

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* PROGRAM BEASISWA OPES SEBAGAI MEDIA INFORMASI PELAJAR TELKOM SCHOOLS

Dita Amanda Putri¹, Nisa Eka Nastiti² dan Ganjar Gumilar³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
ditamandap@student.telkomuniversity.ac.id, nisaekan@telkomuniversity.ac.id,
ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Alokasi Dana Bos yang hanya untuk membiayai prasarana sekolah, menjadikan beasiswa sebagai salah satu kebutuhan untuk membiayai kebutuhan pelajar selama bersekolah. Akan tetapi, 'beasiswa jenjang berlanjut' beserta informasinya masih minim. Yayasan Pendidikan Telkom hadir dengan program Beasiswa OPES. Namun, fakta yang ada informasi mengenai program Beasiswa OPES belum merata, ditandai dari 69% responden yang belum mengetahui program ini. Sehingga yang menjadi tujuan penelitian ini adalah mengenalkan program Beasiswa OPES dan merancang media informasi yang efektif dan efisien bagi khalayak sasaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode penelitian dikumpulkan dengan beberapa cara, seperti observasi, wawancara narasumber ahli, studi pustaka, dan kuesioner, sedangkan analisis dilakukan secara analisis deskriptif dengan menarik kesimpulan dari data-data yang telah didapatkan dan analisis matriks dengan melakukan perbandingan antara karya sejenis. Video *motion graphic* jenis *explainer video* dianggap mampu menjadi solusi permasalahan tersebut karena otak manusia dapat memproses apa yang sedang dilihat dengan cepat dan mudahnya menyebarkan media tersebut di berbagai media sosial yang dimiliki Telkom School maupun sekolah terkait.

Kata kunci: media informasi, video, *motion graphic*, Beasiswa OPES

Abstract: *The allocation of the Dana Bos which is only to finance school infrastructure, makes scholarships one of the needs to finance the needs of students while attending school. However, 'continuing level scholarships' and information are still minimal. Telkom Education Foundation comes with the OPES Scholarship program. However, the fact that there is information about the OPES Scholarship program is not evenly distributed, marked by 69% of respondents who do not know this program. So that the purpose of this research is to introduce the OPES Scholarship program and design effective and efficient information media for target audiences. To achieve this goal, research methods are collected in several ways, such as observation, interviews of expert sources, literature studies, and questionnaires, while analysis is carried out by descriptive analysis by drawing conclusions from the data that has been obtained and matrix analysis by comparing similar works. Explainer video is considered capable of being a solution to this problem because the human brain can process what is being viewed quickly and easily spread the media on various social media owned by Telkom School and related schools.*

Keywords: *information media, video, motion graphic, OPES scholarship*

PENDAHULUAN

Saat ini pendanaan di bidang pendidikan juga menjadi prioritas pemerintah, mulai dari sarana dan prasarana sekolah hingga besaran nominal yang disalurkan ke satuan pendidikan pun turut diperhatikan oleh penyelenggara negara. Pendanaan tersebut diwujudkan dalam bentuk program yaitu BOS (Bantuan Operasional Sekolah). Pemerintah bertekad memberikan mutu pendidikan yang merata bagi siapa pun, kapan pun, dan di mana pun salah satu caranya melalui program ini. Berdasarkan salinan juknis yang di unggah Dinas Pendidikan Kota Mataram (2023) yang di keluarkan oleh Kemendikbud dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 63 Tahun 2022, Pasal 30 Ayat 1, demi keefektifan dan keefisienan pendanaan sampai ke satuan pendidikan, Kemendikbud menjelaskan bahwa penyaluran dana akan langsung dikirim ke rekening satuan pendidikan. Adapun pendanaan dialokasikan untuk PPDB, peningkatan perpustakaan, kegiatan belajar mengajar dan ekstrakurikuler, administrasi sekolah, penyediaan alat, biaya daya dan jasa, honor, dan lainnya. Namun, sayangnya pendanaan melalui program ini tidak cukup untuk menjaga pemerataan pendidikan karena ia tak mendanai biaya sekolah, seperti SPP, dll.

Salah satu cara mengatasi faktor tersebut dengan memberikan beasiswa kepada peserta didik. Murniasih dalam Alita (2021), mengatakan beasiswa adalah hibahan berupa dukungan finansial kepada individu yang digunakan untuk pendidikan. Dukungan finansial ini memiliki 2 jenis yaitu *fully funded* dan *partial funded*. Perbedaannya terletak pada porsi pembiayaan yang akan didapatkan individu, bisa mendapatkan bantuan pendanaan sepenuhnya atau hanya sebagian. Adapun sumber beasiswa, bisa didapatkan dari pemerintah, instansi/lembaga keuangan, hingga penyelenggara lembaga pendidikan itu sendiri. Diadakannya program beasiswa diharapkan dapat turut serta meningkatkan kualitas pendidikan serta sumber daya manusia yang berkarakter. Namun, saat ini beasiswa berjenjang untuk pelajar dengan

pendanaan dari awal hingga lulus satu jenjang pendidikan masih minim diperuntukkan satuan pendidikan formal seperti PAUD, TK, SD, SMP, dan SMA/SMK oleh beberapa lembaga, instansi ataupun pemerintah.

Seringnya informasi yang dipublikasi tentang beasiswa berjenjang yang diberikan untuk jenjang strata satu, dua, dan tiga, seperti Tanoto Foundation, LPDP, Beasiswa Indonesia Maju, Beasiswa Pendidikan Indonesia, Beasiswa Indonesia Bangkit, dan masih banyak lagi. Sebaliknya hanya ada beberapa beasiswa untuk jenjang yang berada di bawah itu, seperti Beasiswa BAZNAS, Beasiswa Lazismu, Program Indonesia Pintar (PIP) dan Kartu Indonesia Pintar. Informasi beasiswa untuk satuan pendidikan formal, seperti SD, SMP, SMA dan SMK yang minim, mengakibatkan pelajar yang berprestasi dengan status sosial kelas menengah dari satuan pendidikan formal tersebut kehilangan atau terlewatkan informasi.

Telkom School, sekolah yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom, sebagai penyelenggara pendidikan turut serta kontribusi pendanaan pendidikan bagi siswa/i-nya. Telkom School merupakan sebuah merek jasa dalam bidang pendidikan di bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom (YPT). Awalnya dikenal sebagai Sekolah Telkom Sandhy Putra, lalu berubah menjadi Telkom School pada 23 Januari 2014. Salah satu upaya Telkom School dalam peningkatan mutu pendidikan ialah melalui program beasiswa One Pipe Education System (OPES) (Telkom School, 2023).

Agar informasi beasiswa OPES dapat tersampaikan kepada khalayak sasaran, maka diperlukan sebuah media informasi menarik yang dapat mengenalkan program ini. Otak manusia yang dapat memproses/memahami apa yang sedang dilihat dengan waktu yang cepat (Trafton, 2014), banyaknya yang mengakses media sosial Telkom School ataupun sekolah terkait menjadikan video *motion graphic* dengan jenis *explainer video* dirasa cukup efektif dan efisien menyajikan informasi program karena memadukan visual dan audio. Nantinya media tersebut dipublikasikan oleh Yayasan Pendidikan Telkom melalui media sosial Telkom School ataupun sekolah-sekolah di

bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom. Penyebaran informasi diperlukan karena faktanya dari salah satu sekolah Telkom di Medan yang dijadikan sampel masih ada sekitar 69% peserta didik tidak mengetahui program beasiswa OPES.

Motion Graphic

Motion graphic adalah komunikasi yang menggunakan ritme dan gerakan suatu elemen dalam ruang dan waktu (Gallagher & Paldy, 2007:3). Media ini memainkan unsur elemen dan prinsip desain, seperti gerakan, skala, grafik, dan juga suara dari waktu ke waktu pada frame. Esensi dari motion graphic tidak hanya memberikan pengalaman menonton, tetapi terdapat komunikasi didalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Krasner (dikutip dalam Rafdi, Soedewi, & Resmadi, 2022) yang mengatakan bahwa gerakannya ditata untuk menyajikan informasi dan pengetahuan, serta mengekspresikan emosi dan keindahan.

Menurut Ian Crook dan Peter Beare dalam bukunya berjudul *Motion Graphic: Principles And Practices From The Ground Up* terdapat tiga tahap umum saat merancang motion graphic, yaitu *planning*, *designing*, dan *refining*.

Media Informasi

Media informasi dapat diartikan sebagai medium penyampaian olahan data yang ingin disampaikan kepada penerima pesan. Hal itu didasari dari pengertian kata media oleh Sadiman, dkk (dalam Sembada dan Mudakkir, 2019) berupa sesuatu yang dapat menjadi sarana penyampaian pesan kepad apenerima pesan dan kata informasi menurut Azmi, Melga, & Nastiti (2020) adalah olahan data yang dibuat untuk memudahkan target audience menyerap hal didalamnya. Media informasi sendiri memiliki beberapa kelompok untuk menysasar target, menurut Pamungkas & Nastiti (2020) terdapat 2 kelompok media informasi, yaitu media lini atas yang cakupannya luas dan media lini bawah cakupannya skala kecil.

Teori Desain Komunikasi Visual

Pada kalimat 'Desain Komunikasi Visual' terdapat kata komunikasi visual yang berarti mengomunikasikan sesuatu yang hanya dapat dipahami melalui penglihatan (Anggraini S. & Nathalia, 2018:14). Desain tidak akan berdiri sendiri tanpa ada unsur atau elemen dan prinsip desain yang membangunnya. Pengolahan elemen desain dengan prinsip yang tepat, akan menghasilkan desain yang tepat pula (Mentor, 2020:9).

Tipografi

Pemilihan *typeface* seperti yang diungkapkan Lia dan Kirana dalam Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula (2021) ialah, saat menentukan jenis huruf harus memperhatikan personalitas produk dan target pasarnya.

Ilustrasi

Ilustrasi adalah representasi dalam bentuk visual yang berguna untuk menyederhanakan informasi (Witabora, 2012). Hal itu sejalan dengan Baya, Rahman, dan Prabawa (dalam Aprianota & Aditia, 2020) adanya ilustrasi untuk menyampaikan pesan yang diungkap secara menarik, sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu target tentang informasi lebih lanjut.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan cara mencari dan mengamati informasi serta medianya di beberapa lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom mengenai Beasiswa OPES.

Wawancara dilakukan dengan *motion graphic designer*, alumni Telkom School Medan, dan *briefing* dengan perantara Yayasan Pendidikan Telkom. Adapun narasumber dari perantara YPT adalah Adya Mulya Prajana, *motion graphic designer* adalah Siti Amalia, dan narasumber alumni Telkom School yaitu Mayang Larasati.

Studi pustaka diambil dari beberapa literatur yang berhubungan dengan perancangan, seperti media informasi, motion *graphic*, ilustrasi, dan keilmuan DKV. Kuesioner ditujukan untuk pelajar di salah satu sekolah Telkom. Metode ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai seberapa banyak pelajar yang belum mengetahui program Beasiswa OPES.

Data yang telah dikumpulkan dari beberapa cara sebelumnya akan dianalisis dengan analisis deskriptif dan analisis matriks. Analisis deskriptif digunakan sebagai penggambaran benang merah dari beberapa metode pengumpulan data yang telah dikumpulkan agar lebih mudah untuk dipahami. Analisis matriks guna untuk membandingkan proyek sejenis dengan cara membandingkan secara sejajar menggunakan patokan yang sama (Soewardikoen, 2021:111). Patokan tersebut dapat berupa teori maupun konsep. Dari semua data yang telah dikumpulkan, dibuatlah penarikan kesimpulan menggunakan matriks.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Big idea dalam perancangan video motion graphic adalah membuat informasi tentang beasiswa OPES yang dijelaskan secara ringkas dan menyenangkan sehingga informasi mudah diserap penerima.

Konsep Komunikasi

Agar komunikasi pesan menjadi efektif dan efisien dibutuhkan sebuah tahapan penyebaran informasi yang menggunakan beberapa pendekatan. Pendekatan tersebut menggunakan metode AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, & Share*).

Tabel 1 Metode AISAS

Metode	Tujuan
<i>Attention</i>	Memberikan <i>awareness</i> bahwa ada beasiswa OPES di Telkom School, kesadaran ini dibangun disekolah dan media sosial Telkom School
<i>Interest</i>	Mencari lebih lanjut informasi disekolah melalui banner, <i>flyer</i> , poster cetak (<i>barcode</i>)
<i>Search</i>	Target mencari informasi lebih dalam mengenai OPES melalui media sosial
<i>Action</i>	Mendapatkan informasi melalui media sosial dan saat sosialisasi.
<i>Share</i>	Target menyebarkan kepada teman target melalui link ataupun media sosial target

Sumber: Dita Amanda Putri, 2023

Konsep Kreatif

Kategori target yang berbeda dan konteks yang ingin disampaikan, menjadikan gaya ilustrasi flat dengan bentuk yang simple dipilih agar dapat masuk ke khalayak sasaran dan dapat menerjemahkan pesannya. Tak hanya visual, nantinya dalam video motion graphic akan dikombinasikan dengan suara VO yang memiliki *tone* ceria dan musik.

Konsep Media

Media Utama

Video *motion graphic* dipilih atas pertimbangan kebiasaan target utama, jangkauan penyebaran melalui beberapa *platform*, dan kemudahan manusia dalam memahami apa yang sedang dilihat di waktu yang cepat (Trafton, 2014). Video dibuat dalam format vertikal, yaitu 1080x1920px, berdurasi 1 menit 30 detik dan akan dipublikasikan di media sosial Telkom School/sekolah terkait.

Konsep Visual

Gaya visual yang digunakan dalam perancangan adalah *flat illustration* dengan tetap menggunakan warna identitas Telkom dan dikombinasikan dengan warna pastel. Jenis huruf yang dipakai nantinya akan memberikan kesan yang sesuai dengan karakter khalayak sasaran primer yang masih dalam kategori remaja awal dan remaja akhir.

Hasil Perancangan





Skenario







Alur cerita diawali dengan voice over yang menanyakan pengetahuan adanya Beasiswa OPES. Selanjutnya, 6arrator menjelaskan pengertian secara umum Beasiswa







OPES. Setelah pengertian mendasar tersebut, dijelaskan pula product knowledge seperti, persyaratan dan keunggulannya. Pada akhir video, ditutup dengan pemaparan informasi media sosial dan situs Telkom School jika ingin mendapatkan informasi lebih lanjut.

Storyboard Media Utama

Tabel 2 Storyboard

Storyboard	Naskah
	<p>Cover</p>
	<p>Hai! Kamu sudah tahu program beasiswa OPES belum?</p>
	<p>Program beasiswa OPES atau One Pipe Education System adalah program beasiswa yang merupakan salah satu program strategis dalam mendorong peserta didik beserta orangtuanya ...</p>
	<p>menempuh pendidikan lanjutan di lingkungan Yayasan Pendidikan Telkom.</p>

	<p>Lalu, siapa saja sih yang bisa ikut beasiswa OPES?</p>
	<p>Beasiswa OPES diberikan kepada siswa-siswi tingkat PAUD, TK, SD, SMP, SMA dan SMK, hingga Perguruan Tinggi.</p>
	<p>Dan bisa didapatkan di seluruh Telkom School yang tersebar di 37 kota dan 22 provinsi di seluruh wilayah Indonesia</p>
	<p>Sebagai apresiasi atas kesetiaan peserta-didik beserta orang tuanya (customer loyalty)</p>
	<p>dalam menempuh lebih dari satu jenjang pendidikan di lingkungan Yayasan Pendidikan Telkom.</p>
	<p>Nantinya akan dilakukan seleksi berdasarkan jenjang tingkatan yang ditempuh setiap tahunnya.</p>

			<p>Siswa yang berprestasi dan memenuhi syarat,</p>
			<p>akan diberikan potongan pembayaran biaya pendidikan untuk awal studi atau pada studi berjalan dengan besaran, persyaratan, dan ketentuan aturan tertentu,</p>
			<p>Bahkan hingga beasiswa penuh loh!</p>
			<p>Buat yang tertarik program beasiswa OPES, tunggu apalagi, yuk buruan daftar!</p>
			<p>Untuk info lebih lanjut kunjungi ...</p>
			<p><i>Closing</i></p>

Sumber: Dita Amanda Putri, 2023

Media Pendukung

Video Motion Graphic – Horizontal

Sama halnya dengan media utama, media pendukung video *motion graphic* dengan format horizontal berdurasi 1 menit 30 detik.



Gambar 1 Motion Graphic Vertikal
Sumber: Dita Amanda Putri, 2023

Video Motion Graphic (Youtube Short – Tiktok)

Video pendek dibuat berdurasi 20 detik yang memaparkan beberapa informasi utama.



Gambar 2 Motion Graphic – 20 detik
Sumber: Dita Amanda Putri, 2023

Media Sosial



Gambar 3 Feeds Instagram
Sumber: Dita Amanda Putri, 2023



Gambar 4 Instagram Stories
Sumber: Dita Amanda Putri, 2023

Poster



Gambar 5 Poster
Sumber: Dita Amanda Putri, 2023

Banner



Gambar 6 Banner
Sumber: Dita Amanda Putri, 2023

Flyer



Gambar 7 Flyer
Sumber: Dita Amanda Putri, 2023

Brosur Trifold



Gambar 8 Trifold
Sumber: Dita Amanda Putri, 2023

KESIMPULAN DAN SARAN

Hal yang dapat dilakukan dalam mengurangi ketidaktahuan pelajar mengenai program Beasiswa OPES adalah dengan menyebarkan informasi melalui suatu medium. Medium yang dimaksud berupa video *motion graphic* yang berjenis *explainer video*. Video dengan jenis ini dinilai efektif dan efisien karena memanfaatkan teks dan visual sebagai representasi informasi. Informasi yang disampaikan tak terbatas hanya pada pengertian saja, persyaratan umum dan keunggulannya juga dimasukkan ke dalam video yang berdurasi kurang dari 2 menit. Dalam rangka penyebarannya, *explainer motion graphic video* turut dibantu beberapa media pendukung lainnya.

Terdapat beberapa saran yang diperuntukkan para desainer untuk perancangan video *motion graphic* diantaranya ialah:

1. Harap dapat mematangkan konten. Kemaslah informasi yang ingin disampaikan dengan ringkas tanpa bertele-tele sehingga target mudah menyerap pesan yang sebenarnya ingin disampaikan.
2. Dari segi teknis, perhatikan *frame rate* dan proporsi visual pada *frame*. Hal tersebut perlu dipertimbangkan karena jika *frame rate* terlalu pendek atau panjang akan terasa tidak alami dan juga walaupun resolusi yang dipakai sudah benar, akan tetapi besar layar gawai pada setiap target berbeda sehingga jika tidak memperhatikan hal itu kemungkinan akan ada visual yang terpotong dan sebagainya.

Sedangkan saran untuk peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai video *motion graphic* selanjutnya sebagai berikut:

1. Pada saat perancangan selanjutnya, saat ingin menginformasikan kepada khalayak, pastikan data yang ingin disampaikan faktual dan aktual, sehingga perancangan yang dibuat tepat sasaran dan benar;
2. Perkaya diri dengan eksplorasi jenis-jenis *motion graphic*, visual, dsb. yang dapat mendukung ketepatan sasaran perancangan yang akan dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Rafdi, M., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2022). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC MENGENAI BAHAYA SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE BAGI ANAK REMAJA DI KOTA JAKARTA. *e-Proceedings of Art & Design*, 9(5), 3229-3241.
- ACE Mentor. 2020. THE ELEMENTS & PRINCIPLES OF DESIGN. Diakses tanggal 25 Juni 2022, 16:36 WIB dari https://acementortools.org/wp-content/uploads/2020/08/ACE_The-Elements-and-Principles-of-Design.pdf
- Alita, D., Sari, I., Isnain, A. R., & Styawati, S. (2021). PENERAPAN NAÏVE BAYES CLASSIFIER UNTUK PENDUKUNG KEPUTUSAN PENERIMA BEASISWA. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 17-23.

- Anggraini, L., & Kirana Nathalia, S.Sn. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Aprianota, S., & Aditia, P. (2020). PERANCANGAN POLA HIDUP SEHAT MELALUI MEDIA BUKU DIGITAL DIARY OF FAT GIRLS. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 1199-1206.
- Azmi, N. M., Melga, B., & Nastiti, N. E. (2020). PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS TEKNOLOGI eSPORT BAGI PEMAIN GAME DI KOTA JAKARTA. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 2023-2033.
- Crook, I., & Beare, P. (2015). *Motion Graphics (1st ed.)*. Bloomsbury Publishing. Retrieved from <https://www.perlego.com/book/395045/motion-graphics-principles-and-practices-from-the-ground-up-pdf> (Original work published 2015)
- Dinas Pendidikan Kota Mataram. 2023. Diakses tanggal 24 April 2023, 22:58 WIB, dari <https://disdik.mataramkota.go.id/wp-content/uploads/2023/01/JUKNIS-BOS-2023.pdf>.
- Gallagher, R., & Paldy, Andrea M. (2007). *Exploring Motion Graphics*. Kanada: Thomson Delmar Learning.
- Mudakkir, M. P. & Sembada, G. G. PERANCANGAN BUKU PANDUAN WISATA (E-BOOK) SEBAGAI MEDIA INFORMASI DESA WISATA CIBEUSI KABUPATEN SUBANG. *e-Proceeding of Art & Design*, 6(3), 3616-3620.
- Pamungkas, A. B., & Nastiti, N. E. (2020). PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS TEKNOLOGI MOBILE TENTANG TEMPAT PENAMPUNGAN HEWAN TERLANTAR DI BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(3), 6100-6112.
- Putra, Ricky W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT. Kanisius.

Trafton, A. (16 Januari 2014). In the blink of an eye. MIT News. Diakses tanggal 24 Maret 2023, 10:10 WIB, dari <https://news.mit.edu/2014/in-the-blink-of-an-eye-0116>
Witabora, Joneta. (2012). PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI. Neliti, 3(2), 659-667.

