

Developing Explainer Video Siplah 2.0 Digital Application Reporting and Environmental Management PT PJB

Perancangan Video Explainer Siplah 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB

Muhammad Idris Setiawan, Pujiyanto*, Andreas Syah Pahlevi

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: pujiyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 02-10-2021; revised: 19-10-2021; accepted: 27-10-2021

Abstract

PT Pembangkitan Jawa Bali (PT PJB) is a subsidiary of PT PLN (Persero) which is engaged in power generation services. PT PJB has a vision to become an integrated and leading power plant in Southeast Asia. In an effort to achieve this vision, PT PJB upgrade the performance of management information system in the environmental field by launching the SIPLAH Application Version 2. The purpose of this study was to conduct an explainer video animation to be an interesting and informative socialization media that supports the Internet of Things (IOT), which has been integrated with the regulator of the Ministry of Environment and Forestry (KLHK) and becomes an active solution for managing power plant environmental performance digitally. The animation design uses 3 stages of process, that is pre-production, production and post-production. The result is a 2D animation video in Indonesian language with a duration of 2-3 minutes with the purpose was to introduce, socialize, and promote the latest business processes in terms of integrated environmental reporting to relevant stakeholders.

Keywords: branding, application, enviromental, safety, health, 2D animation

Abstrak

PT Pembangkitan Jawa Bali (PT PJB) adalah anak perusahaan PT PLN (Persero) yang bergerak dalam bidang jasa pembangkitan tenaga listrik. PT PJB memiliki Visi untuk menjadi pembangkit listrik terintegrasi dan terdepan se Asia Tenggara. Dalam upayanya mencapai visi tersebut, Salah satu upaya yang dilakukan PT PJB ialah pemuktakhiran sistem informasi pengelolaan kinerja dibidang lingkungan yang bernama Aplikasi SIPLAH Versi 2. Oleh karena itu perlunya sosialisasi dari adanya implementasi proses bisnis dari Aplikasi Siplah versi 2 tersebut. Maka perancangan animasi explainer ini dipilih bertujuan untuk menjadi media sosialisasi yang menarik dan informatif sebagai salah satu sistem informasi yang mendukung *Internet of Things (IOT)*, yang sudah terintegrasi dengan regulator Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) dan menjadi solusi aktif pengelolaan kinerja lingkungan pembangkit secara digital. Sistematika perancangan dalam hal ini merupakan sistem yang digunakan dalam merancang, mulai dari *Preproduction, Production, Post Production*. Hasil dari perancangan ini adalah video animasi 2D berbahasa indonesia berdurasi 2-3 menit yang berguna untuk pengenalan, sosialisasi dan promosi proses bisnis terbaru dalam hal pelaporan lingkungan terintegrasi kepada stakeholder terkait.

Kata kunci: branding, aplikasi, lingkunhan, keselamatan, kesehatan, animasi 2D

1. Pendahuluan

PT Pembangkitan Jawa Bali (PT PJB) adalah anak perusahaan PT PLN (Persero) yang bergerak dalam bidang pembangkitan tenaga listrik. PT PJB memiliki Visi untuk menjadi pembangkit listrik terintegrasi dan terdepan se Asia Tenggara. Dalam upayanya mencapai visi tersebut PT PJB dalam inovasi mencoba memenuhi pilar 3D yakni Desentralisasi, Digitalisasi, dan Dekarbonisasi. Salah satu upaya tersebut adalah pemuktakhiran sistem informasi aplikasi

SIPLAH versi 2 pengelolaan kinerja lingkungan hidup dengan penerapan IoT (*Internet of Things*) berupa sistem pelaporan terintegrasi CEMS (*Continuous Emission Monitoring System*) Online untuk seluruh unit wajib sesuai peraturan Menteri LHK No. 15 Tahun 2019. Selain itu pada versi kali ini SIPLAH Merombak proses bisnisnya untuk memiliki kebijakan *One Data* dengan intergrasi hasil pelaporan SIMPEL (Sistem Informasi Pelaporan Pengelolaan Izin Lingkungan Online) milik Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) menjadikan User SIPLAH mendapatkan *tools monitoring* dan analisa data yang lebih baik.

Penciptaan Aplikasi ini berawal dari pelaporan lingkungan dari unit yang berupa buku setebal kurang lebih 150 halaman dikirimkan ke kantor pusat setiap triwulannya. Menyebabkan data cetak menumpuk dan perlu waktu untuk mengolah data apabila sewaktu waktu data tersebut diperlukan. Secara proses bisnis jika dilakukan secara digital atau perlahan meninggalkan cara konvensional dengan birokrasi yang panjang maka perusahaan akan banyak sekali penghematan anggaran. Selain itu *inline* dengan *trend* digital di aplikasi pelaporan KLHK melalui Permen LHK No 87 Tahun 2016 (SIMPEL). Aplikasi perusahaan dan aplikasi kementerian tidak berdiri sendiri sendiri, karena akan menjadi beban *workload* bagi user di unit untuk mengisi masing masing. Terobosannya adalah berupa integrasi antar 2 aplikasi milik PJB dan Kementerian KLHK. Aplikasi SIPLAH Versi 2 lebih diutamakan untuk fitur terbaru seperti CEMS Online, Aktivitas Limbah B3 Secara Online dan Peta Kesehatan Unit Secara Online. Kemudian sistem *Get Data* bekerja dengan skema dari Unit Pembangunan mengisi data lingkungan kemudian User melakukan aksi sinkronisasi database maka data di KLHK kemudian tersimpan ke server data perusahaan PT PJB. Hal ini menjadikan sekumpulan *Big Data* Lingkungan dapat dipantau secara *Realtime*. Hal yang paling menarik dari sistem ini ialah PT PJB mendapat *memorandum of understanding (MoU)* untuk integrasi kepada Server Aplikasi SIMPEL milik KLHK sehingga sinkronisasi dapat dilakukan secara langsung dan pertama satu satunya di Indonesia.

Explainer video menurut Angus dan McKibbin (2014) adalah sebuah video yang memfasilitasi suatu institusi/perusahaan untuk tumbuh dan membangun kekuatan persepsi dasar konsumen terhadap suatu brand/merek, produk atau jasa. Video ini menjelaskan tentang siapa atau apa yang dikerjakan dan mempromosikan sebuah bisnis dalam satu waktu. Animasi adalah beberapa rangkaian gambar yang digerakkan sehingga dapat bergerak dan terlihat seperti nyata. Animasi adalah proses pembuatan gerakan atau pergerakan dari berbagai gambar-gambar yang sudah dibuat. Animasi adalah sebuah proses merekam dan mengatur kembali serangkaian gambar sehingga mendapat sebuah gerakan (Sumarli & Kurnianto, 2018). Animasi sendiri dibedakan menjadi beberapa jenis, seperti yang sering kita temui yaitu Animasi 2D adalah pembuatan sebuah gambar yang kemudian digerakkan dalam bentuk dua dimensi (Jaya, Darmawiguna, & Kesiman, 2020), Sedangkan animasi 3D adalah animasi yang dibuat dan digerakkan dengan software komputer dalam ruang 3D (Toding, Lumenta, & Mamahit, 2017). Animasi tersebut dibedakan berdasarkan cara pengerjaan dan hasil yang didapatkan. Animasi 2D dapat dikerjakan secara manual atau menggunakan bantuan software yang ada di komputer.

Model perancangan animasi 2D Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup Siplah Versi 2 PT PJB menggunakan model prosedural. Universitas Negeri Malang, 2010 (Yustanto, 2011) menjelaskan bahwa model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu model yang menggariskan langkah-langkah yang dilalui untuk menghasilkan sebuah

karya. Model perancangan animasi 2D ini dibedakan menjadi 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan dan meyakinkan calon konsumen mengenai barang dan jasa dengan tujuan untuk memperoleh perhatian, mendidik, Sosialisasi adalah proses belajar yang kompleks (Alma, 2006). Dengan sosialisasi, manusia sebagai makhluk biologis menjadi manusia yang berbudaya, yang cakap menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok. Sosialisasi merupakan proses penanaman kecakapan dan sikap yang diperlukan untuk dapat memainkan peran sosial di masyarakat. Di dalam diri setiap manusia, terdapat simpul untuk melakukan segala sesuatu. Di sisi lain, lingkungan tempat ia berada dan berinteraksi memiliki nilai dan norma yang mengarahkan perilaku. Dalam proses sosialisasi, seorang individu berusaha menyesuaikan impuls-impuls itu dengan tekanan nilai dan norma yang mengikatnya. Bila potensi tingkah laku seseorang tidak bertentangan dengan nilai dan norma, maka berkembang lebih lanjut menjadi bagian dari kepribadiannya (Suhardi & Sunarti, 2009). Dalam pengembangannya, perancang menggunakan beberapa skripsi dan jurnal sebagai acuan dan sumber informasi utama yang digunakan sebagai konsep dasar penulisan. Berikut adalah skripsi dan jurnal yang dijadikan referensi oleh penulis:

- a) Skripsi Yoshina Nurul Alifa dengan judul "Perancangan motion graphic tentang terapi EECF (Enngamced External Counterpulsation) bagi penderita gagal jantung sebagai media pengenalan alat EECF". Dalam video ini menampilkan karakter seorang kakek sebagai penderita gagal jantung dan juga seorang dokter yang akan membantunya memberikan solusi untuk penyakitnya yang dimana media informasi dengan luaran video motion graphic sangat membantu. (Alifa, 2017)
- b) Jurnal Dayu, Wardhana, dan Sutrisno dengan judul "Perancangan Animasi 2D sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Remaja tentang Pembuatan Jamu Kunyit Asam dan Manfaatnya" Dari data survei menghasilkan pemahaman responden tentang animasi 53% sangat baik dan 56% berpendapat cerita sangat menarik. Berdasarkan data yang diperoleh, animasi 2 dimensi "Mother's Kitchen" dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya. (Dayu, Wardhana, & Sutrisno, 2021).
- c) Jurnal Fahmi Nugrohadhi dan Rudi Susilana dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic pada Pembelajaran Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif" Pada jurnal ini informasi terkait pilihan media ekfektifiytas penggunaan video motion grafis sanagat membantu dalam hal menyampaikan informasi berupa (desain, foto dan teks). (Nugrohadhi & Susilana, 2018)

Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB bertujuan untuk kebutuhan promosi dan perlunya peningkatan Awareness, sosialisasi dan branding dari adanya implementasi proses bisnis terbaru tersebut melalui salah satunya media video explainer yang akan dilaunching bersamaan dengan go Live aplikasi tersebut kepada stakeholder PT PJB dan PT PLN.

2. Metode

Model perancangan Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB menggunakan model prosedural. Universitas

Negeri Malang, 2010 (Yustanto, 2011) menjelaskan bahwa model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu model yang menggariskan langkah-langkah yang dilalui untuk menghasilkan sebuah karya. Model perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan saat musim hujan ini dibedakan menjadi 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut beberapa tahap perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan:

Deskripsi Proses Perancangan

1) Pra Produksi

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu studi dokumen. Studi dokumen adalah sebuah metode pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen yang sudah dibuat atau dibuat orang lain mengenai tema atau materi yang sama. Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai logbook aplikasi dan hasil wawancara oleh salah satu karyawan PT PJB divisi LK3-1 yang langsung mengurus dan bertanggungjawab pengaturan branding dan promosi aplikasi tersebut. Jika semua data yang dibutuhkan sudah terkumpul, maka tahap selanjutnya yang harus dilakukan yaitu analisis data. Tahap analisis data dilakukan dengan mempelajari dan memahami data yang sudah dikumpulkan. Setelah semua data dipahami, maka dicari kesimpulan sebagai bahan perancangan animasi. Tahap selanjutnya yaitu membuat konsep cerita animasi. Konsep cerita dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dan mencari inti pokok dari cerita animasi yang akan dibuat. Setelah konsep cerita dibuat, tahap selanjutnya yaitu membuat script dan storyboard. Script dan storyboard berisi gambaran adegan dan dialog dari animasi tersebut. Setelah cerita tersusun maka dilanjutkan dengan tahap terakhir yaitu pembuatan desain karakter, properti dan environment. Konsep karakter, properti dan environment dibuat untuk menggambarkan bentuk atau model karakter, properti dan environment yang akan dibuat hingga menjadi hasil akhir dari desain karakter, properti dan environment.

2) Produksi

Tahap produksi dimulai dengan layout. Layout ditujukan untuk mempermudah untuk menggambarkan dan mempermudah pembuatan animasi. Tahap selanjutnya adalah tahap animating, yaitu menggerakkan karakter dan properti. Jika animating selesai dikerjakan, maka dilanjut dengan penambahan dubbing, sound effect dan musik. Dubbing ditujukan agar penonton lebih mudah memahami isi cerita yang disampaikan. Setelah semua tahap selesai dikerjakan, maka dilakukan tahap compositing yaitu penggabungan.

3) Pasca Produksi

Tahap terakhir yang dilakukan dalam perancangan animasi ini yaitu tahap pasca produksi. Tahap ini dimulai dengan editing. Dalam tahap editing ini dilakukan beberapa hal seperti pengaturan transisi, penambahan efek hujan, tingkat ketinggian volume sound effect, dubbing dan musik. Setelah editing selesai dan animasi sudah sesuai dengan yang diinginkan maka dilakukan rendering. Tahap terakhir dalam pasca produksi ini yaitu publishing. Publishing dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti youtube dan sosial media.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di kantor PT PJB ber alamat Jl. Ketintang Baru No. 11, Surabaya 60231 baik dilakukan secara offline maupun daring. Waktu Pelaksanaan Perancangan dilakukan pada bulan April-Agustus 2021.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengumpulan Data dan Analisis Data

Tahap awal ini berisi kegiatan pencarian data primer dan sekunder. Untuk data premier didapat melalui wawancara karyawan LK3 Pak Anjar PT PJB dari wawancara tersebut mendapatkan data meliputi: Latar Belakang Aplikasi dirancang, Tujuan branding promosi apa yang hendak disampaikan, Manfaat terciptanya aplikasi tersebut untuk apa. Kemudian untuk data sekunder digunakan untuk memperkuat data primer yang telah didapat diantaranya melalui: TOR Aplikasi, Buku Panduan, Observasi langsung akses aplikasi sebagai panduan dalam penerapan visual pada video yang hendak dirancang. Analisis data untuk menentukan detail perancangan ini;

1) Gagasan Pokok Aplikasi SIPLAH

Saat ini PT PJB wajib bersaing di era industri 4.0 yang semakin berkembang, dimana piranti elektronik dan internet of things mengkoneksikan satu sama lain. Dikarenakan proses bisnis berubah secara cepat. Pelaporan kesehatan lingkungan yang ada di lapangan khususnya di pembangkitan PT PJB memerlukan pengawasan dan pelaporan yang lebih *agile* adaptif dan berbasis resiko agar hasil yang didapatkan maksimal. Realita di lapangan sistem pelaporan lingkungan masih melibatkan banyaknya tumpukan berkas yang memakan tempat untuk pengarsipan dokumen dari unit-unit pembangkitan yang tersebar di seluruh Indonesia dan menyulitkan pencarian saat data dibutuhkan serta birokrasi alur pelaporan yang memakan waktu.

2) Informasi Branding Aplikasi SIPLAH

Aplikasi SIPLAH versi 2 saat ini memiliki banyak keunggulan dikarenakan menjadi tools aplikasi digital pelaporan dan pengelolaan lingkungan hidup berbasis web dan internet of things PT PJB. Aplikasi ini menjangkau seluruh aspek lingkungan mulai dari limbah b3, emisi cerobong, limbah cair industri dan limbah domestik perkantoran di seluruh unit usaha PT Pembangkitan Jawa Bali maka melalui Aplikasi SIPLAH versi 2 proses pelaporan tidak perlu menggunakan kertas selebar pun. Proses monitoring dan evaluasi data pelaporan kepada Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan atau KLHK bisa ikut diawasi oleh pembina di PT PJB. Hal ini dikarenakan Aplikasi SIPLAH versi 2 sudah terintegrasi dengan aplikasi simpel milik KLHK. Inisiatif dan komitmen kami menjadikan PJB sebagai perusahaan pertama yang berhasil terintegrasi dengan KLHK.

Mobilitas karyawan yang cukup tinggi saat bekerja di lapangan mendorong PJB merancang SIPLAH versi mobile yang siap hadir dalam kurun waktu enam bulan kedepan untuk membuat kinerja lebih efektif dan efisien. Sehingga PT PLN sebagai induk usaha PT PJB juga terlibat dan memberikan arahan pengembangan aplikasi ini yang secara tidak langsung membantu mencapai target kinerja pengelolaan lingkungan dan target proper di lini bisnis usaha pembangkitan. Dilihat dari kaca mata bisnis digitalisasi data lingkungan menambah daya

saing perusahaan. Inovasi ini juga tentu membantu dalam menjaga lingkungan tetap lestari dan bermanfaat untuk lingkungan sekitar.

3.1.1. Perancangan Animasi

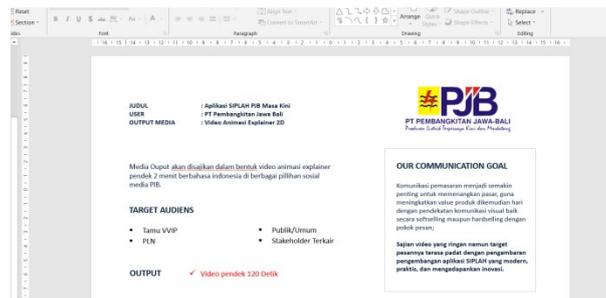
Proses perancangan Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB dibagi menjadi beberapa tahap. Berikut tahap-tahap pembuatan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan:

1) Pembuatan konsep, script dan storyboard

Pembuatan konsep, script dan storyboard dilakukan untuk menentukan inti dan jalannya cerita yang ingin disampaikan. Selain itu juga untuk mempermudah dalam proses animating dan dubbing. Konsep cerita, script dan storyboard dapat dilihat secara jelas pada lampiran.

Konsep cerita

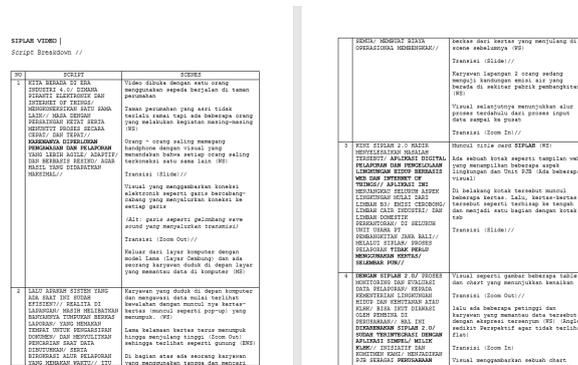
Konsep cerita dibuat dengan menentukan tema, basic story, tujuan dan sinopsis dari cerita animasi yang akan ditampilkan. Dengan adanya konsep cerita maka akan memudahkan dalam pembuatan script, karena inti cerita dari animasi sudah ditentukan dengan jelas sehingga cerita dapat disusun secara runtut dalam script.



Gambar 1. Konsep Cerita

Script

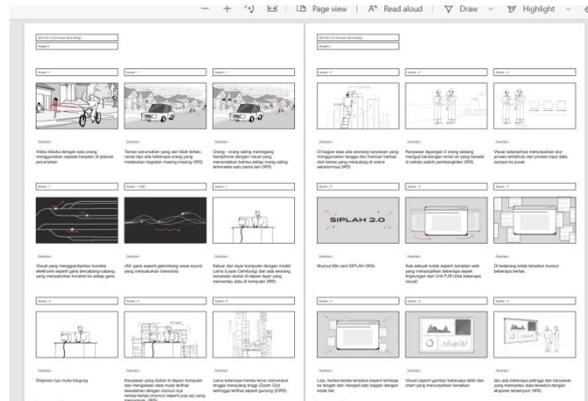
Script berisi setting, latar dan percakapan atau dialog dalam animasi. Penyusunan script diperoleh dari konsep cerita yang kemudian dijabarkan dan dijelaskan alur ceritanya secara rinci. Script ditujukan untuk memudahkan dalam pembuatan storyboard dan juga dubbing.



Gambar 2. Pembuatan Narasi Cerita Video

Storyboard

Storyboard berisi gambaran, pengambilan kamera dan durasi dari setiap scene pada animasi. Menurut Dhimas (2013) storyboard adalah sebuah perlengkapan yang digunakan pada proses pra produksi untuk menggambarkan rangkaian urutan gambar yang diperoleh dari naskah. Storyboard juga dapat diartikan sebagai sebuah sketsa yang menggambarkan garis besar sebuah cerita (Jaya, Darmawiguna, & Kesiman, 2020), Storyboard dihasilkan dari penggambaran cerita yang sudah tersusun dalam script sehingga digambarkan dalam sebuah sketsa yang kemudian ditambahkan dengan durasi, pengambilan kamera dan keterangan dari setiap pergerakannya.



Gambar 3. Pembuatan Storyboard Video

2) Desain Environment, Properti dan Karakter

Desain Environment

Untuk kebutuhan environment pendukung dari awal cerita terdapat objek objek aktifitas masyarakat yang bersantai menggunakan sepeda dan olahraga ringan, kemudian masuk ke digitalisasi yang menggambarkan signal terhubung dengan satelit, ruangan kerja dilapangan sewaktu sampling data yang didukung dengan tools laboratorium, tumpukan kertas dan meja yang menjulang tinggi, serta terdapat gambaran area kerja baik dikantor maupun di unit. Warna pallet yang digunakan ialah orange dan hijau yang diambil dari warna branding turunan PT PLN dan PT PJB.



Gambar 4. Warna Pallet Dasar



Gambar 5. Enviroment Taman dan Siluet Pembangkitan

Desain Karakter

Desain Karakter anak muda yang sedang bersepeda, olahraga ringan. Kemudian disambung desain Karakter karyawan divisi K3 menggunakan pakaian dinas coverall berwarna hijau dengan rambut berwarna gelap menggunakan Helm. Setelah itu muncul Karyawan yang sedang menggunakan pakaian lab untuk meneliti hasil data lingkungan. Pada saat berada di sebuah ruang kerja terdapat karakter menggunakan Pakaian dinas putih dan bawahan hitam sewaktu di kantor dengan raut wajah stress. Pada saat scene monitoring terdapat pegawai ASN KLHK yang menggunakan baju PDH dinas ASN yang bersalaman dengan karyawan PJB menggunakan pakaian warna putih. Pada saat pemantauan hasil progres lingkungan, terdapat karyawan PT PLN yang memantau menggunakan pakaian putih celana hitam dan menggunakan rompi.

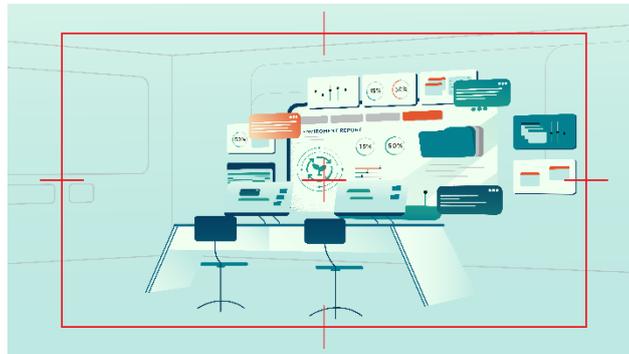


Gambar 6. Karakter Animasi 2D Karyawan Bekerja

Desain Properti

Video dibuka dengan satu orang menggunakan sepeda berjalan di taman perumahan Taman perumahan yang asri tidak terlalu ramai tapi ada beberapa orang yang melakukan kegiatan masing-masing, Orang - orang saling memegang handphone dengan visual yang menandakan bahwa setiap orang saling terkoneksi satu sama lain, Visual yang menggambarkan koneksi elektronik seperti garis bercabang-cabang yang menyalurkan koneksi ke setiap garis, Keluar dari layar komputer dengan model Lama (Layar Cembung) dan ada seorang karyawan duduk di depan layar yang memantau data di komputer, Karyawan yang duduk di depan komputer dan mengawasi data mulai terlihat kewalahan dengan muncul nya kertas-kertas (muncul seperti pop-up) yang menumpuk. Lama kelamaan kertas terus menumpuk hingga menjulang tinggi sehingga terlihat seperti gunung, di bagian atas ada seorang karyawan yang menggunakan tangga dan mencari berkas dari kertas yang menjulang di scene sebelumnya, Karyawan lapangan 2 orang sedang menguji kandungan emisi air yang berada di sekitar pabrik pembangkitan, Visual selanjutnya menunjukkan alur proses terdahulu

dari proses input data sampai ke pusat, Muncul title card SIPLAH, Ada sebuah kotak seperti tampilan web yang menampilkan beberapa aspek lingkungan dan Unit PJB (Ada beberapa visual), Di belakang kotak tersebut muncul beberapa kertas. Lalu, kertas-kertas tersebut seperti terhisap ke tengah dan menjadi satu bagian dengan kotak, Visual seperti gambar beberapa table dan chart yang menunjukkan kenaikan. Lalu ada beberapa petinggi dan karyawan yang memantau data tersebut dengan ekspresi tersenyum (Angle sedikit Perspektif agar tidak terlihat flat) Visual menggambarkan sebuah chart konektivitas (bola-bola yang terhubung satu sama lain) yang menggambarkan integrasi SIPLAH dengan SIMPEL atau PJB dengan KHLK. Ada sebuah handphone yang melihatkan UI dari aplikasi SIPLAH (handphone digerakkan sedikit). Seorang karyawan menggunakan aplikasi tersebut dengan ekspresi tersenyum (MS) Ada juga beberapa karyawan juga menggunakan aplikasi dengan visual yang menggambarkan mereka saling terhubung (bola-bola saling terhubung dengan garis) (Alt: frame terpotong-potong seperti video call zoom) Karyawan sedang berada di lapangan dan memantau sebuah alat/bangunan dengan arahan oleh atasan/team leader nya Sebuah pemandangan taman kota yang asri dan luas membentang (ada gedung, pabrik dan alur energy) yang terlihat asri, Title Card SIPLAH dan PJB.



Gambar 7. Desain Properti Ruang Kantor

3) Pembuatan *Animating*, *Dubbing*, *SoundEffect* dan *Editing*

Animating

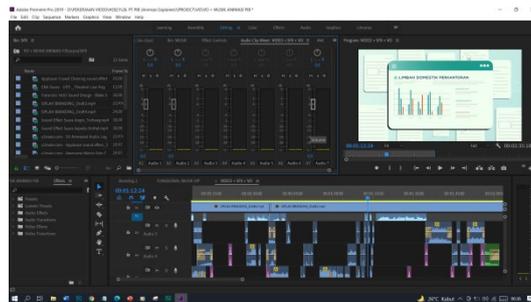
Animating pada animasi Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB dilakukan dengan memberikan rigging pada karakter dengan menggunakan puppet tool yang tersedia pada software *Adobe After Effect*. *Rigging* adalah proses atau tahap memberikan tulang pada tubuh karakter atau objek. *Rigging* dengan menggunakan puppet tool pada animasi ini dilakukan pada beberapa objek. Selain menggunakan puppet tool, perancangan animasi ini juga menggunakan position, rotation, dan scale untuk menghasilkan sebuah gerakan. Position digunakan untuk mengatur posisi objek dari satu tempat ke tempat lain. Sedangkan rotation untuk gerakan memutar objek seperti Gerakan benda, dokumen dan yang terakhir yaitu scale berguna untuk merubah ukuran objek dari kecil menjadi besar atau sebaliknya, seperti pop up.



Gambar 8. Proses animating

Dubbing, sound effect dan musik

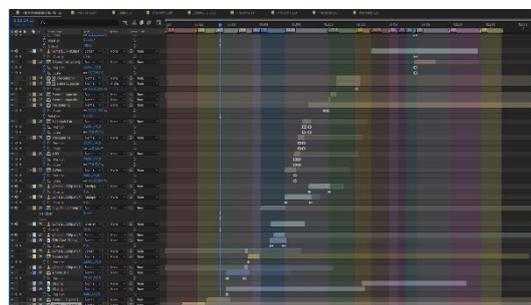
Dubbing dibuat dengan merekam percakapan sesuai dengan script yang sudah ditulis. Setelah dialog direkam, maka hasil rekaman dimasukkan ke dalam Adobe Audition dan disesuaikan dengan gerakannya.. Dubber Voice Over diperankan oleh Icha sebagai talent VO. Sound effect yang digunakan yaitu suara angin, burung, objek bergerak, suara sepeda, suara popup, suara berkas terbang. Untuk musik yang dipilih yakni musik upbeat dari yang telah dipilih oleh user.



Gambar 9. Proses dubbing, sound effect dan backsound

Compositing

Compositing adalah penggabungan dari beberapa scene yang sudah dibuat beserta dubbing, sound effect dan musik yang sudah disiapkan sehingga tersusun secara berurutan dan menjadi satu video. Compositing adalah penggabungan dari objek beserta audio yang sudah dikumpulkan.

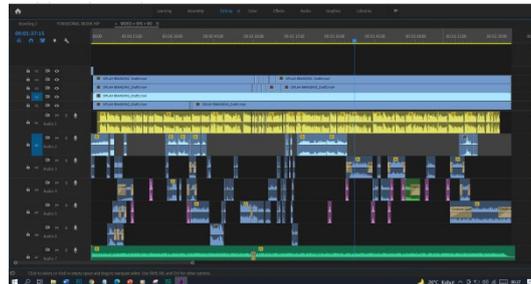


Gambar 10. Proses compositing

Editing

Proses editing dilakukan dengan pengaturan transisi, dan tingkat ketinggian suara dalam animasi tersebut, baik dubbing, sound effect dan musik. Editing ini ditujukan agar suara yang dihasilkan sesuai dengan porsinya. Voice Over berfungsi sebagai penyampaian pesan

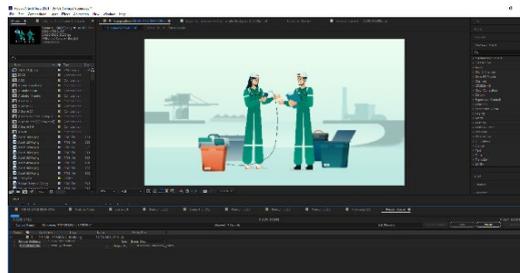
secara audio untuk memperjelas penggambaran gerakan dalam animasi tersebut. Setelah itu, kita tentukan bentuk yang sesuai dan mengatur ukuran, waktu, warna serta penempatan yang tepat.



Gambar 11. Proses editing

Rendering

Rendering adalah proses export video dalam adobe after effect menjadi sebuah file mp4 agar mudah untuk ditonton dan dipublikasikan. Rendering merupakan tahap akhir pembuatan animasi, tahap ini merupakan proses mengexport file video animasi menjadi sebuah format tertentu. Proses pada tahap ini yaitu video yang sudah dihasilkan pada tahap compositing dan sudah melalui editing dan sudah sesuai dengan yang diinginkan, maka dilakukan rendering untuk mendapat video yang utuh dengan format mp4.



Gambar 12. Proses rendering

4) *Publishing*

Publishing adalah tahap mempublikasikan karya yang sudah dibuat. Publikasi adalah salah satu metode atau teknik yang dilakukan untuk menyebarkan sebuah karya atau hasil penelitian agar tersebar secara luas, sehingga semakin banyak yang mendapatkan dan menambah ilmu pengetahuan. Dengan adanya proses publishing, maka karya akan lebih tersebar sehingga proses penyampaian informasi atau pengetahuan dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. Publikasi terhadap suatu karya atau hasil penelitian sangat penting dilakukan, karena hal ini akan membantu masyarakat untuk mendapat informasi dan pengetahuan baru yang dapat membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi. Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB ini dipublikasikan untuk kebutuhan promosi internal klien kepada stakeholder terkait, dan pada akhirnya oleh user nanti juga akan dipublish ke channel youtube PT PJB jika aplikasi sudah go live ke seluruh user.

Hasil Penilaian User

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai user yang menjadi sumber penanggungjawab dari objek penelitian dari perancangan penelitian ini. Untuk

mengisi kusioner oleh penulis telah disediakan kolom dan pertanyaan yang wajib di isi, dikarenakan Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar akan sangat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas hasil perancangan video explainer promosi ini, Untuk aspek penilaian terdapt kolom angka nilai dengan keterangan skala sebagai berikut;

Keterangan Skala:

- 5= Sangat Baik
- 4= Baik
- 3= Cukup
- 2= Kurang Baik
- 1 = Tidak Baik

Untuk penilaian pertama di isi oleh Bapak Jaswadi menjabat Manager Lingkungan dan K3-1 PT PJB yang di isi pada tanggal 10 September 2021. Berikut hasil dari Penilaian user terkait penelitian ini;

Aspek Visual

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf <i>font</i>			✓		
2.	Kesesuaian ukuran huruf <i>font</i>		✓			
3.	Ketepatan jarak dan spasi antar teks		✓			
4.	Keterbacaan teks			✓		
5.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna teks		✓			
6.	Ketepatan penganimasian teks		✓			
7.	Kontras warna dengan <i>background</i>	✓				
8.	Ketepatan visualisasi dengan narasi	✓				
9.	Video mempermudah menjelaskan materi	✓				
10.	Pemilihan objek visual sesuai dengan tujuan pesan yang disampaikan	✓				
11.	Ketepatan pemotongan scene animasi	✓				
12.	Ketepatan dan keserasian warna dari awal hingga akhir video		✓			
13.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan	✓				
14.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) menarik	✓				

Aspek Suara

No.	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan backsound		✓			
2.	Kemenarikan musik backsound		✓			
3.	Kesesuaian sound effect (transisi, popup, motion)		✓			
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi	✓				
5.	Intonasi dalam narasi	✓				
6.	Narasi mudah dipahami	✓				
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi		✓			

Sedangkan untuk penilaian user kedua di isi oleh Bapak Puspahadi menjabat Kepala Divisi Lingkungan dan K3-1 PT PJB yang di isi pada tanggal 20 Agustus 2021.

4. Simpulan

Kesimpulan yang dapat dijabarkan oleh peneliti dalam Perancangan Video Explainer SIPLAH 2.0 Aplikasi Digital Pelaporan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup PT PJB ini; Pembuatan Video Explainer 2D ini menggunakan metode Bruce Archer yang dimana pendekatan di bagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Setiap tahapan tersebut memiliki peran penting dan saling berhubungan. Diharapkan pada perancangan selanjutnya jika aplikasi versi mobile sudah terbit dan go live kepada stakeholder, maka pembuatan video explainer dapat berlanjut untuk menjelaskan efisiensi penggunaan aplikasi versi mobile phone.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung baik secara moral maupun materil, terutama kepada Pak Anjar, Pak Jaswadi, Pak Puspahadi, Bu Janes sebagai Karyawan PT Pembangkitan Jawa Bali yang telah mewujudkan implementasi media yang dihasilkan sehingga dapat tereksekusi dengan baik.

Daftar Rujukan

- Alifa, Y.N. (2017). *Perancangan motion graphic tentang terapi EECF (Enhanced External Counterpulsation) bagi penderita gagal jantung sebagai media pengenalan alat EECF* (Unpublished Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Alma, B. (2006). *Manajemen pemasaran dan pemasaran jasa*. Bandung: Alfabeta.
- Angus, A., & McKibbin, H. (2014). *The definitive guide to corporate explainer video*. US: Switch Video.
- Dayu, S.K., Wardhana, M.I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan animasi 2D sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya. *JoLLA*, 1(9), 1245–1262 doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i92021p1245-1262>
- Dhimas, A. (2013). *Cara mudah merancang storyboard untuk animasi keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Jaya, I.M.R.A., Darmawiguna, I.G.M., & Kesiman, M.W.A. (2020). Pengembangan film animasi 2 dimensi sejarah perang Jagaraga. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(3), 222–231. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29621>
- Nugrohadi, F., Susilana R., (2018). Efektivitas penggunaan media motion graphic pada pembelajaran saintifik untuk meningkatkan hasil belajar domain kognitif. *Edutechnologia*, 2(1), 45–53. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/19659>
- Suhardi & Sunarti S. (2009). *Sosiologi 2*. Bandung: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumarli, C.O., & Kurnianto, A. (2018). Developing karakter animasi berbasis kudapan khas Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(3), 162–173. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2170>
- Toding, C., & Lumenta, A.S.M., & Mamahit, D.J. (2017). Pembuatan animasi 3 dimensi perbedaan sampah organik dan anorganik untuk anak-anak. *Journal Teknik Informatika*, 12(1). Retrieved from: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17657/17177>
- Yustanto, A. (2011). *Perancangan animasi tentang koloni lebah madu sebagai media belajar bagi anak Sekolah Dasar* (Diploma thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from https://www.academia.edu/35684788/PERANCANGAN_ANIMASI_TENTANG_KOLONI_LEBAH_MADU_SEBAGAI_MEDIA_BELAJAR_BAGI_ANAK_SEKOLAH_DASAR_UNIVERSITAS_NEGERI_MALANG_FAKULTAS_SASTRA_PROGRAM_STUDI_GAME_ANIMASI_2011