

ABSTRACT

*This final project assists **the Nesscera Training and Training Institute** in delivering information to the public through Dynamic Infographic Socialization Media. Dynamic Infographic Media is a form of presenting data in a visual concept containing information consisting of interesting text and pictures (illustrations), created and arranged to produce moving images (animation). This final project is prepared based on the data received from **the Nesscera Training and Training Institute** on the results of quantitative research. The results of the study stated that the information conveyed through printed media was limited and less effective for public understanding. The socialization media that is most appropriate and more effectively understood and more interesting is through Dynamic Infographic Media*

Keywords: Information, Dynamic Infographic Media, Course and Training Institute



Library Innovation Unit
LIU

ABSTRAK

Tugas Akhir ini membantu Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera dalam penyampaian informasi kepada masyarakat melalui Media Sosialisasi Infografis Dinamis. Media Infografis Dinamis ialah suatu bentuk penyajian data dalam konsep visual berisi informasi yang terdiri dari teks dan gambar-gambar (ilustrasi) yang menarik, dibuat dan disusun sehingga menghasilkan gambar yang bergerak (animasi). Tugas Akhir ini disusun berdasar pada data yang diterima dari Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera pada hasil penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui media cetak terbatas dan kurang efektif dipahami masyarakat. Media Sosialisasi yang paling tepat dan lebih efektif dipahami serta lebih menarik ialah melalui Media Infografis Dinamis

Kata kunci : Informasi, Media Infografis Dinamis, Lembaga Kursus dan Pelatihan



Library Innovation Unit
LIU

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Nesscera ialah lembaga yang mengelola jenis pendidikan nonformal pada bidang komputer dan bahasa Inggris. Lembaga dapat menjadikan solusi untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran komputer dan bahasa Inggris. Kursus dapat membantu dalam menyeimbangkan kemampuan otak, meningkatkan kreativitas dan melatih percaya diri. Pembelajaran yang didapat pada kursus dan pelatihan lebih spesifik dan fokus pada bidang yang ditekuni.

Judul karya yang penulis buat ialah Infografis Dinamis untuk Media Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera di Sukabumi. Menurut penjelasan penulis berdasarkan hasil pemahaman mengenai infografis. Infografis ialah informasi yang divisualisasikan dalam bentuk grafis (gambar, lukisan atau fotografi) yang memiliki tujuan agar informasi tersebut dapat mudah dan cepat dipahami serta menarik pembaca.

Sosialisasi ialah cara untuk dapat memperkenalkan suatu barang/jasa kepada masyarakat, sosialisasi tersebut dapat disajikan dalam berbagai macam media. Sosialisasi merupakan bagian dari suatu promosi atau pemasaran dalam setiap kegiatan, baik secara langsung bertemu dengan masyarakat atau dapat melalui iklan media *online*. Menurut penulis berdasarkan pemahaman mengenai *online* ialah sesuatu informasi atau pesan yang terhubung ke jaringan internet melalui perangkat.

Welianto, Ari. 16 Desember 2020. *[Review]* Pengertian Industri 4.0 dan Penerapannya di Indonesia, “Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0, salah satunya Indonesia. Berbagai teknologi yang menandai dimulainya revolusi industri, sudah mulai diterapkan di berbagai lini.” <https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/16/160000169/pengertian-industri-4.0-dan-penerapannya-di-indonesia?page=all>.

Berdasarkan data di atas pentingnya memiliki kemampuan bahasa Inggris dan mengoperasikan komputer pada zaman industri 4.0 sangat

diperlukan, solusinya ialah dengan mengikuti kursus dan pelatihan bagi masyarakat, industri ataupun lembaga pendidikan.

Cara agar Lembaga Kursus dan Pelatihan Nescera dikenal atau diketahui oleh masyarakat ialah dengan cara sosialisasi, promosi atau iklan. Informasi merupakan suatu hal yang tidak dapat lepas dari kebutuhan manusia, baik itu informasi secara lisan, tulisan, gambar, animasi maupun video. Banyak informasi yang diberikan oleh perusahaan atau lembaga melalui berbagai saluran media di antaranya, media elektronik (media audio, media visual dan media audio visual), media internet (media sosial seperti YouTube, Facebook, Instagram dan lain-lain), dan media cetak (poster, brosur, banner, flyer, dan lain-lain). Peningkatan mutu dalam memberikan informasi yang diberikan agar menarik perhatian orang-orang atau konsumen dengan cara memperindah penampilan informasi atau iklan yang diberikan.

Salah satu cara untuk membuat orang menarik dan lebih cepat menerima informasi pada zaman modern ini yaitu informasi melalui Media Infografis Dinamis. Media animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks menjadi menarik secara visual dan juga dinamis sehingga animasi terus berkembang hingga saat ini. media tersebut terbilang efektif, isi informasi dalam bentuk gambar, teks, animasi dan dilengkapi beberapa tampilan video serta dilengkapi dengan musik dan rekaman mengenai informasi yang disampaikan pada media tersebut.

Perancangan ini lebih difokuskan pada pembuatan infografis dinamis sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nescera berdasarkan hasil analisis/riset kepada audiensi dengan memberikan pendapat berupa angket *online*. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media sosialisasi jenis infografis dinamis lebih efektif dan menarik. “Efektif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) atau dapat membawa hasil yang berguna.” Infografis dinamis dibuat menggunakan teknik *motion graphic*, yang menyasar kepada masyarakat, perusahaan dan lembaga pendidikan melalui media sosial. Berikut hasil analisis dari audiensi yang disebar melalui angket *online*.

Berdasarkan pemahaman penulis mengenai infografis dinamis adalah infografis dalam bentuk video animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Infografis ini dapat digunakan pada media televisi atau media *online*. Infografis dinamis lebih menarik dan banyak disukai oleh audiensi (pembaca) karena visulisasinya menggunakan pergerakan (*motion*) dan juga dilengkapi musik atau audio pendukungnya. Untuk membuat infografis dinamis diperlukan keahlian yang beragam, seperti *animator, illustrator, music artist, voice over*, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan melalui media angket *online* dan penulis telah lampirkan bukti hasil angket *online* pada lembar lampiran. Serta hasil analisis tersebut dapat dijadikan sebagai dasar penciptaan karya infografis dinamis. Dengan hasil rincian angket *online* dari 123 responden yang telah mengisi, 94 responden memilih Video Infografis Dinamis dan 29 responden memilih Brosur. Pada perhitungan persen 23,8 % memilih media brosur, 17,2% dan 59% memilih media Video Infografis Dinamis.

Media Infografis Dinamis yang akan penulis buat yaitu berisi tentang informasi grafis untuk media sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera di Sukabumi dari mulai profil lembaga, informasi pendaftaran, program kursus yang tersedia, dan alur program kursus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana efektivitas Infografis Dinamis untuk Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera ?
- 1.2.2 Bagaimana konsep Infografis Dinamis untuk Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera ?
- 1.2.3 Bagaimana proses penciptaan dan visualisasi Infografis Dinamis untuk Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera ?
- 1.2.4 Bagaimana analisis visual pada perancangan Infografis Dinamis untuk Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera ?

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang ditemukan berdasarkan pembandingan teori, peninjauan, dan analisis dapat mensinkronkan/menyelaraskan pemecahan masalah/persoalan yang ditemui. Penulis hanya membatasi masalah atau persoalan yang diangkat secara urgensi/mendesak di mana batasannya sebagai berikut :

- 1.3.1 Media Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera berupa Infografis Dinamis menggunakan teknik *motion graphic* dengan target audiensi masyarakat wilayah Sukabumi.
- 1.3.2 Infografis Dinamis untuk Media Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera berisi informasi lembaga, program lembaga, alur kursus dan program unggulan lembaga.

1.4 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode kuantitatif, Karena hasil perancangan ini berupa media sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera. Penelitian kuantitatif biasanya bersifat *pre-determined* (telah ditentukan sebelumnya) serta memerlukan analisis berupa pertanyaan berbasis instrumen/angket.

Menurut John W. Creswell pada bukunya “Research Design – Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran” menuliskan bahwa “Metode-metode dalam penelitian kuantitatif pada umumnya melibatkan proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data, serta penulisan hasil-hasil penelitian. Penelitian kuantitatif memiliki metode-metode yang spesifik, biasanya berhubungan dengan identifikasi sampel dan populasi, penentuan strategi penelitian, pengumpulan dan analisis data, penyajian hasil analisis, penafsiran, dan penulisan hasil penelitian.” Perancangan karya ini dibuat berdasarkan hasil analisis dari audiensi yang disebar melalui angket *online*.

Metode yang digunakan pada perancangan kuantitatif ini ialah :

- 1.4.1 Metode Pengumpulan Data
 - a. Data Informasi

Data informasi yang digunakan untuk penyusunan dalam media infografis dinamis untuk sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera ialah berupa dokumen informasi lembaga.

b. Data Visual

Data visual yang menggambarkan perancangan media infografis untuk sosialisasi animasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera berdasarkan hasil data-data yang telah didapat pada proses pengumpulan data.

1.4.2 Metode Analisis Data

Metode ini digunakan untuk riset dan analisis efektivitas media infografis dinamis untuk sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera yang dibuat melalui sebuah angket *online*.

1.4.3 Metode Perancangan

Metode ini ialah metode dalam perancangan media infografis dinamis untuk sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini menghasilkan sebuah karya berupa skripsi infografis dinamis untuk media sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera di Sukabumi.

1.6 Manfaat Perancangan

Penulis berharap dapat mengambil manfaat dari perancangan karya skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Manfaat dari perancangan skripsi ini ialah sebagai upaya untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan bagi penulis dalam penulisan karya ilmiah dan pembuatan infografis dinamis.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai referensi atau acuan yang dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut serta dapat menjadikan masukan penambahan pengetahuan dan keterampilan.

3. Bagi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera

Sebagai media sosialisasi atau promosi lembaga tersebut.

4. Bagi Masyarakat

Sebagai informasi yang dapat diketahui oleh masyarakat mengenai adanya informasi terkait media kampanye atau sarana iklan/pemberitahuan kepada masyarakat.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan dan penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman motto dan persembahan, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri atas lima bab, yaitu bab pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan dan penutup.

Bab 1 Pendahuluan : latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metode perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

Bab 2 Tinjauan Pustaka : tinjauan pustaka yang penulis gunakan dalam membuat karya tulis ini ialah Pengertian Lembaga Kursus dan Pelatihan, Dasar Pendirian LKP, Izin Pendirian LKP, Data Lembaga LKP Nescera, Keunggulan Lembaga, Manfaat Kursus dan Pelatihan, Teori tentang Sosialisasi, Teori Desain Komunikasi Visual, Teori Infografis, Teori Animasi, Teori *Motion Graphic*, Proses Produksi Desain Komunikasi Visual, Teori Media, Media Sosial, dan Teori *Quick Response Code (QR Code)*

Bab 3 Metode Penciptaan : metode perancangan, teknik pengumpulan data, waktu perancangan, konsep perancangan karya, strategi perancangan infografis dinamis, tujuan kreatif, alat dan perangkat yang digunakan, proses produksi, media pendukung, referensi karya.

Bab 4 Analisis dan Pembahasan : analisis dan pembahasan karya yang telah dibuat.

Bab 5 Penutup : kesimpulan dan saran dari rumusan – rumusan masalah yang telah diselesaikan.

1.8 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Juni				Juli				Agustus				September			
		Minggu ke -				Minggu ke -				Minggu ke -				Minggu ke -			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	■	■														
2	Pengumpulan data	■	■	■	■												
3	Penyusunan Bab 1 – 5					■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Perancangan Media						■	■	■	■	■	■	■				

Tabel 1.1
Jadwal Penelitian

Berikut ialah resume kegiatan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

1.8.1 Observasi dilakukan oleh penulis pada 1-15 Juni 2020 untuk mendapatkan data atau informasi mengenai LKP Nesscera. Kegiatan tersebut ialah melakukan wawancara dan kunjungan lembaga.

1.8.2 Pengumpulan data yang didapat melalui observasi dan kunjungan langsung ke LKP Nesscera dilakukan pada 16-30 Juni 2020. Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara kunjungan beserta komunikasi dengan pihak lembaga.

1.8.3 Penyusunan Bab 1-5 dilakukan sejak 10 Juli 2020 sampai dengan Agustus 2020.

1.8.4 Perancangan Media/Karya dilakukan pada 15 Juli 2020 sampai dengan 10 Agustus 2020.