

Received : July 12, 2021  
Accepted : July 18, 2021  
Published : September 4, 2021

Conference on Business, Social Sciences and Technology  
<https://journal.uib.ac.id/index.php/conescintech>

## **Metode Protokol Dengan Motion Graphic Terhadap Penerapan Sistem Pekerjaan Pada Perusahaan**

**Jaya Ridho Nugroho**

[1831047.jaya@uib.edu](mailto:1831047.jaya@uib.edu)

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

### **Abstract**

Establishing a large and new company has many obstacles and many business plans that must be faced in the future from all of that the company aims to seek profits and profits for the company as well as a source of employment for the local community, but from all of that the company must prioritize aspects of valuable employees. Therefore, companies are required to provide training or at least provide information that is useful and easy to digest by employees who dedicate their lives in the office or in the field, to maximize information for employees, a Motion Graphic-based information media will be designed. This design uses applied research methods. The final result of designing a Motion Graphic video will be implemented in digital media and social media such as Instagram and websites.

### **Keywords:**

Company , Video Motion Graphic, Instagram And Website

### **Abstrak**

Mendirikan perusahaan yang besar dan baru memiliki banyak kendala dan banyak business plan yang harus di hadapi kedepannya dari semua itu perusahaan bertujuan untuk mencari keuntungan dan laba bagi perusahaan dan juga sumber lapangan kerja bagi masyarakat setempat, tetapi dari semua itu perusahaan harus mengedepankan aspek karyawan yang bernilai, oleh sebab itu perusahaan diwajibkan memberi pelatihan atau setidaknya memberikan informasi yang bermanfaat dan mudah di cerna oleh karyawan yang mendedikasikan hidupnya di kantor maupun di lapangan, untuk memaksimalkan informasi bagi karyawan akan di rancang media informasi berbasis Motion Graphic. Perancangn ini menggunakan metode penelitian terapan. Hasil akhir perancangan video Motion Graphic akan di implementasikan di Media digital dan media social seperti Instagram dan website.

### **Kata Kunci:**

Perusahaan, Video Motion Graphic, Instagram, Situs Web

### **Pendahuluan**

Menurut (Riswandi & Yuniarti, 2020) perusahaan yang baru di dirikan memiliki banyak perencanaan kedepannya agar menjadikan perusahaan lebih maju dan cepat berkembang, meskipun perusahaan sudah memiliki prospect business yang terukur akan tetapi tidak di dukung dengan karyawan yang bekerja sesuai aturan maka, akan berdampak ketidakseimbangan antara karyawan dan perusahaan yang berakibat fatal untuk kedepannya, oleh karena itu perusahaan yang baru dibentuk diharapkan memberi pelatihan kepada karyawan baru atau setidaknya memberikan informasi yang menyeluruh agar cepat diterima seluruh karyawan baik yang bekerja di lapangan maupun bekerja di kantor cabang diluar kota, untuk memaksimalkan informasi kepada

pekerja, perusahaan bisa memaksimalkan perkembangan zaman, dapat digunakan media informasi digital maupun media sosial, dengan memanfaatkan metode ini karyawan akan mudah memahami sistem kerja diperusahaan

Pengembangan teknologi detik ini sangat mendukung penggunaan multimedia dalam berbagai bidang kehidupan, seperti contohnya media visual, media promosi, media pembelajaran, media informasi, dan sebagainya. Motion Graphic adalah salah satu produk yang dikembangkan saat ini. Motion Graphic ialah istilah yang digunakan untuk menggambarkan solusi professional graphic design untuk membuat komunikasi desain berbentuk dinamis serta efektif untuk media internet, televisi dan film, penggunaan Motion Graphics umumnya digunakan di televisi atau livestreaming (Nabila et al., 2019)

Media digital telah menjadi pilar kebijakan industri di beberapa negara. Penggunaan teknologi informasi dan telekomunikasi secara maksimal adalah tujuan utama untuk memperoleh pengetahuan baru dan menciptakan nilai baru melalui hubungan antara "manusia dan mesin" dan antara "nyata dan mesin". Dunia maya sebagai cara efektif untuk menyelesaikan masalah sosial (Danuri, 2019).

Melalui media sosial maupun media digital, PT Prima Nusantara Group merancang informasinya dengan metode Video Motion Graphic (Abdillah et al., 2017) yang akan di tampilkan media digital kantor maupun website resmi perusahaan, PT Prima Nusantara Group mulai didirikan pada tahun 2019, sehingga media pengumuman sebatas grup WhatsApp untuk membuat informasi agar dapat dilihat dengan mudah oleh karyawan, perwakilan perusahaan mencoba mempermudah informasi melalui media digital. Maka penulis merasa PT Prima Nusantara Group perlu menampilkan video informasi Motion Graphic ini pada media digital maupun Instagram resmi perusahaan.

Menurut (Khairina & Irwansyah, 2020) perancangan Motion Graphic dipilih karena mudah dicerna dan dapat diakses oleh khalayak banyak dengan segala hal bersifat perbaikan sesuai pada bidang komunikasi dan teknologi contohnya ialah kegunaan ponsel pintar, sehingga alur untuk membuat Motion Graphic ini akan cepat diterima oleh masyarakat sejalan dengan kemudahan untuk mengakses internet serta penggunaan ponsel pintar yang bergeser menjadi kebutuhan primer pada era globalisasi ini, oleh karena itu metode Motion Graphic dalam menyampaikan informasi termasuk cara yang modern.

## Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini yang berjudul **“Metode protkol Motion Graphic terhadap penerapan sistem kerja di perusahaan”** didasarkan pada beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu sebagai berikut.

Penelitian yang berjudul “Profil perusahaan berbasis digital” (Wardhani et al., 2019) Seiring dengan berjalannya waktu, peningkatan kapasitas bisnis perkembangan teknologi dan juga dengan adanya inovasi bisnis serta kemudahan dalam memperoleh informasi tentang produk tersebut, terutama bagi mereka yang tinggal di kota – kota yang besar sangat menginginkan kecepatan dan kenyamanan dalam memperolehnya karena tingkat mobilisasinya sangat tinggi. Butuh segalanya tersaji dengan cepat, efisien, namun tetap dimanjakan dengan penampilannya. Mereka lebih tertarik pada sistem penjualan langsung yang terbatas pada cakupan daerah yang menjadi target pasar.

Penelitian yang berjudul “Perancangan aplikasi media informasi untuk pekerja perusahaan” (Maiyana, 2017) Metode penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*), Fungsi utama dari system informasi yang dikembangkan ini adalah untuk menampung informasi yang dipasang oleh penyedia perkerjaan yang dapat diakses atau dilihat oleh siapapun dan kapanpun. Jadi melalui media informasi segala tentang perusahaan, penyedia bias memasang pengumuman maupun kabar jauh lebih detail, sebab menggunakan media internet dapat dilakukan dengan murah dan tidak dibatasi.

Penelitian yang berjudul “ Perancangan company profile milik klinik Hilal Media Makssar dengan metode Motion Graphic” (Rizal et al., 2019) Masi ada beberapa warga yang belum menerima informasi kurang efektif khusus nya dibidang kesehatan, klinik Hilal Medika Makassar belum mempunyai sarana informasi yang berbasis multimedia, maka dari penelitian ini akan dibuat suaru dokumentasi yang dikemas dalam bentuk video *Motion Graphic*. Penggunaan animasi khususnya *Motion Graphic* untuk menyajikan trend untuk saat ini. *Motion Graphic* menampilkan suatu benda yang tidak mampu diwujudkan dengan media rekam.

Penelitian yang berjudul “Rancangan Video Promosi Berbasis Motion Graphic 2D” (Anita & Marisa, 2017) untuk meningkatkan Jumlah Mahasiswa” Tujuan dirancang video Berbasis *Motion Graphic* ini adalah tidak lain tidak bukan untuk menarik minat mahasiswa yang ingin mendaftar di universitas tersebut, karena berkembangnya zaman sudah pasti skill merancang Motion Graphic sangat diperlukan didunia kerja, oleh karena itu mulai dari awal universitas sudah merancangannya sedemikian rupa.

Penelitian ini berjudul “Perancangan Media informasi program studi teknik informatika dan system computer”(Putra & Saputra, 2017) beberapa mahasiswa yang pindah program studi maupun konsentrasi juga mengungkapkan bahwa informasi yang mereka dapatkan dari brosur, sosialisasi maupun saat mendaftar *front office* hanya bersifat umum dan kurang jelas. Mereka juga berharap agar informasi bias dirancang menggunakan digital dengan memanfaatkan fasilitas seperti tv dan *social media*.

## Metode Penelitian

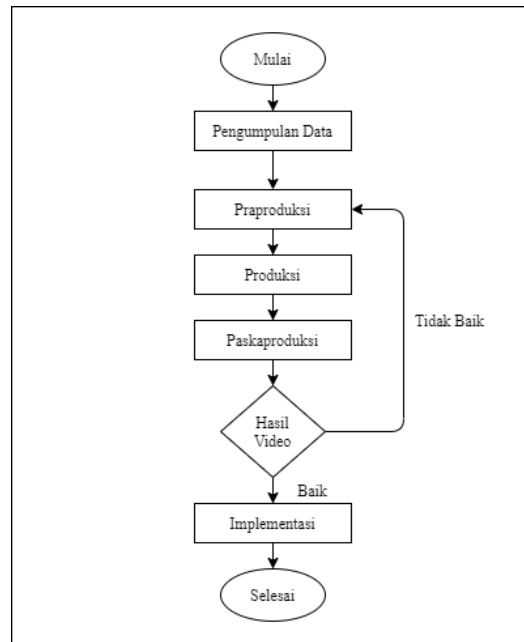
Penelitian ini dilakukan pada PT Prima Nusantara Group yang bergerak dibidang pertambangan. Hasil dari pengumpulan data ditentukan oleh kehebatan serta pengalaman dari sang peneliti mengilhami situasi yang dijadikan sebagai aspek penelitian (Alhamid & Anufia, 2019), Dalam merancang dan mengimplementasikan video ini penulis menggunakan taktik pengumpulan data yang digunakan untuk observasi dan wawancara :

- 1) Observasi  
Menggunakan cara observasi peneliti bisa turun ke lapangan dan mengamati bagaimana kondisi perusahaan secara langsung. Dengan adanya observasi maka akan semakin banyak muncul pertanyaan kepada pemilik sehingga bisa menganalisa kekurangan usaha ini yang perlu dibenahi.
- 2) Wawancara  
Dengan menggunakan metode ini dapat dilakukan wawancara secara langsung Perwakilan dari PT.Prima Nusantara Group berkaitan dengan informasi-informasi tentang aktivitas pekerjaan, keluhan atau tanggapan, permasalahan yang dihadapi dan hal lainnya.
- 3) Penelitian ini dilakukan di PT Prima Nusantara Group yang terletak di Perumahan Sukajadi, Kelapa Gading No24, Kota Batam. Pelaksanaan kerja praktek ini penulis lakukan dari bulan Februari 2021 hingga Juni 2021 (dalam waktu 4 bulan).

## Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pembuatan video iklan memperdayakan taktik wawancara dan observasi secara langsung pada Outfit Batam Store. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dari bulan Februari 2021 sampai dengan Juni 2021 atau selama empat bulan. Hasil video yang telah dirancang kemudian akan diimplementasikan pada IGTV akun Instagram milik Outfit Batam Store

Proses perancangan video untuk informasi PT Prima Nusantara Group berlandaskan dari empat tahapan, yaitu praproduksi, produksi, pascaproduksi, serta implementasi.



Gambar 1. Flowchart Perancangan video video pada PT Prima Nusantara Group  
 Sumber: Data Diolah (2021)

Dibawah ini adalah perancangan luaran yang dilakukan oleh penulis yaitu:

- 1) Tampilan logo PT Prima Nusantara Group Pada tampilan pertama adalah menampilkan logo PT Prima Nusantara Group yang digambarkan pada gambar 2 :



Gambar 2. Tampilan Logo

- 2) Tampilan contoh waktu bekerja di PT.Prima Nusantara Group  
 Pada tampilan kedua berisi contoh-contoh jam bekerja di perusahaan hingga waktu istirahat gambarkan pada gambar tiga dibawah ini :



Gambar 3. Tampilan Contoh waktu bekerja

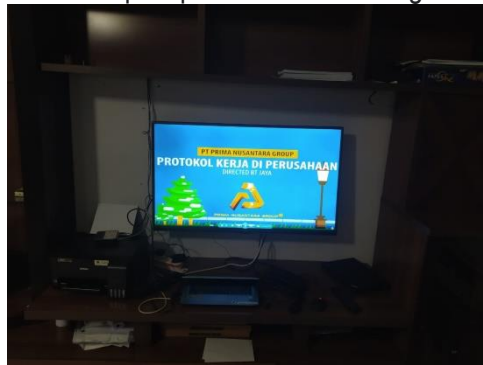
- 3) Tampilan peraturan saat bekerja

Pada tampilan ketiga menampilkan informasi mengenai kalimat aturan bekerja pada karyawan yang ditunjukkan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan peraturan saat bekerja

Hasil implementasi video informasi Motion Graphic pada akun Media digital PT.Prima Nusantara Group.



Gambar 5.

Sumber : PT.Prima Nusantara Group

## Kesimpulan

PT Prima Nusantara Group masih menerapkan sistem promosi yang sangat sederhana yaitu melalui media papan pengumuman yang ditulis diatas kertas dan informasi dibuat dengan tulisan kecil yang membuat karyawan baru maupun lama bekerja tidak tepat pada waktunya. Setelah melakukan implementasi maka dapat menyimpulkan bahwa sekarang karyawan bekerja sesuai waktunya dan tidak ada yang terlambat waktu pulang, begitu pula waktu pemasangan dimedia sosial seperti instagram maupun website.

## Daftar Pustaka

- Abdillah, Fadhly, Adhiguna, D., & Sevtiana, A. (2017). Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi STMIK CIC Dengan Tehnik Motion Graphic. *Jurnal Digit*, 7(1), 74–85. <https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/viewFile/17/18>
- Anita, Ri. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.417>
- Danuri, M. (2019). Development and Transformation of Digital Technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Khairina, N., & Irwansyah. (2020). Perancangan Motion Graphic Sejarah Kampung Madras Kota Medan. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni Dan Desain*, 1(1), 145–156.
- Maiyana, E. (2017). Perancangan Aplikasi Media Informasi Lowongan Kerja Perusahaan Bagi Pencari Kerja Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 3(2), 118. <https://doi.org/10.22216/jsi.v3i2.2893>
- Nabila, N., Thohari, A. H., Informatika, J. T., Batam, P. N., Info, A., & Graphic, M. (2019). Analisis Pemanfaatan Media Visual ( Motion Graphics ) Dalam Sosialisasi Aplikasi Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu ( Ptspp ) Online Di Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 3(1).

<https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/view/1351>

Putra, I. N. A. S., & Saputra, I. P. A. (2017). Perancangan Media Informasi Program Studi Teknik Informatika Dan Sistem Komputer Pada STMIK STIKOM Indonesia Berbasis Animasi 2D. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 17–24.

<https://ejournal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/148>

Riswandi, P., & Yuniarti, R. (2020). Pengaruh Manajemen Laba Terhadap Nilai Perusahaan. *Pamator Journal*, 13(1), 134–138. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i1.6953>

Rizal, M., Syafar, A. M., & Zuhaer, H. (2019). Perancangan Company Profile Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Promosi Klinik Hilal Medika Makassar. *Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (SENSITIF) 2019*, 981–987.

Wardhani, I. P., Putri, A. M., & Widayati, S. (2019). Aplikasi Profil Perusahaan Digital Berbasis Web. *Petir*, 12(2), 165–171. <https://doi.org/10.33322/petir.v12i2.482>