:	Seperti untuk mengetahui produk-produk statistic yang di hasilkan oleh BPS kamu bias dengan mudah mendownload aplikasi allstats BPS
Durasi	:	15 detik

(Tabel 2.15 : Storyboard_15)


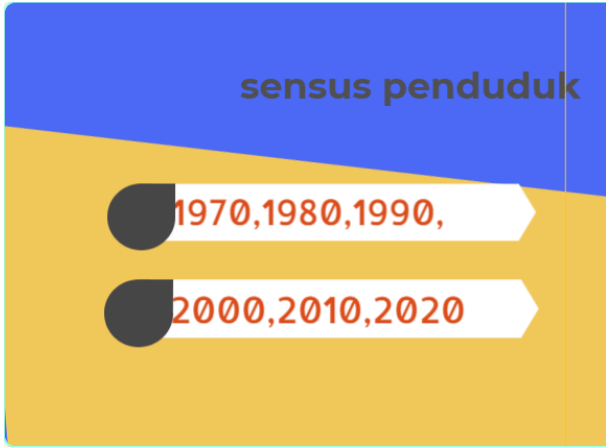
3. HASIL DAN PEMBAHASAN


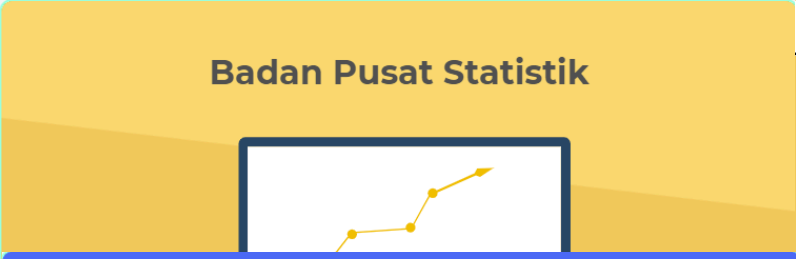
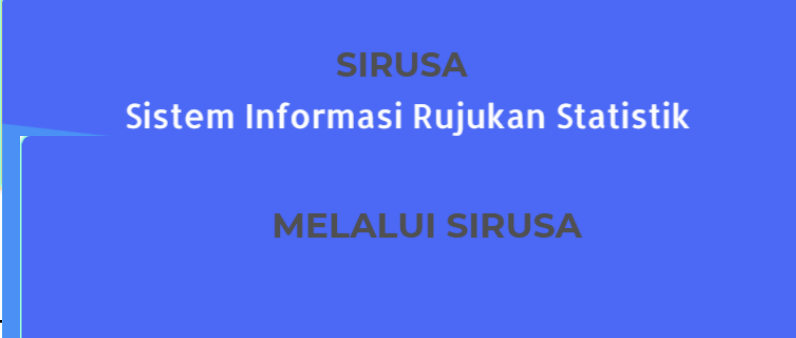
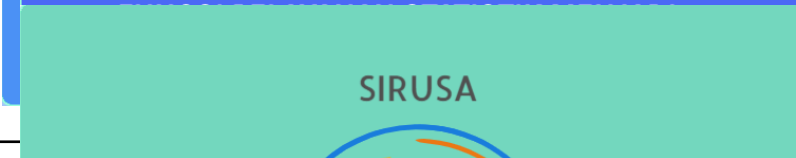



Implementasi adalah suatu kegiatan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi mulai dilakukan apabila seluruh perencanaan sudah dianggap sempurna. Implementasi menurut teori Jones bahwa:

“Those Activities directed toward putting a program into effect”(Proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya). Jadi Implementasi adalah tindakan yang dilakukan setelah suatu kebijakan ditetapkan. Implementasi merupakan cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya.



<p>Frame: 02 Mulai muncul animasi memperkenalkan apa itu Statistik</p>	
<p>Frame: 03 Menampilkan animasi apa saja sebenarnya fungsi statistik</p>	
<p>Frame: 04 menampilkan pengertian BPS secara umum</p>	
<p>Frame: 05 Menampilkan Visi BPS</p>	
<p>Frame: 06 Menampilkan animasi dan Misi BPS</p>	

	
<p>Frame: 07 Menampilkan animasi logo Bps memiliki tiga arti</p>	
<p>Frame: 8 Menampilkan animasi yang menjelaskan sensus penduduk</p>	
<p>Frame: 09 Menampilkan animasi yang menjelaskan sensus pertanian</p>	

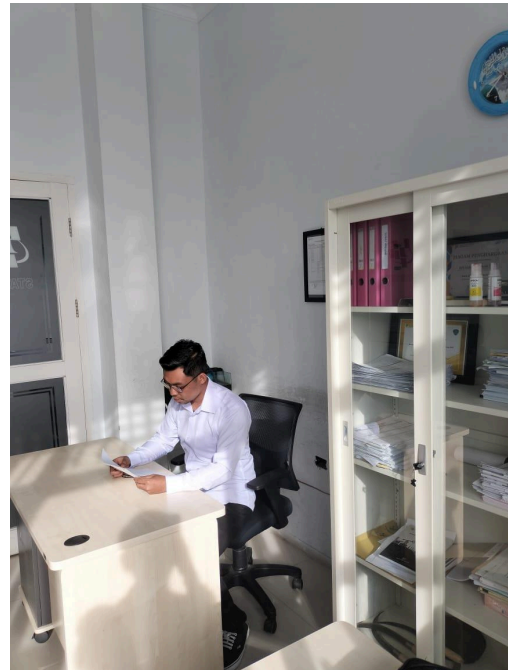
	
<p>Frame:10 Menampilkan animasi yang menjelaskan sensus ekonomi</p>	
<p>Frame: 11 Menampilkan ilustrasi bahwa Bps sudah menggunakan industry 4.0</p>	
<p>Frame: 12 Menampilkan Sirusa sebagai rujukan Bps</p>	
<p>Frame : 13 Keuntungan menggunakan Sirusa</p>	
<p>Frame : 14 Efektivitas sirusa</p>	
<p>Frame : 15 Menampilkan animasi rekomendasi download allstats BPS</p>	
<p>Frame : 16</p>	

Animsi allstarts BPS	
----------------------	--

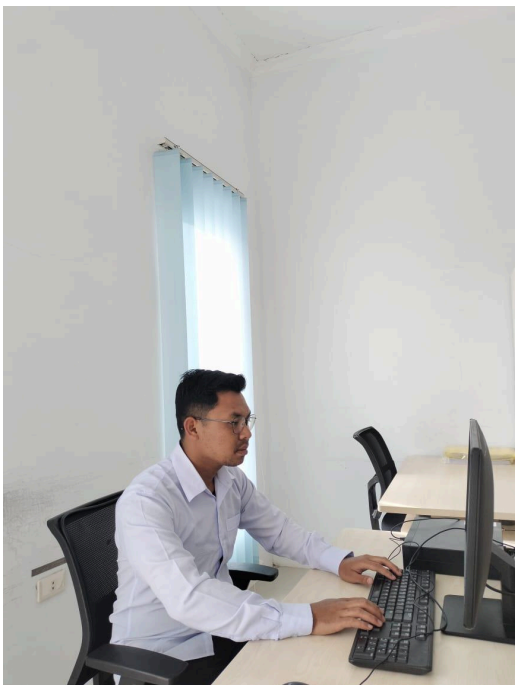
DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1: Membantu staf dalam proses input data



Gambar 2: Membantu staf melakukan cleaning data



Gambar 3: Membantu staf dalam proses desain grafis dalam bentuk animasi



Gambar 4: Melakukan anomaly data bersama staf Badan Pusat Statistik (BPS) Aceh Tengah

4. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan ilustrasi animasi sosialisasi Badan Pusat Statistik Aceh Tengah dapat diasumsikan bahwa

1. ilustrasi animasi adalah media yang tepat untuk menyampaikan pesan himbauan di era 4.0 saat ini.
2. Penggunaan audio dan backsound yang disinkronkan dengan konsep membuat ilustrasi animasi ini membuat target audiens diyakini/diasumsikan akan merasa dekat dengan pesan yang di sampaikan langsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Ira Zulfa, S.T., M.Cs. dan bapak Hendri Syahputra, S.T., M.T. yang telah memberi saran dan masukan sehingga tulisan ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Smith, J. (2020). "Innovations in Graphic Video Production." *Journal of Visual Communication*, 15(3), 45-60.
- [2] Dewi, Wiwiek Nurkomala, et al. "Perancangan Company Profile Cv. Aaf Print Cirebon Menggunakan Video Animasi Sebagai Promosi Usaha." *Jurnal Digit: Digital of Information Technology* 12.2 (2022): 203-213.
- [3] Reno, Terrence, Arta Uly Siahaan, and Alfian Alfian. "Implementasi Motion Grafis Video Animasi 2D Untuk Pengenalan Nirmana." *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)* 1.2 (2018): 113-122.
- [4] Huda, Asrul, and Noper Ardi. *Teknik Multimedia dan Animasi*. UNP PRESS, 2021.
- [5] Purnasiwi, Rona Guines, and Mei P. Kurniawan. "Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d "Kerusakan Lingkungan" Dengan Teknik Masking." *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)* 14.3 (2013): 54.
- [6] Sutrisno, Sutrisno, Afis Pratama, and Handini Arga Damar Rani. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Keterampilan pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi Siswa Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Tonjong." *Joined Journal (Journal of Informatics Education)* 2.2 (2020): 1-6.
- [7] Panggabean, Tresia Dewi. *Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi Pada Yayasan Pondok Pesantren Al-Falah Putak Menggunakan Metode Luther-Sutopo*. Diss. POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA, 2021.
- [8] Chabib, Syafrudin, and Pujiyono Wahyu. "Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic." *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* 1.1 (2013): 387-398.
- [9] Rizkia, Faradilla Hasni. *MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN PANCA INDERA MANUSIA BERBASIS VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA SISWA TAMAN KANAK-KANAK (TK)*. Diss. Universitas Amikom Purwokerto, 2023.