



Pengenalan HPL Furniture Berbasis Multimedia Digital Menggunakan Teknik Motion Graphic

Ely Purnawati*, Angga Ferdiyanto, Yussyida Munsa Idah
Universitas Amikom Purwokerto

*Email: elypurnawati@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak

Peluang usaha di bidang furniture masih menjanjikan dan memiliki pangsa pasar yang besar. Namun dalam beberapa waktu terakhir, kondisi pada usaha mebel HPL Furniture di Cilacap terjadi penurunan omset. Salah satu permasalahan yang dihadapi disebabkan karena mayoritas konsumennya masih terbatas di desa sekitar. Jumlah konsumen juga mulai berkurang dan kebanyakan tidak melakukan pemesanan berulang. Pihaknya ingin memperluas cakupan pasar agar dapat merambah kepada calon konsumen baru. Tetapi kurangnya strategi dan minimnya bahan media promosi menjadi kendala tersendiri untuk dapat mengenalkan produknya ke masyarakat. Tujuan penelitian ini memperkenalkan HPL Furniture kepada cakupan yang lebih luas dengan teknologi berbasis multimedia digital. Metode yang digunakan yaitu MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang meliputi enam siklus kegiatan yaitu tahap konsep (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*) dan distribusi (*Distribution*). Hasil penelitian yaitu pengenalan HPL Furniture telah berhasil dilakukan dengan membuat sistem berbasis multimedia digital berupa video menggunakan teknik motion graphic.

Kata kunci: motion graphic; animasi; multimedia; furniture; HPL

Digital Multimedia-Based HPL Furniture Introduction Using Motion Graphic Techniques

Abstract

Business opportunities in the furniture sector are still promising and have a large market share. However, in recent times, the condition of the HPL Furniture business in Cilacap has seen a decline in turnover. One of the problems faced is because the majority of consumers are still limited to the surrounding villages. The number of consumers also began to decrease and most of them did not make repeated orders. They want to expand market coverage in order to reach new potential customers. However, the lack of strategy and the lack of promotional media materials are obstacles in itself to be able to introduce their products to the public. The purpose of this research is to introduce HPL Furniture to a wider scope with digital multimedia-based technology. The method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which includes six activity cycles, namely the concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. The result of the research is the introduction of HPL Furniture has been successfully carried out by creating a digital multimedia-based system in the form of videos using motion graphic techniques.

Keywords: motion graphic; animation; multimedia; furniture; HPL

Pendahuluan

Latar Belakang

Peluang usaha di bidang *furniture* masih menjanjikan dan memiliki pangsa pasar yang besar. Berdasarkan data J.P. Morgan tahun 2019 memperlihatkan bahwa industri *furniture* dan peralatan rumah tangga sebesar 8.7% atau berada pada urutan ketiga setelah *travel* dan *fashion* (Folderbisnis.com, n.d.).

Usaha *furniture* atau di Indonesia lebih dikenal pula dengan sebutan “mebel” tersebar di berbagai wilayah, mulai dari kota besar hingga ke wilayah lokal kabupaten. Namun tiap perusahaan bisa saja berbeda kondisi. HPL *Furniture* adalah salah satu pelaku contoh usaha mebel yang berlokasi di Kabupaten Cilacap. Berdasarkan observasi dan wawancara bersama Bapak Triono selaku pemilik, usahanya telah mengalami penurunan dalam beberapa waktu terakhir. Diperoleh pula informasi bahwa mayoritas konsumennya masih terbatas di satu desa tempatnya berlokasi dan desa-desa sekitar saja sehingga pangsa pasarnya juga kurang berkembang. Konsumen di sekitar lokasi mulai berkurang dan kebanyakan tidak melakukan pemesanan berulang, sehingga pihaknya ingin memperluas cakupan pasar agar dapat merambah kepada calon konsumen baru. Selain itu kurangnya strategi promosi dan minimnya bahan media promosi menjadi kendala tersendiri untuk dapat mengenalkan produknya ke masyarakat dengan cakupan baru yang lebih luas.

Kegiatan pengenalan sebuah produk atau dikenal dengan promosi sebenarnya dapat dilakukan dengan berbagai cara. Sebuah penelitian menyebutkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat membantu bagi para pengusaha dalam mempromosikan produknya (Hasanul Fahmi, Ertina Sabarita Barus, 2022). Teknologi multimedia digital juga dapat dimanfaatkan keberadaannya untuk keperluan pengenalan produk.

Terdapat banyak ragam jenis multimedia digital yang dapat digunakan, salah satunya adalah dengan format video. Format video memiliki keunggulan tersendiri. Informasi yang diberikan dengan cara melihat video lebih mudah dipahami dibandingkan hanya dengan cara membaca saja (Rona Zulfa Triamanda, Trixie Salawati, 2022). Dalam pembuatan multimedia digital berformat video terdapat beberapa teknik yang dapat diterapkan seperti video life shot, animasi 2D, *stop motion*, *motion graphic* hingga animasi 3D.

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat dibuat sebuah penelitian agar HPL *Furniture* dapat diperkenalkan kepada masyarakat dengan cara memanfaatkan teknologi berbasis multimedia digital dengan teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan. Tujuan dari penelitian ini memperkenalkan HPL *Furniture* kepada cakupan yang lebih luas dengan teknologi berbasis multimedia digital.

Landasan Teori

1. Multimedia

Multimedia adalah media yang kompleks, dilengkapi suara, gambar, animasi dan teks dengan pemanfaatan media komputer atau smartphone dalam menjelaskan isi pada dashboard (Purba, 2021).

2. Video

Video merupakan media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi media yang menarik perhatian (Firdayu Fitri, 2021).

3. Animasi

Animasi merupakan kumpulan dari gambar yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat menciptakan Gerakan (Farida & Destiniar, 2022).

4. *Motion graphic*

Motion graphic adalah gabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan memakai teknik animasi yang dikenal sebagai percabangan dari Seni desain graphics. *Motion graphics* berasal dari kata *motion* yang berarti bergerak dan *graphics* yang dikenal dengan istilah grafis. *Motion graphics* juga disebut sebagai istilah grafis gerak (Nabila & Thohari, 2019).

5. Promosi

Promosi produk melalui media video digital dapat menarik minat terhadap produk yang ingin dikenalkan (Purwasi et al., 2019). Promosi ditujukan untuk mengenalkan produk ke sebuah segementasi tujuan tertentu.

Penelitian Sebelumnya

Sebuah penelitian menyebutkan bahwa perancangan video dapat diterapkan untuk memberikan informasi terhadap masyarakat luas termasuk untuk pengenalan pengetahuan terhadap sebuah topik tertentu di masyarakat (Eko Prabowo, 2020). Teknologi yang tersedia saat ini memungkinkan untuk dapat mempermudah para pelaku usaha dalam mempromosikan dagangannya melalui berbagai media (Hasanul Fahmi, Ertina Sabarita Barus, 2022).

Penelitian lain menerangkan bahwa video *motion graphic* terbukti dapat meningkatkan skor pengetahuan responden dibandingkan dengan media *leaflet* (Puspita & Syahida, 2020). Hasil penelitian lain menyatakan bahwa media video *Motion graphic* dapat dijadikan sebagai media informasi yang mampu memberikan kesadaran terhadap masyarakat (Aryani, Novia; Everlin, 2019). Pada penelitian lain menyimpulkan bahwa video *Motion graphic* berhasil mengukur tingkat keberhasilan pemanfaatan yang menunjukkan peningkatan pengetahuan responden setelah melihat tayangan tersebut (Nabila & Thohari, 2019).

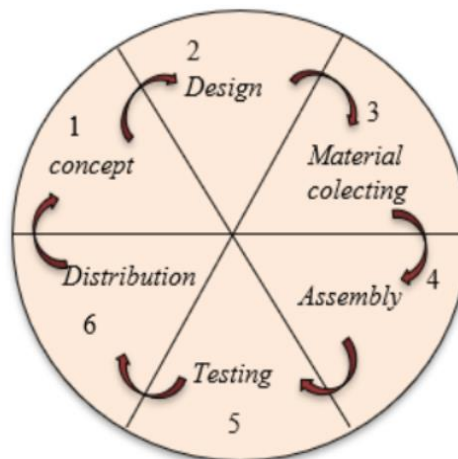
Hasil uji sebuah penelitian yang dilakukan terhadap segmentasi usia remaja mendapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan pengetahuan pada responden setelah melihat video animasi *motion graphic* (Rona Zulfa Triamanda, Trixie Salawati, 2022). Di samping itu penelitian lain bertema teknik *Motion graphic* media telah berhasil dibuat melalui tahapan perancangan konsep, pengumpulan bahan, produksi dan rendering, pengujian dan revisi, serta presentasi dan publikasi (Indriasari & Hutagalung, 2020).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (Fahmi Chaeriyantama, Mustika, 2021). Metode MDLC merupakan sebuah metode pengembangan system yang cocok untuk digunakan untuk sistem yang basis multimedia. Di dalam MDLC ini memiliki enam tahapan siklus yang terdiri dari konsep (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*) dan distribusi (*Distribution*) (Binanto, 2010).

1. Konsep (*Concept*). Tahap konsep adalah tahap permulaan dalam siklus Multimedia Development Life Cycle. Pada tahap ini dirumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dikembangkan.

2. Perancangan (*Design*). Dari konsep yang sudah direncanakan selanjutnya dipecah menjadi perancangan melalui tools-tools yang dapat mewakili. Misalnya adalah pembuatan *storyboard*. Dengan *storyboard* ini maka developer dapat menjadikannya pedoman atau patokan alur dari tiap scene.
3. Pengumpulan bahan (*Material Collecting*). Pada tahap Material Collecting dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan di dalam pengembangan sistem. Dalam pengembangan sistem multimedia biasanya bahan-bahan yang dibutuhkan seperti dokumen, foto, animasi, video, dan lain sebagainya.
4. Pembuatan (*Assembly*). Tahap ini merupakan kegiatan utama dalam produksi sistem. Sistem yang dibuat disesuaikan dengan konsep sebelumnya.
5. Pengujian (*Testing*). Proyek multimedia yang dibuat akan menghasilkan sebuah produk. Terhadap produk yang dihasilkan inilah dilakukan proses testing atau pengujian. Pengujian dilakukan untuk menentukan apakah sebuah sistem sudah siap dan layak untuk digunakan. Dari pengujian ini dapat diketahui apakah proses pada pelaksanaan dan hasil sama dengan yang telah dirancang (Kevin Anggara, 2022).
6. Distribusi (*Distribution*). Tahap distribution merupakan tahap akhir dalam siklus *Multimedia Development Life Cycle*. Kegiatannya yaitu penggandaan dan pendistribusian produk sistem yang dihasilkan terhadap pihak pengguna (Linda Saputri, Risky Nur Asriani, Nurhana Syam, 2021).



Gambar 1. Metode *Multimedia Development Life Cycle*

Hasil dan Pembahasan


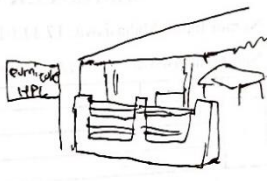
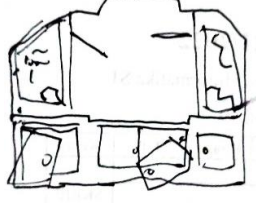
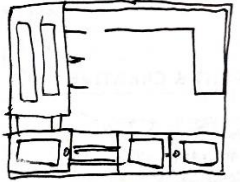


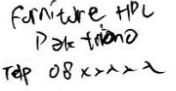
1. Konsep (*Concept*)

Konsep dari yang dibuat yaitu perancangan media digital untuk mengenalkan HPL Furniture. Bentuk media digital yang dibuat berformat video dengan menerapkan teknik *Motion graphic*.

2. Perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini dilakukan perancangan konten yang akan ditampilkan. Diantaranya adalah pembuatan *storyboard*. Pada Tabel 1 berikut adalah menampilkan rancangan *storyboard* yang disesuaikan dengan konsep di awal.

Tabel 1. Storyboard

Nomor Scene	Board	Keterangan
1		a. Visual utama: produk set meja makan b. <i>Motion graphic</i> : teks tulisan Furniture HPL c. Audio: [sound effect]
2		a. Visual utama: bangunan b. <i>Motion graphic</i> : teks alamat lokasi Furniture HPL c. Audio: [music] instrumen
3		a. Visual utama: produk furniture yang rusak b. <i>Motion graphic</i> : teks c. Audio: [music] instrumen, [VO] narasi
4		a. Visual utama: berbagai produk furniture dengan kualitas yang bagus b. <i>Motion graphic</i> : efek animasi, teks c. Audio: [music] instrumen, [VO] narasi
5		a. Visual utama: proses pembuatan produk Furniture HPL b. <i>Motion graphic</i> : teks, animasi c. Audio: [music] instrumen, [VO] narasi
6		a. Visual utama: proses persiapan pengiriman b. <i>Motion graphic</i> : teks, animasi c. Audio: [music] instrumen, [VO] narasi
7		a. Visual utama: adegan closing menampilkan kontak b. <i>Motion graphic</i> : teks, animasi c. Audio: [music] instrumen, [VO] narasi

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

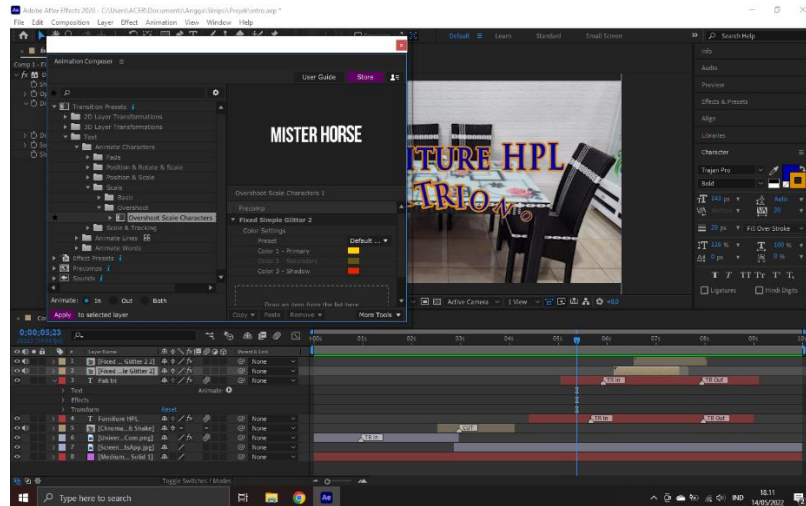
Kebutuhan bahan yang sudah direncanakan selanjutnya dikumpulkan dalam daftar. Berikut ini adalah bahan material yang dibutuhkan dan digunakan dalam produksi media yang dibuat.

Tabel 2. Daftar Pengumpulan Bahan

No	Komponen	Keterangan
1.	Graphic	a. Graphic b. Foto produk c. Foto lokasi d. Foto proses kegiatan
2.	Video	a. Video produk b. Video lokasi c. Video proses kegiatan
3.	Audio	a. Musik b. Voice Over
4.	Text	a. Naskah c. Caption
5.	Animation	a. Animasi Text b. Transisi
6.	Special effect	a. Visual: <i>shining</i> b. Audio: <i>shining</i>

4. Pembuatan (Assembly)

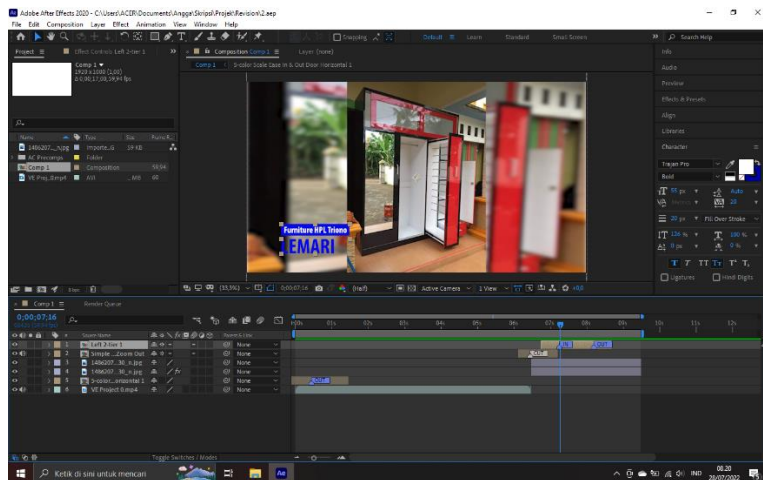
Bahan-bahan yang sudah disiapkan kemudian dilakukan pengolahan. Untuk pengolahan gambar diam/grafik, dilakukan editing menggunakan aplikasi pengolah grafis.



Gambar 2. Pengolahan Animasi Motion Graphic

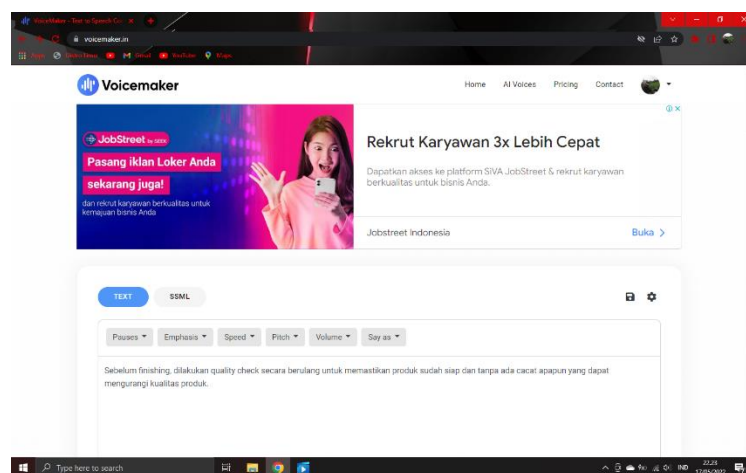
Untuk pembuatan animasi *motion graphic* dilakukan menggunakan aplikasi Adobe After Effects. Pengolahan dilakukan pada bagian *opening*, teks, transisi antar gambar dan *closing* sehingga menghasilkan sebuah efek animasi bergerak. Penganimasian dilakukan terhadap visual teks, gambar maupun video.

Pengenalan HPL Furniture Berbasis Multimedia Digital Menggunakan Teknik Motion Graphic



Gambar 3. Proses Produksi *Motion Graphic* Teks

Untuk kebutuhan suara, dilakukan proses *dubbing* yang diproduksi melalui aplikasi Voicemaker.in. Aplikasi berbasis website ini dapat diakses melalui <https://voicemaker.in>. Aplikasi ini menggunakan teknik *text to speech* di mana data teks yang diinputkan akan dikonversi menjadi file suara. Berbeda dengan aplikasi suara yang lain, kelebihan website ini adalah suara yang dihasilkan lebih terkesan natural seperti suara manusia dan tidak seperti suara bot. Voicemaker.in adalah aplikasi berbayar dan pada penelitian ini digunakan tipe akses versi trial yang disediakan gratis (terbatas) oleh pihak aplikator.



Gambar 4. Tampilan Website Voicemaker

Kegiatan selanjutnya berupa *compositing* akhir. Editing video dilakukan menggunakan software Sony Vegas. Semua bahan selanjutnya dikelola dalam *timeline*. Pada *timeline* dilakukan penyesuaian dan pengaturan yang sedemikian rupa hingga terbentuk layout sesuai konsep perencanaan. Transisi dapat ditambahkan untuk pergantian antar adegan. Koreksi warna dan perbaikan lain dapat dilakukan hingga didapatkan hasil yang sesuai.

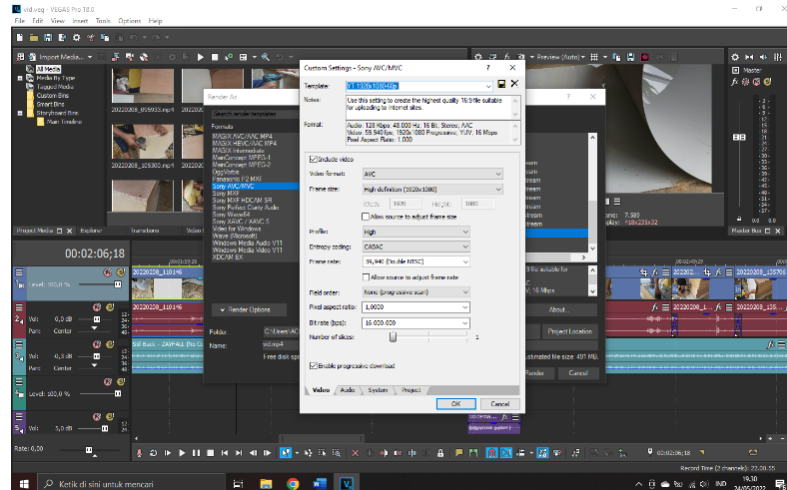
Pengenalan HPL Furniture Berbasis Multimedia Digital Menggunakan Teknik Motion Graphic



Gambar 5. Proses *Video Compositing*

Proses *rendering* dilakukan apabila semua *setting* telah sesuai. Pada penelitian ini format *file* yang dipilih untuk hasil *output* yaitu MP4 codec H.264 dengan resolusi 1920x1080p 60 fps.

Pada *setting* format file dan resolusi video dilakukan pula beberapa pengaturan. Selanjutnya adalah menentukan nama dan lokasi *output* file video dan tahap terakhir langsung proses *rendering* video.



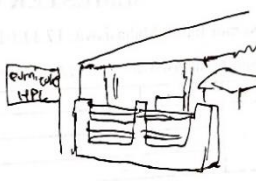

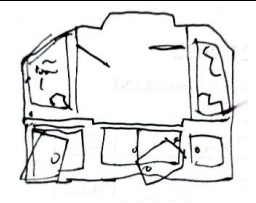

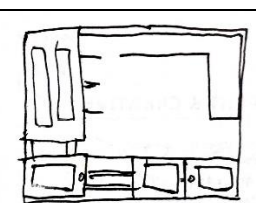



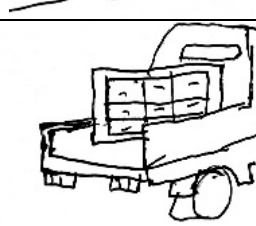

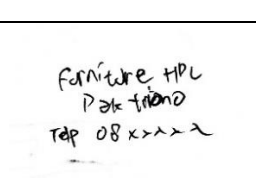



Gambar 6. Proses *Rendering*

5. Pengujian (*Testing*)

Proses *testing* dilakukan untuk mengetahui keberhasilan sistem. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Alpha Test*. Pada pengujian ini dilakukan dengan cara membandingkan antara perencanaan dengan hasil yang didapat.

Tabel 3. Pengujian Alpha Test

No	Perencanaan	Hasil	Kesimpulan
1.			Berhasil / Sesuai
2.			Berhasil / Sesuai
3.			Berhasil / Sesuai
4.			Berhasil / Sesuai
5.			Berhasil / Sesuai
6.			Berhasil / Sesuai
7.			Berhasil / Sesuai

Berdasarkan Tabel 3 memperlihatkan bahwa pengujian yang dilakukan antara perencanaan dan hasil yang didapatkan adalah sesuai atau dapat disimpulkan berhasil. Video multimedia digital berhasil diputar dengan format MP4 tanpa kendala, dengan

hasil tampilan gambar dan suara yang cukup jernih. Untuk tahap selanjutnya dapat diteruskan kepada kegiatan pendistribusian.



Gambar 7. Tampilan Video yang Dihasilkan Jernih

6. Distribusi (*Distribution*)

Proses pendistribusian sistem dilakukan dengan cara melakukan penggandaan file video yang dihasilkan. Format multimedia digital memiliki keunggulan dalam pendistribusiannya karena tidak makan tempat, lebih murah dan fleksibel. File yang sudah siap selanjutnya diserahkan kepada pihak HPL Furniture sebagai pengguna utama secara khusus untuk selanjutnya dapat dilakukan promosi terhadap masyarakat luas sebagai pengguna secara umum.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pengenalan HPL Furniture telah berhasil dilakukan dengan membuat sistem berbasis multimedia digital menggunakan teknik *motion graphic*. Bentuk akhir multimedia digital berupa video. Pada pengujian yang dilakukan sistem berhasil dijalankan dengan baik selain itu berhasil menampilkan informasi-informasi penting terkait pengenalan HPL Furniture, sehingga diharapkan sistem yang dibuat dapat dimanfaatkan untuk pengenalan kepada masyarakat dengan cakupan yang lebih luas. Untuk penelitian selanjutnya disarankan dapat dikembangkan lagi misalnya menjadi sistem berbasis multimedia digital dengan fitur interaktif.

Daftar Pustaka

- Aryani, Novia; Everlin, S. (2019). Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak. *Jurnal Titik Imaji*, 2, 1–15.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi.
- Eko Prabowo, R. W. (2020). Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat "Waspada Terhadap Cybercrime." *DeKaVe*, 1(1), 57–63. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i1.3871>
- Fahmi Chaeriyantama, Mustika, M. D. D. (2021). Pembuatan Video Iklan sebagai Media Promosi Universitas Muhammadiyah Metromenggunakan Metode MDLC. *Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi (JMSI)*, 2(2), 154–165.

- Farida, C., & Destiniar, N. F. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Jurnal Plus Minus*, 2(1).
- Firdayu Fitri, A. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 5(6).
- Folderbisnis.com. (n.d.). *Peluang Ide Bisnis Furniture dan Tips Menjalankannya*. Retrieved November 20, 2022, from <https://folderbisnis.com/peluang-ide-bisnis-furniture-dan-tips-menjalankannya/>
- Hasanul Fahmi, Ertina Sabarita Barus, S. (2022). Pelatihan Pembuatan Vidio sebagai Media Promosi di Media Sosial bagi Salon-Salon di bawah Binaan Koperasi Bersama Unggul Bermartabat di Kec. Namorambe. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelita Nusantara*, 1(1).
- Indriasari, S., & Hutagalung, B. N. (2020). Pembuatan Motion Graphic untuk Media Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Sisa Hasil Pertanian. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 203–212. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.725>
- Kevin Anggara, P. S. (2022). Perancangan Pembuatan Video Daur Ulang Ban Kendaraan Menggunakan Augmented Reality dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Comasie*, 7, 44–56.
- Linda Saputri, Risky Nur Asriani, Nurhana Syam, R. A. S. (2021). Pembuatan Video Profil Perum BULOG Kantor Wilayah Sulawesi Tenggara Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 8(Vol. 8 No. 2 Desember 2021).
- Nabila, N., & Thohari, A. H. (2019). Analisis Pemanfaatan Media Visual (Motion Graphics) Dalam Sosialisasi Aplikasi Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Online di Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 3(1), 13–17. <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/view/1351>
- Purba, M. (2021). Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Perangkat Keras Personal Komputer. *Jurnal NERO Network Engineering Research Operation*, 7(2).
- Purwasi, R. S., Hendrawan, F., & Ramadhan, A. Z. (2019). Perancangan Video Promosi Objek Wisata Ranudi Kabupaten Probolinggo Jawa Timur. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v2i1.380>
- Puspita, N., & Syahida, F. (2020). Perbandingan Motion Graphic dan Leaflet terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu Rumah Tangga dalam Menyimpan Obat. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1856>
- Rona Zulfa Triamanda, Trixie Salawati, N. D. L. (2022). Pengembangan Konten Video Animasi Motion Graphic sebagai Media Promosi Kesehatan Personal Hygiene Menstruasi Bagi Remaja Putri. *Jurnal Promkes*, 4(1).