

Film Animasi Pengenalan *Stock Investment* dengan Metode *Motion Graphic*

¹Indasari Deu, ²Andy Chandra

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam,
Indonesia

E-mail: indrasari.deu@uib.ac.id, 1831099.andy@uib.edu

Abstrak

Video Animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari berbagai macam kumpulan objek dan disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang ditentukan dalam hitungan waktu. Tujuan penelitian ini untuk memberi tahu pentingnya investasi saham kepada masyarakat khususnya pelajar di Indonesia. Tahapan alur penelitian yang digunakan penulis yaitu perencanaan, pengumpulan data, perancangan dan hasil akhir. Dalam perancangan ini menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe after effect. Pada tahap pengumpulan data menggunakan kegiatan wawancara dan observasi. Hasil akhir yang dilakukan tahap publikasi ke media sosial. Dengan adanya Video Animasi ini diharapkan dapat membuat perkembangan yang bagus terhadap saham-saham di Indonesia serta membuat perusahaan rintisan dapat berpartisipasi dalam IPO.

Kata Kunci: Video Animasi, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Investasi Saham

Abstract

Animated video is a moving image that comes from various collections of objects and is specially arranged so that it moves according to a specified path in a matter of time. The purpose of this research is to inform the public about the importance of investing, especially students in Indonesia. The stages of the research flow used by us are planning, data collection, design, and final results. In this planning using Adobe Illustrator and Adobe After Effects applications. At the data collection stage using interview and observation activities. The final results are carried out in the publication stage to social media. With this animated video, it is hoped that it can make good developments for stocks in Indonesia and make start-ups able to participate in IPOs.

Keywords: Animated Video, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Stock Investment

I. Pendahuluan

Latar Belakang

Secara global investasi saham sangat berpengaruh terhadap pergerakan modal asing, yang masuk ke pasar keuangan di suatu negara. Salah satu pasar keuangan yang memiliki fungsi jual beli adalah pasar modal. Pasar modal berperan penting bagi perekonomian suatu Negara. Pasar modal terbagi menjadi 2 fungsi yaitu fungsi ekonomi sebagai sarana perusahaan untuk mendapatkan dana dari masyarakat pemodal (investor) dan fungsi keuangan sebagai sarana bagi pemilik modal untuk berkesempatan memperoleh imbalan (return).

Masyarakat berpikir bahwa investasi saham merupakan hal yang sulit dan butuh modal yang cukup besar, hal itu dapat dibuktikan bahwa masih sedikit jumlah investor di Indonesia dari pada investor dari Negara lain. Padahal, investasi merupakan jalan utama pergerakan pertumbuhan ekonomi di sebuah Negara. Tingkat literasi di Indonesia sangatlah minim yakni 3,7% saja yang telah disurvei oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Oleh sebab itu wajar saja masyarakat masih memandang negative terhadap investasi saham. (Tripustikasari & Septiadi, 2019)

Dengan menabung uang saja, untuk mencapai tujuan sebagai bebas finansial tidak akan terpenuhi karena nilai mata uang semakin lama akan menyusut (inflasi). Contoh sederhana pada produk indomie, pada tahun 2009 indomie goreng memiliki harga kisaran 900/bungkus. Pada tahun 2020 harga indomie per bungkus nya relatif meningkat menjadi 2300. Padahal dari segi kuantitas dan kualitas tidak berubah, akan tetapi meningkat 1400-rupiah selama 11 tahun. Ini yang dimaksud dengan inflasi, dimana nilai mata uang akan semakin menyusut. Dengan berinvestasi saham, nilai mata uang tidak akan mengikuti inflasi tiap tahunnya.

Animasi yang menarik dapat mempermudah edukasi ke masyarakat. Salah satunya menggunakan Metode Motion Graphic. Motion Graphic merupakan metode yang sering digunakan oleh para desain grafis untuk pembuatan animasi secara dinamis dan efektif. Di era modern dan canggih seperti saat ini, Motion Graphic adalah grafis yang menggunakan animasi untuk menciptakan sebuah ilusi gerak atau transformasi, dan dapat digunakan untuk media edukasi sehingga lebih cepat dikenal oleh masyarakat. (Utomo & Margaretha, 2020)

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang film animasi yang menggunakan metode *motion graphic*?
2. Teknik apa saja yang sering digunakan dalam merancang animasi *motion graphic*?
3. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan *motion graphic* dengan menggunakan *software Adobe After Effect* dan *Adobe Illustrator*?
4. *State-of-the-art*: Penelitian ini memberikan kebaruan berupa cara berinvestasi saham, dalam bentuk film animasi metode *motion graphic* yang dirancang untuk dilihat orang Indonesia terutama masyarakat kota Batam.

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara melakukan *Stock Investment* dengan mudah dengan Film Animasi.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Internasional Batam.
3. Untuk menunjukkan keahlian dalam merancang animasi

dengan metode *Motion Graphic* menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Illustrator*.

II. KAJIAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini yang berjudul “Film Animasi Pengenalan *Stock Investment* dengan metode *Motion Graphic*” didasarkan pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu sebagai berikut:

Pada penelitian yang berjudul “Film Animasi Pengenalan Saham dengan Metode *Motion Graphic*” oleh (Tripustikasari and Septiadi 2019) Investasi adalah hal yang diperlukan didalam dunia usaha, karena investasi adalah salah satu sumber pendapatan awal yang dapat dimiliki oleh para pengusaha. Masyarakat masih memiliki persepsi bahwa saham itu sesuatu yang sangat sulit, terkesan mahal dan sangat beresiko. Padahal jika dipelajari lebih dalam, berinvestasi saham sangatlah mudah. Apalagi bagi orang yang memiliki hobi menabung, investasi saham jadi pilihan yang tepat. Investasi saham sendiri memungkinkan masyarakat menjadi *financial freedom* atau kebebasan keuangan, karena jika menabung saham tingkat inflasi semakin kecil. Saham tidak berpengaruh dalam inflasi karena perusahaannya yang bekerja untuk meningkatkan nilai dari saham tersebut. Semakin bagus fundamental perusahaan tersebut maka semakin mahal pula nilai sahamnya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Tobing et al., 2020) adalah penelitian yang menjadi dasar utama dalam pengembangan topik ini. Keluarga yang inovatif harus bisa mencari cara alternatif dalam investasi selain menabung di bank atau membeli emas. Salah satu cara diantaranya adalah pengenalan akan investasi saham. Permasalahan dalam bidang usaha yaitu sangat sulit untuk mengumpulkan modal dengan jumlah yang banyak. Apalagi dalam kondisi seperti ini yaitu virus covid-19 menyebabkan

ekonomi negara menurun terutama di Indonesia.

Penelitian dilakukan oleh Bapak Budi Prio Utomo (2020) menyatakan bahwa memasuki jaman digital yang canggih seperti saat ini, kemajuan teknologi akan selalu berkembang sangat cepat seiring berkembangnya zaman. Pemanfaatan teknologi bagi masyarakat salah satunya mempromosikan suatu produk dengan sangat cepat. Media promosi dapat ditemukan di media sosial dan juga website-website internet. Dalam melakukan promosi produk, cara yang mudah untuk dapat memberikan informasi yang baik yaitu menggunakan animasi yang berteknik *motion graphic*. Teknik tersebut memberikan solusi terbaik untuk masyarakat dalam menciptakan media promosi yang efektif.

Penelitian pendukung yang terakhir pada topik ini adalah penelitian terapan yang dilakukan oleh (Miranti et al., 2017). Penelitian tersebut menekankan tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan teknik *motion graphic* kepada masyarakat. Oleh karena itu, pengembangan yang dilakukan dari penelitian ini tidak hanya sebatas mengenalkan kepada masyarakat, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan teknik itu sendiri. Di Indonesia terdapat anak disabilitas, mereka pun masih layak untuk mendapatkan pendidikan seperti yang tertera pada Undang Undang Dasar tahun 1945 pasal 31 ayat 1. Berdasarkan penelitian tersebut teknik *motion graphic* itu sendiri memberikan informatif yang cukup baik bagi para disabilitas. *Motion graphic* juga memberikan materi yang sangat jelas sehingga animasi yang dirancang dapat menjadikan sebagai sarana media pembelajaran yang efektif.

Penelitian menurut (Efendi et al., 2020) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan video animasi *motion graphics* pada metode pembelajaran. perkembangan teknologi pada saat ini telah

menjadi faktor penting dalam berbagai bidang di kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Animasi sendiri sudah banyak digunakan dalam media pembelajaran dengan mudah. Seperti ilustrasi melahirkan seorang anak, ilustrasi yang dapat memudahkan pelajar untuk mengerti yaitu

menggunakan animasi, karena animasi khususnya teknik *motion graphic* memberikan kualitas gambar yang detail.

Maka dari seluruh penelitian tersebut, disimpulkan dalam Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tabel simpulan sebagai legitimasi penelitian

Tahun	Nama Penulis	Kesimpulan
2017	Ghaisani Dwi Miranti , I Dewa Alit Dwija Putra, S.Sn., M.Ds Siti Hajar Komariah,S.Pd., M.M	Pada penelitian ini, menggunakan metode ADDIE
2019	Pertiwi & Eka Tripustikasari, Abednego Dwi Septiadi Syahrul	Pada penelitian ini, menggunakan software adobe photoshop dan after effect sebagai aplikasi dan cara dasar pada perancangan video.
2020	Suzanna Josephine L.Tobing, Melinda Malau, Humala Situmorang, Posma Sariguna Johnson Kennedy, Nora Septeria Pasaribu	Pada penelitian ini, mengetahui tujuan, jenis-jenis, manfaat, dan resiko dari investasi saham
2020	Budi Prio Utomo	Pada penelitian ini, merancang storyboard
2020	Yudha Aldila Efendi, Eka Pramono Adi, Sulthoni	Pada penelitian ini, mengetahui kriteria pembahasan tahapan untuk pembuatan animasi agar mudah dimengerti oleh masyarakat

Berdasarkan penelitian diatas, penulis akan melaksanakan penelitiannya yakni merancang video dengan berupa ADDIE seperti (Ghaisani Dwi Miranti , I Dewa Alit Dwija Putra, S.Sn., M.Ds Siti Hajar Komariah,S.Pd., M.M), penulis akan menggunakan *software* berupa *adobe premiere*, dan *adobe photoshop* seperti yang dilakukan oleh (Pertiwi & Eka Tripustikasari, Abednego Dwi Septiadi Syahrul) untuk merancang video, penulis juga akan menggunakan teknik *motion graphic* untuk merancang video seperti yang dilakukan oleh Pertiwi & Eka Tripustikasari, Abednego Dwi Septiadi Syahrul), serta penulis juga akan merancang kriteria pembahasan tahapan untuk pembuatan animasi seperti yang dilakukan oleh (Yudha Aldila Efendi,

Eka Pramono Adi, Sulthoni). Dengan demikian didapatkanlah kesimpulan tersebut sebagai dasar utama untuk memulai perancangan film animasi *stock investment* dengan metode *motion graphic*.

ADDIE

Didalam pembuatan animasi pada dasarnya menggunakan metode ADDIE. Pada tahapan pertama yaitu analisis, penulis melakukan wawancara dan observasi. Dalam kegiatan observasi dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada observasi pertama dilakukan untuk mengetahui proses transaksi saham. Lalu observasi kedua dilakukan untuk mengetahui tentang resiko saham dan teknik dalam menganalisa saham. Pada tahap kedua yaitu perancangan, pada tahap

ini penulis memulai membuat naskah yang akan dibuat animasi. Dari naskah tersebut penulis menentukan materi yang akan disampaikan, tujuan animasi dibuat, dan strategi alur pembuatan isi konten. dalam ringkasan tersebut, penulis membuat sebuah storyboard agar gambaran-gambaran alur terlihat lebih jelas dan mudah dalam membuat animasi. Dalam perancangan *storyboard* aplikasi yang digunakan yaitu *adobe illustrator*.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan, pada tahap ini adalah langkah yang dilakukan dalam pengembangan animasi yang sudah rancang pada tahap kedua atau juga bisa disebut tahap realisasi produk. Penulis menggunakan *adobe after effect* untuk melakukan proses desain yang sesuai dengan *storyboard*. Dalam proses pengembangan, hal yang perlu diperhatikan adalah analisis kesesuaian teks dengan tujuan animasi, membuat gambaran yang sesuai dengan tujuan animasi.

Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap ini perlu dijaga motivasi masyarakat atau pelajar dengan menunjukkan interaktivitas antara pendidik dengan peserta didik, jadi ketika interaksi terbentuk maka motivasi belajar akan bertahan.

Selanjutnya ketika selesai dalam tahap implementasi, tahap terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap ini yaitu memberikan hasil animasi yang telah dirancang kepada orang yang memberi penilaian yaitu dosen pembimbing dan dosen penguji untuk di-review. Pada tahap ini penulis harus siap kembali ketahap pengembangan jika ada koreksi dari dosen pembimbing dan penguji, dimana koreksi tersebut antara lain kurangnya informasi terhadap menganalisa fundamental perusahaan, resiko dalam investasi saham, dan teknik dalam investasi saham.

Animasi

Animasi bisa diartikan sebagai gambar statis yang ditampilkan secara berurutan

atau *frame by frame*, sehingga gambar yang telah dibuat tersebut menjadi gambar yang terlihat bergerak. Animasi sudah menjadi sebuah media informasi, inspirasi, dan juga sebagai sarana sosialisasi. Seiring berkembangnya teknologi, muncul banyak sekali teknik pembuatan animasi. Teknik-teknik tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas gambar. (Krisbiantoro, Handani, and Falah 2021)

Animasi terbagi menjadi 2 teknik, yaitu teknik animasi *frame by frame* dan teknik animasi *tweening*. Teknik animasi *frame by frame* adalah teknik animasi yang dilakukan dengan bentuk gambar yang menjadikan gambar tersebut berbeda di setiap frame. Sedangkan teknik animasi *tweening* adalah proses membuat animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan *keyframe* awal dan akhir sehingga dapat terbentuk frame-frame baru.

Animasi adalah sebuah karya seni yang berteknologi. Dalam pembuatan animasi biasanya diperlukan sebuah aplikasi yang canggih. Dalam kehidupan sehari-hari kita dapat menemukan animasi, seperti salah satu contoh yaitu lampu lalu lintas (Traffic light), kartun anak-anak.

Seorang animator dalam membuat animasi, diharuskan untuk memahami tentang prinsip-prinsip animasi. Didalam animasi ada 12 prinsip yaitu:

1. *Squash and Stretch*

Prinsip animasi ini adalah prinsip yang berfungsi untuk memberikan efek lentur pada karakter seolah-olah memuai dan menyusut sehingga memberikan efek geraknya lebih hidup.

2. *Anticipation*

Prinsip *anticipation* merupakan prinsip yang memberikan tanda yang terjadi pada karakter atau bisa disebut

gerakan ancap-ancang. Misalnya pada animasi karakter yang sedang duduk lalu berdiri, pasti karakter tersebut sebelum berdiri harus membungkuk dulu sebelum benar-benar berdiri.

3. *Staging*

Prinsip *staging* adalah gerakan keseluruhan karakter dalam sebuah adegan yang harus terlihat dengan jelas apa yang mereka lakukan untuk mendukung suasana yang ingin dicapai dalam suatu scene sebagainya.

4. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Prinsip *straight ahead* merupakan seorang animator membuat animasi dengan cara menggambar satu per satu dan dilakukan dengan seorang diri hingga selesai. Sedangkan prinsip *Pose to Pose* adalah pembuatan animasi yang dikerjakan hanya menggambar *keyframe-keyframe* tertentu saja. Pengerjaannya bisa dilakukan dengan banyak orang.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow Through adalah prinsip animasi tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak walaupun karakter tersebut sudah berhenti bergerak. Prinsip *follow through* ini benda yang saling berhubungan tidak akan pernah bergerak secara bersamaan.

Overlapping Action adalah prinsip animasi yang gerakannya berlawanan, atau gerakan yang serangkaianannya saling mendahului.

6. *Slow in and Slow out*

Prinsip *slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Lalu *slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian menjadi lambat. *Slow in* dan *slow out* menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda.

7. *Arcs*

Arcs merupakan sistem pergerakan tersebut makhluk hidup seperti pada manusia, binatang, dan makhluk hidup yang bergerak lainnya yang mengikuti pola atau jalur yang dikenal dengan *Arcs*.

8. *Secondary Action*

Prinsip ini merupakan prinsip dimana ada dibuat untuk memperkuat gerakan pertama agar sebuah animasi terlihat lebih realistis. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian, sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama.

9. *Timing & Spacing*

Prinsip ini adalah yang terpenting dari animasi, karena *timing* yang menentukan waktu kapan sebuah gerakan yang harus dilakukan. Sedangkan *spacing* yaitu menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam gerak.

10. *Appeal*

Prinsip ini pembuatan karakter animasi agar terlihat lebih menarik secara gaya visual, tidak harus yang lucu seperti kebanyakan orang pikirkan.

11. *Exaggeration*

Prinsip *exaggeration* merupakan usaha untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Berfungsi untuk menampilkan suatu ekspresi tertentu yang pada umumnya dibuat secara komedi.

12. Solid Drawing

Prinsip *solid drawing* merupakan menggambar sebagai dasar utama animasi, memegang peranan yang signifikan dalam menentukan baik proses maupun hasil sebuah animasi. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan dan pencahayaan.

Video juga dapat direkam dengan bantuan sebuah alat canggih yaitu kamera. Kamera dapat merekam video dengan kualitas tinggi, sehingga orang dapat melihat seperti nyata. Tapi kini orang-orang mulai beralih ke *handphone* untuk merekam video karena mudah dibawa kemana-mana. Istilah video juga bisa disebut sebagai perekam video, dan pemutar video. (Prastio, Rio 2017). Video animasi merupakan berasal dari media audio visual yang bergerak dan disusun secara berurutan sehingga akan bergerak sesuai perintah dalam hitungan waktu. Video animasi dapat menampilkan objek yang detail, diantaranya seperti gambar manusia, gambar hewan, sebuah tulisan, dan lain sebagainya.

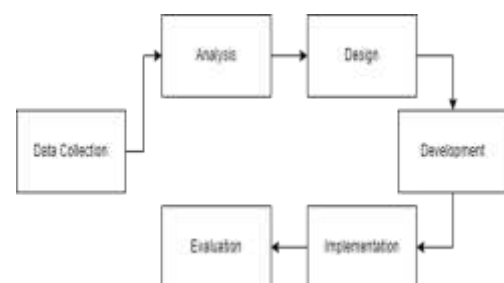
Salah satu fungsi dari animasi yaitu mempermudah dalam menjelaskan suatu materi. Media animasi memiliki gerakan objek yang detail sehingga masyarakat khususnya mahasiswa/i dapat melihat secara jelas bagian dari objek tersebut. (Afridzal 2018). Animasi terdiri dari 4 unsur utama yaitu *Motion*, *Locomotion*, *Interaction*, dan *Emotion*. *Motion graphic* menggunakan unsur “motion” yaitu lebih menekankan pada pergerakan objek. *Motion graphic* merupakan bagian dari desain grafis karena dalam pembuatannya menggunakan prinsip-prinsip

desain grafis, yaitu berorientasi pada objek dan media gambar dengan format vector. Ilustrasi vector pada *motion graphic* berfungsi menarik perhatian penonton karena adanya gerakan, agar lebih mudah mengingat konsep dan gagasannya sehingga penonton termotivasi untuk melihat dan memahami informasi pada video. *Motion graphic* biasa digunakan di periklanan, pembukaan program TV, profil perusahaan dan video klip music.

Istilah *motion graphic* adalah untuk menggambarkan berbagai unsur desain grafis dalam membuat suatu animasi. *Motion graphic* memiliki dua metode, yaitu dengan menggerakkan objek gambar, dan menggabungkan beberapa *sequence* gambar yang memiliki kontinuitas tinggi sehingga terlihat bergerak.

Alur Penelitian ADDIE

Alur penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Alur ini digunakan untuk menjelaskan perkembangan produk berupa video animasi dengan metode *Motion Graphic*. Lalu model ADDIE ini didalamnya juga ada tahap pengumpulan data, yang dimana penulis menggunakan tahap wawancara dan observasi. Tahap-tahap dalam alur perancangan ditunjukkan pada Gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian

1. Tahap Pengumpulan data (Data collection)

Tahap awal dalam membuat animasi ini, penulis akan melakukan

sebuah Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi yang dimana pada tahap wawancara penulis memberikan beberapa pertanyaan kepada investor muda di Batam. Pada teknik observasi penulis melakukan pengamatan ke investor-investor Indonesia di media sosial.

2. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap kedua dalam membuat animasi ini, penulis akan melakukan sebuah analisa terhadap perusahaan sekuritas yang layak untuk diterapkan dalam perencanaan investasi. Proses analisis ini sesuai pengalaman penulis terhadap penggunaan sekuritas untuk melakukan investasi dan dibantu dengan referensi berupa *e-book*, video dari ahli.

3. Tahap Perancangan (Design)

Tahap ketiga yaitu membuat naskah animasi yang berisi dengan urutan pengenalan saham, edukasi pentingnya investasi untuk masa depan, cara membuat rekening saham, membeli dan menjual saham. Lalu penulis akan membuat dan menggunakan *storyboard* sebagai gambaran untuk pembuatan animasi.

4. Tahap Pengembangan (Development)

Setelah itu melakukan perencanaan yang matang, penulis akan mulai pembuatan material dengan *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effect* sesuai dengan jalan cerita atau *storyboard* yang telah dirancang.

5. Implementasi (Implementation)

Di tahap ini penulis harus memastikan video animasi yang akan di edukasikan kepada masyarakat dapat berjalan dengan baik. Segala komponen baik berupa teks secara lisan

maupun tulisan, gambar dan suara harus dapat berjalan dengan baik.

6. Evaluasi (Evaluation)

Hasil perancangan animasi akan dievaluasi oleh dosen pembimbing. Dimana jika ada kesalahan yang harus diperbaiki akan direvisi, dan kembali ke tahap pengembangan lagi hingga video animasi layak diimplementasikan.

III. METODE PENGUMPULAN DATA

1. Tahap Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia untuk mengamati suatu objek dalam mencari informasi. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui dan menyelidiki tingkah laku nonverbal. Keberhasilan dari tahap observasi sebagai teknik pengumpulan data ditentukan oleh pengamat sendiri, sebab pengamat melihat, mendengar, mencium, atau merasakan suatu objek penelitian dan kemudian menyimpulkan dari apa yang diamati itu. (Makbul 2021) Dalam melakukan observasi penulis langsung mengamati investor-investor Indonesia di sosial media seperti:

- Lo Kheng Hong
- Andika Sutoro Putra
- Timothy Ronald
- Belvin Tannadi
- Reynaldo Virgilius

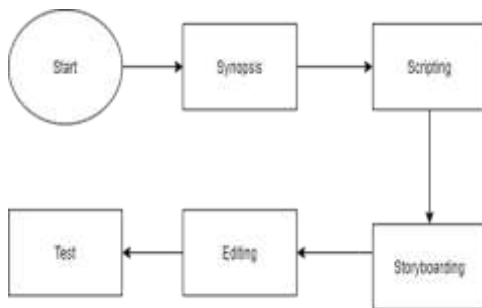
2. Tahap Wawancara

Metode wawancara adalah suatu proses percakapan antara pewawancara dengan narasumber melalui komunikasi langsung maupun dengan media elektronik. (Ichsan and Ali 2020) Tujuan wawancara adalah untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan perancangan video animasi terhadap investasi saham di Indonesia.

Dalam tahap wawancara penulis akan mewawancarai kepada beberapa investor saham di Kota Batam yaitu Reynaldo Virgilius. Penulis menanyakan kepada beliau tentang apa saja manfaat dalam berinvestasi saham, apa saja langkah-langkah untuk bisa membeli saham dengan mudah, apa arti saham. Dari hasil wawancara dapat dijadikan sebagai referensi perancangan video animasi.

Metode Perancangan

Pada tahap perancangan ini adalah tahap yang paling penting dalam perancangan video animasi ini. Alur perancangan berikut digunakan oleh penulis untuk pengembangan produk berupa video animasi *stock investment*. Berikut adalah penguraian mengenai alur penelitian ini yang digambarkan pada gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3.2 Proses Tahapan Perancangan hingga Finalisasi

Dalam proses tahapan diatas, proses tahapan perancangan video animasi hingga pada finalisasi dijabarkan dengan tahap sebagai berikut:

1. Sipnosis (Synopsis)

Pada tahap awal perancangan video animasi, yang paling pertama adalah menentukan topik yang di edukasikan. Penentuan topik berdasarkan referensi dari *Private E-book Practical Value Investing 2020* yang berjudul “Stop Bingung, Start Invest Saham Yuk!” yang ditulis oleh Reynaldo Virgilius, Tahap ini akan

menghasilkan garis besar topik pembahasan video animasi.

2. Skrip (Scripting)

Setelah beberapa topik ditentukan, selanjutnya adalah tahap penulisan alur pembahasan dengan menggunakan Microsoft Word. Dari topik ditentukan akan dibangun sebuah naskah yang jelas dan detail.

3. Papan cerita (Storyboard)

Di tahap ini, naskah yang sudah dihasilkan tadi akan dijadikan sebagai dasar untuk membuat alur-alur cerita dalam pembuatan video dan sketsa gambar dengan menggunakan *Adobe Illustrator*. Sketsa harus sesuai dengan animasi yang ditampilkan sehingga animasi menjadi lebih sempurna dalam penyampaian terhadap masyarakat.

4. Mengedit (Edit-ing)

Setelah pembuatan *storyboard*, tahap selanjutnya yaitu pembuatan material. Segala material animasi, dalam tahap ini harus terlihat menarik sehingga membuat masyarakat lebih mudah mengerti dan tidak terkesan membosankan. dalam pembuatan animasi, ada beberapa gambar yang diambil dari www.freepik.com untuk mempermudah dalam mendesain animasi.

5. Test

Tahap terakhir adalah percobaan. Pada tahap ini video animasi yang sudah di-*export*, akan di perlihatkan oleh dosen pembimbing untuk direview terlebih dahulu agar animasi dapat diedukasikan kepada masyarakat dengan lancar.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, penulis akan menentukan konsep video animasi yang akan dirancang dengan *storyboard*. Konsep yang penulis inginkan dari video animasi mulai dari desain, visual, serta grafik yang baik agar masyarakat tertarik. *Storyboard* yang akan dirancang adalah tentang investasi saham, maka itu penulis menggunakan desain yang simple, menarik dan *color grading* yang mencolok agar bisa menghasilkan gambar yang menarik. Pada saat merancang animasi, penulis membuat 9 scene, dimana 8 scene sesuai storyboard, 1 scene terakhir adalah logo UIB.



Gambar 4.1 Scene Animasi

Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini, penulis melakukan wawancara dengan beberapa investor Batam mengenai saham di Indonesia. Dengan itu penulis mewawancarai salah satu investor yang berada di Kota Batam bernama Reynaldo Virgilius, penulis wawancarai mengenai saham yang populer dan konsisten, hasil wawancara sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil wawancara Investor saham di Batam

No.	Saham Blue Chip di Indonesia
1	Saham Bank BCA (BBCA)
2	Saham Bank BRI (BBRI)
3	Saham Unilever (UNVR)
4	Saham Telkom (TLKM)
5	Saham Indofood (INDF)

No.	Keuntungan dalam berinvestasi saham
1	Mendapatkan potensi <i>capital gain</i>
2	Mendapatkan dividen saham
3	Flexibilitas waktu

No.	Dokumen pribadi yang perlu disiapkan
1	ID Card: KTP/Passport
2	NPWP
3	Cover buku tabungan
4	Foto selfie dengan KTP

No.	Sekuritas saham di Indonesia
1	BCA Sekuritas
2	BNI Sekuritas
3	CGS CIMB Sekuritas
4	Mandiri sekuritas
5	MNC Sekuritas

Setelah itu, penulis juga mewawancarai beberapa investor muda tentang perancangan video animasi yang akan dirancang nantinya. Penulis menanyakan terlebih dahulu bahwa anda adalah seorang investor? Pertanyaan selanjutnya adalah konsep dan segi desain apa yang membuat video terlihat informatif dan menarik? Dengan pertanyaan yang sudah diwawancarai oleh investor muda. Maka itu, penulis mendapat beberapa referensi oleh investor-investor muda dalam perancangan video animasi. (Lukman, Hayati, and Hakim 2019) berikut:

Tabel 4.2 Hasil survei perancangan video animasi

No.	Nama	Hasil wawancara
1	Junanto	Konsep yang unik dan menarik bagi masyarakat untuk mengenal dan mendalami tentang saham di Indonesia. Dalam segi design yang simple sehingga mempermudah penonton untuk

		memahami informasi yang disajikan
2	Vivian	Dalam segi desain <i>simple</i> dan <i>step by step</i> dalam memaparkan informasi sangat detail sehingga dapat mudah dipahami oleh orang yang ingin memulai berinvestasi.
3	Melvin	Dengan adanya storyboard dalam pembuatan animasi terlihat lebih rapi, dari segi konsep desain memiliki banyak warna yang dapat menarik orang untuk melihatnya.

Kesimpulan dari tabel tersebut bahwa konsep yang akan dirancang adalah Video animasi *Stock Investment* yang informatif dan unik yang dapat membuat masyarakat menjadi tertarik untuk menonton dan mendalami tentang berinvestasi di Indonesia. Dengan segi desain juga menggunakan *layout* dan desain yang *simple* agar mudah dipahami film animasi yang akan dirancang dan juga rapi dan bersih dengan warna background yang terang agar terlihat lebih menarik. Dalam melakukan observasi penulis langsung bersama investor muda Melvin dan Junanto Junanto melalui *video call* dalam melakukan pembahasan mengenai sekuritas-sekuritas untuk memulai membeli saham. Dari hasil observasi menghasilkan 5 sekuritas yang populer di Indonesia. Penulis juga membahas tentang dokumen apa saja yang perlu dipersiapkan untuk mendaftarkan ketika membeli saham.

Kesimpulan bahwa penulis memilih aplikasi IPOT untuk dijadikan sebagai program investasi utama dalam animasi ini. Terpilihnya aplikasi IPOT dikarenakan tampilan aplikasinya sangat ramah akan pengguna baru, dan juga sangat cepat untuk mendaftar sebagai investor. Dalam kurun

waktu 1x24jam verifikasi data diri sudah dilakukan oleh pihak IPOT.



Gambar 4.2 Tampilan aplikasi IPOT

Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, penulis akan melakukan *editing* gambar animasi yang sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat. Kemudian dilakukan proses pembuatan video animasi dengan menggunakan *Adobe Illustrator*. Pada tahap proses editing, animasi harus terlihat menarik dan jelas agar masyarakat dapat memahami isi konten dengan mudah. Aplikasi *Adobe After Effect* untuk agar bisa bergerak. Setelah melakukan desain, penulis akan menggunakan layout yang *simple* dan menarik.



Gambar 4.3 Desain gambar menggunakan aplikasi Adobe Illustrator

Dalam perancangan penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* sebagai tahap perancangan, aplikasi *Adobe Illustrator* akan membantu penulis untuk merancang gambar animasi setiap scene.

Penulis menggunakan Gambar 4.4 sebagai referensi layout. Penulis membuat layout yang berbeda agar pembaca tidak bosan dengan satu layout yang sama, penulis

menggunakan layout referensi yang sesuai hasil wawancara, dengan itu penulis meletakkan gambar di tengah agar karakter terlihat lebih menarik. maka itu penulis membuat layout berbeda sehingga mendapatkan hasil yang berbeda.

Penulis mencari referensi gambar di sebuah website *freepik.com*. Disana tersedia banyak gambar yang bagus untuk dijadikan se-buah animasi. Dimana gambar-gambar tersebut gratis untuk di ambil tanpa ada hak cipta.



Gambar 4.4 Proses editing di Adobe After Effect

Pada Gambar 4.4, penulis melakukan proses editing. Selama proses editing, penulis mencari referensi-referensi di aplikasi youtube agar animasi dapat lebih baik dalam perancangannya. Dalam proses perancangan animasi, penulis memikirkan gerakan animasi apa yang membuat orang menjadi tertarik untuk melihatnya.

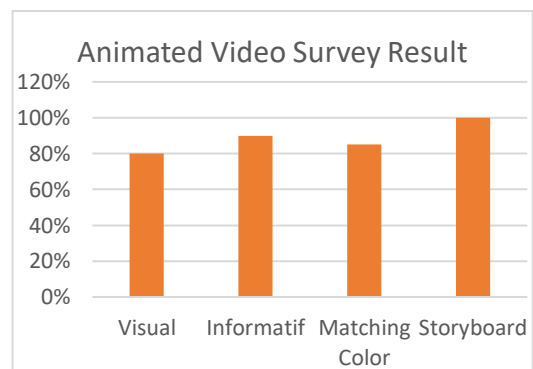
Penulis juga menentukan font yang jelas agar masyarakat dapat mudah untuk membaca dan informasi yang penting dapat tersampaikan dengan baik. *Matching color* pada desain *motion graphic* harus terlihat seimbang agar animasi lebih menarik. Penentuan *Matching Color* sangatlah penting, karena merupakan salah satu inti dari animasi yang menjadi daya tarik penonton. Hal yang harus diperhatikan oleh penulis dalam proses editing adalah timing, agar gerakan dalam animasi dapat berjalan sesuai alur yang telah ditentukan. Setelah itu penulis juga harus menyesuaikan animasi terhadap *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini penulis memberikan hasil laporan kepada dosen pembimbing. Dalam laporan tersebut terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu menjabarkan lebih detail hasil dari wawancara, menjabarkan istilah-istilah tentang perancangan video animasi, dan memberikan arahan agar laporan perancangan video animasi dapat tere-alisasikan dengan baik.

Hasil Akhir

Pada tahap hasil akhir, penulis melakukan survei kepada para investor muda animasi yang sudah penulis rancang. Para investor muda dapat memberikan komentar dan rating makanan-makanan yang berada dalam di video animasi, maka itu penulis membuat kuesioner *google form* untuk melakukan survei yang akan mendapatkan hasil dari investor dengan berusia 21-27 tahun yang berada di Kota Batam. Penulis mendapatkan hasil survey validasi dari 35 responden dan ini menghasilkan data sebagai berikut:



Tabel 4.3 Hasil survei validasi animasi

Dari tabel hasil survei video animasi telah menunjukkan rata-rata 88,75% dari 35 responden. Penulis juga menanyakan beberapa pertanyaan di dalam *google form* seperti dari animasi yang telah dirancang, apakah anda tahu tentang investasi saham? Dari hasil 35 responden 100% Yes 0% No. kemudian penulis meminta saran dan masukan dari respondents terhadap animasi

penulis dalam hasil 35 responden sebagai berikut 15 responden tidak ada, 10 responden sangat bagus, 5 responden kreatif, 1 responden tingkatkan lebih baik lagi, 4 responden animasi sangat bagus dan sangat menarik. Dalam kesimpulan survey video animasi, hasil dari para investor muda mengetahui bahwa tinjauan dari *opening*, isi, hingga *closing* dengan menunjukkan rata-rata 88,75% dari 35 responden. Dari hasil 35 responden para investor bahwa mendapatkan informasi kebaruan mengenai karakter animasi dengan itu penulis juga mendapatkan komentar dari responden bahwa dalam beberapa responden akan penulis perhatikan adalah pergerakan dari animasi agar lebih terlihat *smooth*.

Setelah itu, hasil rancangan video animasi yang sudah persetujuan dari beberapa investor akan melakukan proses *exporting*.



Gambar 4.5 Scene pertama video animasi

Pada gambar 4.5, penulis merancang animasi dengan menggunakan gambar tangan yang menanda tangani kertas sertifikat sebagai bentuk gambaran membeli saham, dengan menggunakan *background* yang warna putih dan mempunyai *font* teks.



Gambar 4.6 Scene kedua video animasi

Pada gambar 4.6, penulis menggunakan *background* yang warna biru dan memberi gambaran mengenai penjelasan arti saham. Dengan adanya sebuah perusahaan, lembaran kertas, dan karakter tersebut sebagai investor.



Gambar 4.7 Scene ketiga video animasi

Pada gambar 4.7, penulis menggunakan *background* yang warna krem dan memberi gambaran mengenai penjelasan dari *scene* kedua. Dengan adanya sebuah diagram persen asset yang dimiliki investor.



Gambar 4.8 Scene keempat video animasi

Pada gambar 4.8, penulis menggunakan *background* yang warna krem dan memberi gambaran mengenai 3 keuntungan dalam berinvestasi saham. Dalam scene ini memberi ketertarikan kepada masyarakat bahwa investasi saham sangat menguntungkan bagi masa depan.



Gambar 4.9 Scene kelima video animasi

Pada gambar 4.9, penulis menggunakan *background* yang warna biru dan memberi penjelasan mengenai dokumen pribadi apa saja yang perlu disiapkan oleh masyarakat yang ingin mendaftar saham online.



Gambar 4.10 Scene keenam video animasi

Pada gambar 4.10, penulis menggunakan *background* yang warna krem dan memberi gambaran mengenai penjelasan dari scene kedua. Dengan adanya se-buah diagram per-sen asset yang dimiliki investor.



Gambar 4.11 Scene ketujuh video animasi

Pada gambar 4.11, penulis menggunakan *background* yang warna krem dan memberi arahan kepada masyarakat yaitu langkah-langkah dalam memulai investasi saham online.



Gambar 4.12 Scene kedelapan video animasi

Dari Gambar 4.12 diatas merupakan hasil animasi di scene ke delapan yang telah

penulis rancang, dengan *background* menggunakan gambar yang sedang mengaplikasikan IPOT.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk mengenalkan investasi saham di Indonesia yang menarik, diperlukan perancangan sebuah informasi yang baik, salah satunya berupa video animasi sebagai media yang memberi kebaruan terhadap informasi tentang investasi saham. Video animasi ini dibuat karena kurangnya memberi informasi tentang investasi saham khususnya bagi pelajar di Indonesia. Maka itu penulis menyimpulkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya perancangan video animasi ini, masyarakat dapat mengetahui pentingnya investasi saham sejak dini dan cara berinvestasi saham di Indonesia
2. Dengan konsep perancangan video yang simple dan menarik, maka informasi dapat mudah dipahami oleh masyarakat khususnya pelajar.
3. Dengan hasil survey video animasi kepada 35 responden para investor muda didapatkan hasil sebagai berikut bahwa dari opening, isi, closing menunjukkan rata-rata 88.75% dari 35 responden. Dari hasil survei tersebut menggambarkan bahwa para investor mendapatkan informasi kebaruan mengenai makanan berinvestasi saham.
4. Dengan adanya perancangan video animasi ini, para investor muda dapat lebih mengenal sekuritas-sekuritas saham, langkah-langkah dalam membeli saham.

Pada penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan kedepannya dapat membuat perkembangan yang bagus terhadap saham-saham di Indonesia. Video animasi ini juga diharapkan dapat membuat perusahaan rintisan di Indonesia berpartisipasi dalam IPO, agar masyarakat dapat berinvestasi di perusahaan tersebut. Penulis juga mempunyai banyak kekurangan dalam perancangan video animasi ini, maka itu dengan melakukan perancangan *storyboard* dan video animasi penulis menggunakan tenaga ahli yang lebih berpengalaman.

Daftar Pustaka

- Afridzal, Aulia. 2018. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi pada Materi Karangan Deskripsi di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa* 5(2).
- Andhika, A. 2020. Penggunaan Video Promosi Wisata melalui Youtube untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisatawan Ke Provinsi Kalimantan Selatan. *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi* 2(2).
- Efendi, Yudha, Eka Adi, and Sulthoni Sulthoni. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6(2).
- Ichsan, Ichsan, and Arhamudin Ali. 2020. Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik* 2(2).
- Krisbiantoro, Dwi, Sitaresmi Wahyu Handani, and Ilfa Jawahiril Falah. 2021. Video Animasi Motion Graphic dan Tipografi Kinetik sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona. *Jurnal Bahasa Rupa* 4(2).
- Lukman, Aprizal, Dwi Kurnia Hayati, and Nasrul Hakim. 2019. Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5(2).
- Makbul, M. 2021. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Industry and Higher Education* 3(1).
- Miranti, Ghaisani Dwi, I Dewa Alit Dwija Putra, and Siti Hajar Komariah. 2017. "Perancangan Animated Motion Graphic Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita. *E-Proceeding of Art & Design* 4(3).
- Rio, melwin syafrizal. 2017. Perancangan Visualisasi menggunakan Teknik Motion Graphic untuk Video Iklan Wirajaya Furniture.: 210093.
- Purwasi, Riyanti Suci, Faldi Hendrawan, and Ahmad Zakiy Ramadhan. 2019. Perancangan Video Promosi Objek Wisata Ranudi Kabupaten Probolinggo Jawa Timur. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia* 2(1).
- Sari, Rika Permata, and Assyari Abdullah. 2020. Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Videoklip Monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi* 2(1).
- Tobing, Suzanna Josephine L et al. 2020. Pengenalan Menabung Saham kepada Jamaah Masjid di Lokasi dekat Uki Cawang. 44 *Ikraith-Abdimas* 3(1).
- Tripustikasari, Eka, and Abednego Dwi Septiadi. 2019. Film Animasi Pengenalan Saham dengan Metode Motion Graphic. *Jurnal Infotekmesin* 10(02).
- Utomo, Budi Prio, and Duma Sari Margaretha. 2020. Video Profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam Berbasis Motion Graphic. *Journal of Applied Multimedia and Networking* 4(1).