

Pengembangan Motion graphic HSE Induction Sebagai Media Informasi untuk Pengunjung PT. SWS Batam Indonesia

Fadli Suandi¹, Annisa Hafira Dinata², Jhon Hericson Purba³, Berliansyah Rumodhon⁴

^{1,2,4}Teknik Informatika, Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

³Teknik Elektro, Teknologi Rekayasa Pembangkit Energi, Politeknik Negeri Batam

¹fadli.suandi@polibatam.ac.id, ²annisadraw251@gmail.com, ³jhonhericson@polibatam.ac.id, ⁴berliansyah@polibatam.ac.id

Abstract

Explaining safety material during every visit is mandatory and crucial. HSE (Health, Safety, Environment) induction is an initial step in introducing the company's responsibility for the safety and health of all employees, visitors, and new hires. Based on visitor data from 2021 to 2022, PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia received between 24 and 50 visitors daily. This continuous influx necessitates ongoing HSE Induction delivery. The current challenge in delivering HSE Induction information is the lack of engaging, interactive, and applicable learning media. This problem can be resolved by utilizing audio-visual media, specifically motion graphics, developed using the Villamil-Molina multimedia product development model and analyzed with the EPIC Model. The research resulted in an HSE Induction motion graphic video. Analysis using the EPIC Model yielded a score of 4.38, falling into the "Strongly Agree" category, indicating that the HSE Induction is highly effective as an information medium for company use.

Keywords: Motion Graphics, Villamil Molina, EPIC Model, HSE Induction

Abstrak

Penjelasan materi safety pada setiap kunjungan menjadi hal yang wajib dan sangat penting, HSE (*Health Safety Environment*) merupakan salah satu langkah awal tentang pengenalan perusahaan sebagai tanggung jawab atas keselamatan dan kesehatan seluruh pegawai dan juga visitor maupun pegawai baru. Berdasarkan data kunjungan pada tahun 2021 hingga tahun 2022, terdapat 24 hingga 50 orang jumlah visitor dalam waktu satu hari yang datang ke PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia. Berdasarkan data tersebut membuat penyampaian HSE *Induction* harus dilakukan terus menerus. Permasalahan dalam penyampaian informasi tentang HSE *Induction* yang belum memaksimalkan media yang menarik, interaktif dan media pembelajaran aplikatif dalam penyampaian HSE *Induction*. Solusi dari masalah ini dapat diselesaikan dengan menggunakan media audio visual seperti *motion graphic* dengan menggunakan pengembangan produk multimedia Villamil-Molina dan juga analisis produk menggunakan metode EPIC Model. Hasil dari penelitian ini adalah video *motion graphic* HSE *Induction*, dan analisis menggunakan EPIC Model mendapatkan nilai 4,38 masuk pada kategori "Sangat Setuju" hal ini menunjukkan HSE *Induction* sangat efektif sebagai media informasi untuk menyampaikan HSE *Induction* oleh perusahaan.

Kata kunci: Motion Graphic, Villamil-Molina, EPIC Models, Information Media, HSE Induction

© 2025 Author
Creative Commons Attribution 4.0 International License



1. Pendahuluan

Pada saat ini, kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi memberikan kontribusi signifikan dalam pemanfaatan media informasi dan media edukasi alternatif dalam berbagai kebutuhan, seperti pemanfaatan media informasi dan edukasi pada sebuah perusahaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang cepat dan tepat. Perusahaan diberbagai bidang juga sudah memanfaatkan teknologi informasi, termasuk PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia.

PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia merupakan perusahaan Internasional, yang tergabung dalam jaringan global Sumitomo Corporation Group yang berpusat di Jepang. Saat ini PT Sumitomo Indonesia memiliki beberapa unit bisnis dan aktivitas bisnis dalam berbagai sektor bisnis yang mencakup barang dan jasa terkait gaya hidup, produk logam, lingkungan dan infrastruktur, sumber daya mineral seperti energi, produk elektronik, kimia, serta sistem transportasi dan konstruksi [1]. Perusahaan berskala internasional tentu selalu mendapatkan banyak kunjungan dari berbagai perusahaan, instansi pemerintahan, dan juga sebagai acuan studi di beberapa tingkat pendidikan sekolah dan Perguruan Tinggi. Pengunjung yang datang ke PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia selalu meningkat setiap bulan dan setiap tahunnya.

Kunjungan Perusahaan atau Company Visit merupakan salah satu kegiatan yang ada pada sebuah perusahaan, kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi tentang perusahaan. Kunjungan perusahaan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perusahaan, kunjungan dilakukan untuk menjalin kerjasama antar perusahaan dan memperkenalkan bagaimana penerapan ilmu pada perusahaan. Selain itu kunjungan dari perusahaan bukan hanya untuk kepentingan kerjasama, terdapat kunjungan dari luar seperti kontraktor yang berasal dari luar perusahaan, bertanggung jawab untuk menyelesaikan kepentingan proyek yang ada pada sebuah perusahaan.

Penjelasan materi safety pada setiap kunjungan menjadi hal yang wajib dan sangat penting, HSE (Health Safety Environment) merupakan salah satu langkah awal tentang pengenalan perusahaan sebagai tanggung jawab atas keselamatan dan kesehatan seluruh pegawai dan juga visitor maupun pegawai baru. Berdasarkan data kunjungan pada tahun 2021 hingga tahun 2022, terdapat 24 hingga 50 orang jumlah visitor dalam waktu satu hari yang datang ke PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia. Berdasarkan data tersebut membuat penyampaian HSE Induction harus dilakukan terus menerus. Permasalahan dalam penyampaian informasi tentang HSE Induction yang belum memaksimalkan media yang menarik, interaktif dan

media pembelajaran aplikatif dalam penyampaian HSE Induction. Solusi dari masalah ini dapat diselesaikan dengan menggunakan media audio visual seperti motion graphic. Motion graphic merupakan gabungan beberapa elemen yaitu ilustrasi, animasi 2D maupun 3D, video, tipografi dan audio, dalam hal ini penggunaan motion graphic mampu menyederhanakan informasi dari informasi utama [2]. Kelebihan dari motion graphic yaitu memiliki daya tarik yang lebih tinggi, dalam hal pembiayaan motion graphic lebih efisien, efektif, dan penerapan ide dan pengembangan yang tidak terbatas [3].

Penelitian ini memiliki fokus pada dua aspek kegiatan, yakni produksi video motion graphic dengan menggunakan pengembangan produk multimedia yaitu Villamil-Molina dan juga analisis produk menggunakan metode EPIC Model. Metode Villamil-Molina digunakan dalam pengembangan produk multimedia. Menurut Villamil-Molina (1997), pengembangan multimedia akan berjalan dengan baik jika didasarkan pada perencanaan yang rinci, kemampuan yang baik dalam teknologi multimedia serta manajemen produksi yang terkendali dengan baik [4]. Pengembangan multimedia dengan Villamil-Molina ini dipilih sebagai media informasi HSE Induction, karena tahapan pengembangan pada metode Villamil-Molina terstruktur dan mudah untuk dipahami, metode ini sesuai untuk membuat video dengan konsep video live action, video motion graphic, atau konsep lainnya [5]. Pemilihan metode Villamil-Molina didasarkan pada kejelasan struktur metode, urutan tahapan yang teratur, dan manajemen produksi yang baik [6]. Penggunaan metode ini akan berhasil apabila dilakukan dengan perencanaan yang teratur, pemahaman yang kuat dalam teknologi multimedia, serta keterampilan dalam manajemen produksi yang baik [7]. Karakteristik dari metode ini adalah tahapan berikutnya dapat dilakukan apabila tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan, dimulai dari development, pre-production, production, post-production, dan delivery [8].

Setelah produk video motion graphic selesai, selanjutnya dilakukan analisis kelayakan produk sebagai media edukasi dan informasi bagi PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia, kelayakan produk ini menggunakan metode EPIC Model. Diharapkan produk video motion graphic ini dapat digunakan untuk HSE Induction di PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia yaitu Villamil-Molina. Metode Villamil-Molina tersebut memberikan deskripsi tentang proses pengembangan multimedia melalui lima tahap, yaitu development, pre-production, production, post-production dan delivery [9]. Setelah

produk selesai, dilakukan analisis menggunakan metode EPIC Model. Visualisasi dari tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian
Sumber: Dokumen Pribadi

2.1 Studi Literatur

Pada tahap studi literatur dilakukan dengan tinjauan pustaka dan dasar teori yang digunakan untuk membuat video *motion graphic*. Tinjauan Pustaka terdiri dari penjelasan aplikasi atau *tools* yang digunakan, penjelasan metode penelitian, pembuatan produk serta analisis produk. Pada tahap ini juga dilakukan wawancara dengan perusahaan untuk mengetahui regulasi terkait *safety* yang ada dilapangan sehingga dapat divisualisasikan dalam bentuk *motion graphic*.

2.2 Pembuatan Produk Menggunakan Metode Villamil-Molina

2.2.1 Development

Pada tahap ini, pengembangan ide cerita dan konsep dilakukan. Pengembangan yang relevan dengan topik yang akan disajikan. Selanjutnya ide dan konsep tersebut akan diwujudkan atau diimplemenasikan kedalam bentuk *motion graphic*.

1. Ide

Pembuatan pengembangan *motion graphic* ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi tentang HSE *Induction* yang sebelumnya kurang optimal dikarenakan belum memanfaatkan media audio visual. Sehingga dibutuhkan sebuah sarana penyampaian informasi yang lebih atraktif, efektif dan inovatif yaitu dengan menggunakan *motion graphic*. Dengan menggunakan *motion graphic* sebagai sebuah media informasi, diharapkan informasi mengenai HSE *Induction* dapat disampaikan dengan lebih mudah dan diterima oleh audiens.

2. Konsep

Konsep dari *motion graphic* diawali dengan opening logo PT. Sumitomo Wiring System Batam Indonesia, menampilkan judul dari video, menampilkan aturan dalam kesehatan dan keselamatan ketika kunjungan, menampilkan pencegahan kecelakaan kerja saat berjalan, menampilkan perlengkapan keselamatan saat kondisi darurat, menampilkan *energy saving* dan komitmen perusahaan kepada pengunjung untuk selalu peduli terhadap lingkungan, keselamatan

maupun kesehatan kerja selama kunjungan berlangsung.

2.2.2 Pre – Production

1. Desain Karakter

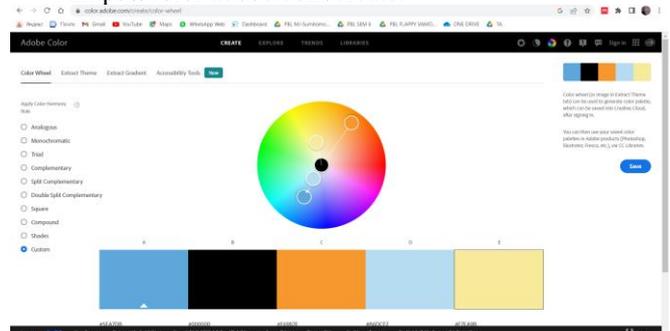
Dalam pembuatan *motion graphic* ini, menggunakan karakter utama yang digunakan berupa karakter laki-laki yaitu visitor. Karakter-karakter lainnya seperti pegawai, pegawai baru dan penjaga keamanan juga dirancang sesuai dengan kebutuhan dan konsep produk. Karakter-karakter ini merupakan bagian dari aset dari *project-based learning* Pelatihan Pegawai Baru bersama SBI serta aset dari Freepik.com kemudian dilakukan beberapa modifikasi pada karakter tersebut.

Nama : Dody Umur : 32 Tahun Warna Kulit : Coklat Tinggi : 175 cm Jenis Kelamin : Laki-Laki Karakter : Berwibawa dan Percaya Diri Profesi : Pegawai	Nama : Lina Umur : 27 Tahun Warna Kulit : Sawo Matang Tinggi : 165 cm Jenis Kelamin : Perempuan Karakter : Disiplin, Rajin Profesi : Pegawai HSE Officer SBI, Presenter	Nama : Samia Umur : 22 Tahun Warna Kulit : Putih Tinggi : 155 cm Jenis Kelamin : Perempuan Karakter : Gesit, dan Ramah Profesi : Resepsionis	Nama : Robi Umur : 29 Tahun Warna Kulit : Kuning Langsat Tinggi : 172 cm Jenis Kelamin : Laki-Laki Karakter : Berani, dan Tegas Profesi : Security

Gambar 1. Desain Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Penentuan Warna

Penentuan warna pada *motion graphic* menyampaikan informasi kepada audiens, menciptakan daya tarik yang bagus secara fisik dan psikologus bagi yang melihatnya, memudahkan pemahaman dan menyatukan semua bagian, memberikan penekanan konten dan juga menciptakan kontras [10]. Penentuan warna dipilih berdasarkan warna baju karyawan yaitu warna biru. Perpaduan warna yang digunakan menggunakan adobe color dengan metode custom pada website <https://color.adobe.com/create>.

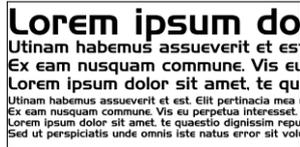


Gambar 2. Penentuan Warna
Sumber: Google

3. Tipografi

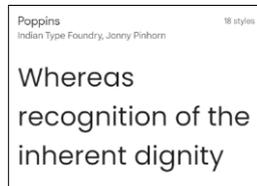
Tipografi merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengubah kata-kata menjadi dalam bentuk tulisan atau gambar, dan sudah digunakan pada zaman dahulu [11]. Pada proses *motion graphic* menggunakan teknik tipografi pada konten video dengan menggunakan *font* Handel Gothic dan juga Poppins yang merupakan jenis font sans serif.

Handel Gothic



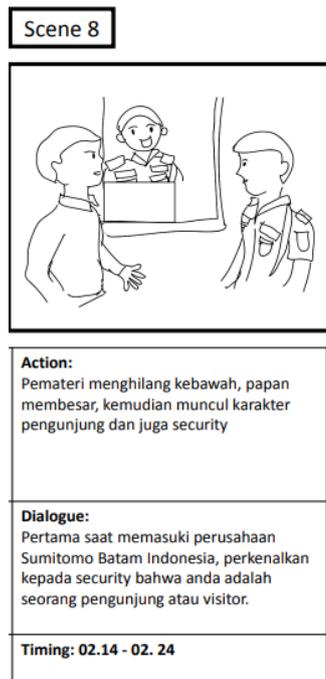
Gambar 3. Font Handel Gothic

Poppins



4. Storyboard

Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk gambaran alur dari *motion graphic* yang akan dibuat [12], *storyboard* juga dirancang pada tahap awal dalam pembuatan *motion graphic*. *Storyboard* ini menggunakan format *storyboard* yang mencakup tentang nomor *scene*, *action*, *dialogue*, serta *timing* atau estimasi waktu pada setiap *scene*.



Gambar 5. Storyboard

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Production

Implementasi pembuatan product yang dibuat pada tahap *pre-production* dilakukan pada tahap *production*. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini terdiri dari pengembangan grafis, *dubbing*, *animate*, *editing*, dan *rendering*.

1. Pengembangan Grafis

Tujuan dari pengembangan grafis pada tahap *production* adalah untuk menggabungkan karakter, tipografi, dan penggunaan warna menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator 2022.



Gambar 6. Pengembangan Grafis

2. Dubbing

Perekaman audio digunakan sebagai narasi dalam *motion graphics* untuk menjelaskan isi video dengan lebih mudah dipahami. Proses *dubbing* melibatkan merekam audio sesuai skrip sebelumnya dalam format wav. Pada tahap ini, Adobe Podcast digunakan sebagai alat *editing* menggunakan teknologi AI (*Artificial Intelligence*) untuk meningkatkan kualitas audio agar terdengar lebih baik dan profesional.

3. Animate

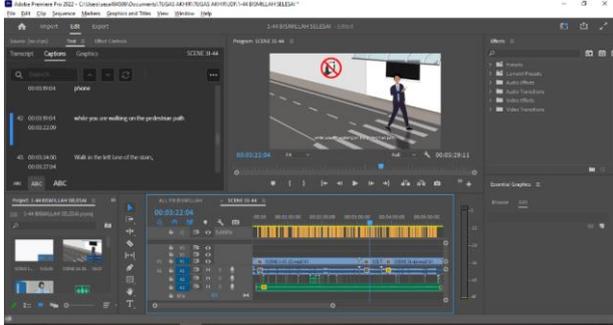
Animasi dilakukan sesuai dengan aset dan teks naratif dari setiap adegan, mengikuti *storyboard*. Animasi mengubah beberapa aspek seperti skala, posisi, dan rotasi, mengingat video memiliki unsur 2 dimensi. Penggunaan animasi 2 dimensi memberikan kesan visual grafis yang menarik perhatian masyarakat [13]. Tahap ini juga melibatkan *rendering* per-*scene* dan pergerakan objek sesuai gambar.



Gambar 7. Animate

4. *Editing*

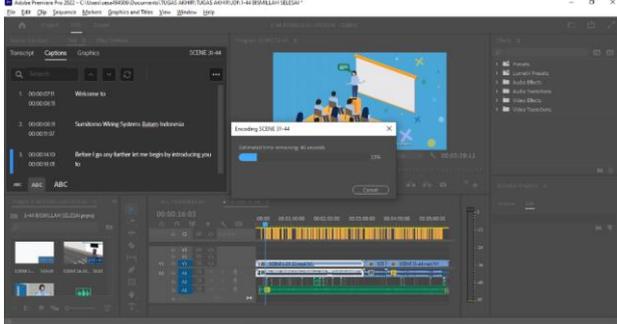
Editing adalah tahap menggabungkan motion yang sudah dibuat menjadi video. Setelah proses animasi selesai, animasi diimpor ke Adobe Premiere untuk ditambahkan *backsound*, *sound effect*, dan telop Bahasa Inggris. Selama proses *editing*, bagian yang tidak diperlukan dipotong dari video dan *backsound*.



Gambar 8. Editing
Sumber: Dokumen Pribadi

5. *Rendering*

Proses *rendering* adalah proses menggabungkan semua *scene* yang sudah dibuat menjadi satu video. Proses *rendering* menggunakan software Adobe Premier, hasil dari gabungan video *motion graphics* berupa video dalam format video MP4.



Gambar 9. Rendering

3.2. *Post-Production*

Pada tahap *post-production* terdapat dua tahap pengujian yang dilakukan, yaitu pertama dilakukan pengujian alpha kemudian dilanjutkan dengan pengujian beta. Pada penelitian ini untuk mengukur ahli informasi dalam menganalisis hasil dari penilaian kusioner. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung jarak interval.

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

Dengan menggunakan rumus jarak interval, berikut adalah tabel yang berisi kriteria dalam penilaian oleh ahli informasi dan ahli media.

Tabel 1. Jarak Interval

Kategori	Interval
Sangat Tidak Setuju	1,00 – 1,80

Tidak Setuju	1,81 – 2,60
Kurang Setuju	2,61 – 3,40
Setuju	3,41 – 4,20
Sangat Setuju	4,21 – 5,00

Setelah dilakukan uji penilaian oleh dua tim ahli terhadap video Pengembangan *Motion Graphic* Pengembangan HSE *Induction* Sebagai Media Informasi Untuk Pengunjung PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia, hasilnya sudah mencapai rata-rata setuju maka dilanjutkan pada tahap Uji Beta, berikut bobot nilai dari kusioner yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Bobot Kusioner

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

Tahap selanjutnya melibatkan perhitungan skor rata-rata bobot pada setiap dimensi dalam EPIC Model dengan menjumlahkan hasil perkalian dari nilai bobot dengan nilai frekuensi untuk setiap variabel kemudian membaginya dengan total frekuensi, berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk perhitungannya:

$$X = \frac{\sum f_i \cdot w_i}{\sum f_i} \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:
 X = Rata -rata berbobot
 Fi = Frekuensi
 Wi = Bobot

Setelah mendapatkan rata-rata bobot, langkah selanjutnya dilakukan perhitungan rentang skala menggunakan rumus rentang skala. Tujuan dari perhitungan ini adalah untuk menentukan jawaban responden berdasarkan nilai skor pada setiap variabel. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung rentang skala:

$$RS = \frac{R}{M} \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan:
 RS = Rentang Skala
 R = Bobot terbesar – bobot terkecil
 M = Banyaknya kategori bobot

Pada penelitian ini menggunakan skala likert, yaitu skala 1 sampai dengan 5, maka rentang

skalanya adalah 0,8. Hasil ini didapatkan dari perhitungan rumus berikut:

$$RS = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Langkah selanjutnya adalah mencari EPIC Rate. Mengukur EPIC rate yang dapat dihitung berdasarkan hasil rata-rata bobot dari dimensi EPIC Model, *Emphaty*, *Persussion*, *Impact*, *Communication* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Epic Rate = \frac{Emphaty + Persuasion + Impact + Communication}{4}$$

Hasil EPIC Rate yang didapatkan disesuaikan dengan Rentang skala. Rentang Skala digunakan digunakan sebagai ukuran untuk pengambilan keputusan berdasarkan analisis. Berikut adalah tabel dari Rentang Skala.

Tabel 3. Rentang Skala

Kategori	Skala
Sangat Tidak Setuju	1,00 – 1,80
Tidak Setuju	1,81 – 2,60
Kurang Setuju	2,61 – 3,40
Setuju	3,41 – 4,20
Sangat Setuju	4,21 – 5,00

1. Pengujian Alpha

A. Uji Ahli Informasi

Pada pengujian ini merupakan penilaian kesesuaian konten *motion graphic* yang dibuat dengan menggunakan kusioner dalam bentuk google form, target dari pengujian ini dilakukan oleh 3 orang pegawai departemen HSE PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia untuk menilai mengetahui kesalahan atau kelalaian dan kelayakan dalam informasi yang tercantum didalam video *motion graphic*. Pengujian dilakukan oleh tiga ahli informasi, yaitu Bapak Muhammad Andi merupakan HSE Officer (A1), ahli informasi 2 Bapak Eko Marendyo merupakan General Manager HSE (A2), dan Bapak Muhammad Agni Shobah merupakan Junior Clerk HSE (A3). Proses pengisian kusioner ini membutuhkan waktu selama empat hari, mulai dari tanggal 2 Juni hingga 5 Juni 2023. Tabel 1 menunjukkan hasil penilaian dari uji coba oleh ahli informasi.

Tabel 4. Hasil Pengujian Alpha Kelayakan Informasi

Aspek	No	Deskripsi Pertanyaan	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata-rata
			A1	A2	A3		
Kejelasan (Clarity)	1	Video yang disampaikan sesuai	4	4	4	12	4

Kegunaan (Usefulness)	2	dengan dengan HSE Induction yang ada pada SBI. Pesan dari video jelas baik dari gambar, teks dan audio. Video motion graphic HSE Induction berguna bagi departemen HSE dalam penyampaian HSE Induction untuk pengunjung SBI. Video motion graphic dapat menjadi media informasi dan juga edukasi bagi pengunjung SBI. Video motion graphic HSE Induction sudah relevan dengan HSE	4	4	4	12	4						
			Relevansi (Relevancy)	3	Konten video relevan dengan tujuan penyampaian informasi HSE Induction di SBI.	5	5	4	14	4,6			
						6	Jumlah	28	25	24	77	25,6	
								Rata-rata	4,6	4,1	4		4,27
									Keterangan	SS	SS	SS	

Setelah memperoleh nilai rata-rata, didapat skor 4,27 yang masuk kedalam kategori sangat setuju (SS).

Dari sini, dapat disimpulkan bahwa video *motion graphic* telah memenuhi persyaratan sebagai media informasi dalam penyampaian HSE *Induction* kepada pengunjung.

B. Uji Ahli Media

Pengujian dilakukan oleh 3 orang ahli multimedia untuk mengukur keberhasilan dari penerapan aspek-aspek dalam *motion graphic* yaitu *Spatial*, *Temporal*, *Live Action* dan *Typography*. Pengujian dilakukan oleh tiga ahli media, yaitu Moh Zain Abdul Majid merupakan Staff Intermediate Multimedia Designer di CV. Sindikat Otak Kanan (A1), ahli multimedia 2 Ali Akbar yang merupakan Staff *Motion graphic* Designer di Duality Studio (A2), dan ahli multimedia 3 yang merupakan Staff Multimedia Designer di Creative Digital Agency Bounce (A3). Diperlukan waktu selama 3 hari, dimulai dari tanggal 5 Juni hingga tanggal 7 Juni 2023 untuk mengisi kusioner ini, tabel 2 memperlihatkan hasil dari penilaian dari uji ahli media.

Tabel 5. Hasil Pengujian Alpha Kelayakan Media

No	Aspek	Deskripsi Pertanyaan	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata-rata
			A 1	A 2	A 3		
1	Spatial	Ukuran objek proporsional	4	5	5	14	4,6
		Letak objek sudah tepat	5	5	5	15	5
		Tempo Gerakan objek selaras Durasi pergerakan objek sudah tepat	4	4	4	12	4
2	Temporal	Pergerakan objek sudah tepat	4	4	4	12	4
		Pergerakan setiap objek visual halus Objek terlihat jelas	4	4	4	12	4
		Kesesuaian warna background	5	5	5	15	5
3	Live Action	Angle/sudut pandang kamera	4	5	5	14	4,6
		Teks dapat dibaca dengan baik	5	5	4	14	4,6
		Ukuran Teks sudah tepat	5	4	5	14	4,6
Total			45	46	46	137	45,4

Rata-rata Penilaian	4,5	4,6	4,6	4,54
Keterangan	S	S	S	SS

Setelah mendapatkan rata-rata penilaian didapatkan nilai 4,54 untuk video *motion graphic* tersebut. Nilai ini masuk ke dalam kategori sangat setuju (SS). Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa video *motion graphic* HSE *Induction* memenuhi standar kelayakan untuk disebarakan kepada pengunjung PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia.

2. Pengujian Beta

Pengujian beta dilakukan dengan menggunakan kusioner yang didasarkan pada dimensi EPIC Model, yaitu *emphaty*, *persuasion*, *impact*, dan *communication*. Pengujian beta dilakukan setelah pengujian alpha selesai dilakukan, pengujian ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman responden berdasarkan materi yang sudah diberikan [5].

Pada pengujian beta menggunakan teknik random sampling, yaitu simple random sampling, dari penelitian ini adalah pegawai baru PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia dengan jumlah populasi 120. Penelitian ini menggunakan rumus slovin menurut [14] dan diperoleh 30 responden. Responden diminta untuk memilih salah satu dari lima jawaban dengan skala likert untuk menilai *motion graphic* HSE *Induction*. Penerapan dimensi EPIC yang dilakukan dalam penelitian ini disajikan dalam 9 pertanyaan kusioner. Pada pengujian ini dilakukan selama 8 hari dimulai dari tanggal 8 Juni hingga tanggal 14 Juni 2023, tabel 3 memperlihatkan hasil dari penilaian dari pengujian beta.

Tabel 6. Hasil Uji Beta Kusioner Responden

No.	Pertanyaan	ST	T	K	S	S	Sko	Skor Kumulatif
	Bobot	1	2	3	4	5	Rata-rata	
1.	<i>Emphaty</i> <i>Motion graphic</i> HSE <i>Induction</i> merupakan media informasi yang disukai dan berkesan.	0	0	0	1	1	4,4	4,33
					7	3	3	
	<i>Motion graphic</i> HSE <i>Induction</i> merupakan media informasi yang mudah diingat	0	0	3	1	1	4,2	
					7	0	3	
2.	<i>Persuasion</i>							

<i>Motion graphic HSE Induction</i> merupakan media informasi yang membuat pegawai dan pengunjung semakin sadar akan kesehatan dan keselamatan kerja				2	8	4,2	
	0	0	0	2		6	
<i>Motion graphic HSE Induction</i> merupakan sarana informatif yang dapat membuat orang selalu memperhatikan keselamatan kerja				1	1	4,4	4,36
	0	0	1	4	5	6	
3. <i>Impact Motion graphic HSE Induction</i> merupakan media informasi yang menarik, kreatif dan mendapatkan respon positif dari penonton				1	1	4,4	
	0	0	2	2	6	6	
<i>Motion graphic HSE Induction</i> merupakan media informasi yang menampilkan informasi tentang HSE PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia				1	1	4,4	4,43
	0	0	0	8	2	4,4	
4. <i>Communication Motion graphic HSE Induction</i> menyampaikan				1	1	4,5	4,43
	0	0	1	3	6	4,5	

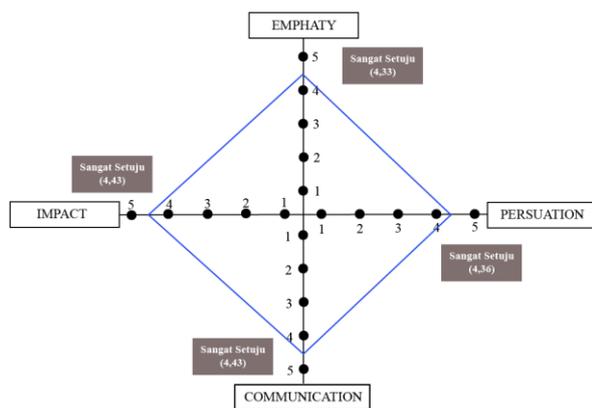
informasi yang jelas kepada penonton Pesan yang disampaikan dalam <i>motion graphic media informasi HSE Induction</i> mudah dimengerti dan dipahami oleh penonton Tampilan <i>graphic gambar pada motion graphic HSE Induction</i> menggunakan warna, font, serta <i>graphic</i> yang jelas sehingga mudah dipahami.				1	1	4,3	
	0	0	1	7	2	6	
				2	1	4,4	
	0	0	2	3	5	3	

Setelah memperoleh nilai untuk setiap dimensi, langkah berikutnya adalah menghitung tingkat EPIC Rate. EPIC Rate adalah nilai rata-rata dari hasil perhitungan keempat dimensi sebelumnya. Angka yang dihasilkan dari EPIC Rate akan digunakan sebagai interpretasi tingkat efektivitas dari data kuesioner. Hasil skor rata-rata bobot pada setiap dimensi EPIC Model dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Skor Epic Model

No	Parameter	Skor Rata-rata Bobot	Kategori
1	<i>Emphaty</i>	4,33	Sangat Setuju
2	<i>Persuasion</i>	4,36	Sangat Setuju
3	<i>Impact</i>	4,43	Sangat Setuju
4	<i>Communication</i>	4,43	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka grafik hasil pengukuran efektivitas *motion graphic HSE Induction* secara keseluruhan dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 10. Grafik EPIC Rate

Secara keseluruhan, hasil dari grafik diatas menunjukkan efektivitas *motion graphic* HSE *Induction* PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia berdasarkan indikator dalam EPIC Model, yaitu *emphaty*, *perusasion*, *impact* dan *communication* mencapai kriteria sangat efektif. Setelah mendapatkan nilai rata-rata untuk setiap dimensi, langkah selanjutnya adalah menghitung nilai *EPIC Rate* untuk hasil akhir. Perhitungan ini menggunakan rumus *EPIC Rate*.

$$Epic Rate = \frac{4,33+4,36+4,43+4,43}{4} = \frac{17,55}{4} = 4,38$$

Dimensi *impact* dan *communication* memiliki nilai yang sama dan nilai tertinggi yaitu 4,43 menunjukkan bahwa *motion grafik* HSE *Induction* mampu menarik perhatian, kreatif dan mendapatkan respon positif serta menunjukkan bahwa *motion graphic* HSE *Induction* berhasil menkomunikasikan isi dan pesan melalui teks atau tulisan bergerak, gambar bergerak, narasi dan efek suara dan musik kepada responden. Dimensi *emphaty* mendapatkan mendapatkan nilai terendah hal ini mungkin disebabkan karna *motion graphic* belum sepenuhnya mampu menjadi media informasi yang mudah diingat, namun demikian aspek *emphaty* ini sudah masuk dalam kategori “Sangat Setuju”

Berdasarkan perhitungan *EPIC Rate*, didapatkan nilai sebesar 4,38 yang masuk dalam kategori “Sangat Setuju” Hal ini menunjukkan responden setuju bahwa *motion graphics* HSE *Induction* sangat efektif sebagai media informasikan untuk menyampaikan HSE *Induction* oleh perusahaan.

3.3. Delivery

Dalam pengembangan produk video *motion graphics*, tahap *delivery* adalah tahap terakhir dari pengembangan video yaitu dengan menyerahkan produk kepada *departement* HSE PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia dan juga publikasi kepada visitor melalui visit yang diadakan, *delivery* dilakukan pada tanggal 19 Juni 2023.

4. Kesimpulan

Produk *motion graphic* dengan durasi 5 menit 30 detik dalam format MP4 dapat diselesaikan sebagai media informasi bagi pengunjung PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia. Pengembangan video *motion graphic* ini dilakukan menggunakan Villamil-Molina, sehingga didapatkan hasil sesuai dengan konsep yang sudah dirancang. Hasil analisis pengujian Alpha dan Beta pada video *motion graphic* HSE *Induction* PT. Sumitomo Wiring Systems Batam Indonesia menunjukkan bahwa video yang dihasilkan memenuhi indikator kelayakan informasi dan media. Hasil pengujian menunjukkan nilai 4,27 dalam kategori “Sangat Setuju” pada indikator penilaian uji kelayakan informasi dan nilai 4,54 dalam kategori “Sangat Setuju” pada indikator penilaian uji kelayakan media. Selanjutnya, hasil dari perhitungan *EPIC Rate* menghasilkan nilai akhir 4,38 yang masuk dalam kategori “Sangat Setuju”, hal ini menunjukkan bahwa video yang dihasilkan sangat efektif ketika disajikan dalam bentuk *motion graphic*

Daftar Rujukan

- [1] “Sekilas Perusahaan,” 2022. [Online]. Available: <https://www.sumitomocorp.com/id/asia-oceania/ssri/whoweare>. [Diakses 3 Desember 2022].
- [2] H. Aprianto e A. Saputro, “Motion Graphic "Akhlak" Sebagai Media Edukasi Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Remaja,” *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 3 No.1, pp. 60-67, 2019.
- [3] P. Lim e E. B. Sembiring, “Edukasi Adaptasi Kebiasaan Baru Di Lingkungan Kampus(Studi Kasus: Motion Graphic Penggunaan Lift),” *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, vol. 3 No. 2, pp. 61-76, 2020.
- [4] I. Binanto, “Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia,” *Prosiding Seminar RiTekTra*, 2013.
- [5] E. B. Sembiring e N. Triasa, “Media Presentasi Dalam Bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Proses Produksi Detak Kepri Malam Batam TV),” *Journal of Applied Mutimedia and Networking (JAMN)*, pp. 5-17, 2022.
- [6] A. Riyadi e M. Valen , “Analisis Efektivitas Dan Implementasi Motion Grafis SebagaiMedia Informasi Untuk HSE Induction,” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. 6, pp. 5-16, 2022.
- [7] A. R. Irwan e Riwinoto, “Pembuatan Iklan Game Berbasis Instagram,” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. 5, pp. 42-54, 2021.
- [8] A. Saropi e Riwinoto, “Pembuatan 3D Motion Graphic Objek Wisata Tanjungriau Fisherism Menggunakan Aspek Spatial, Temporal, Live Action, dan Typography,” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 2019.
- [9] P. Agustine e H. Y. Prasetya, “Pengembangan Interactive Virtual Tour360° PT. Schneider Electric Manufacturing Batam,” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. 4, pp. 1-10, 2020.
- [10] A. Listya, “Konsep Dan Penggunaan Warna Dalam Infografis,” *Jurnal Desain*, vol. 06. No.01, pp. 10-19, 2018.

- [11] A. Zainudin, *Tipografi*, Semarang : Yayasan Prima Agus Teknik, 2021.
- [12] K. D. Lestari, K. Agustini e N. Sugihartini, “Pengembangan Modul Ajar Storyboard Berbasis Project Based Learning Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMK TI Bali Global Singaraja,” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, vol. 8 No.2, pp. 309-3018, 2019.
- [13] R. Suryani, H. Saputra e A. Sutrisman, “Implementasi Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Sosialisasi Penyakit DBD,” *Jurnal Rekam*, pp. 153-166, 2019.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung, 2011.
- [15] P. A. Yusuf, S. Prasetyaningsih e F. Neta, “Efektivitas Video Youtube “Mengubah Sampah Plastik Menjadi Sumber Daya Energi Berkelanjutan” Menggunakan Model Epic,” *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, vol. 19 No.1 , pp. 11-24, 2023.
- [16] M. A. Firdaus e M. F. Amirul Nasrullah, “Implementasi Teknik Rotoscoping Pada Pembuatan Film Pendek Bergenre Thriller Menggunakan Metode Villamil-Molina,” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*.