
FILM ANIMASI PENGENALAN SAHAM DENGAN METODE *MOTION GRAPHIC*

Eka Tripustikasari¹, Abednego Dwi Septiadi²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia
ekatripustikasari@amikompurwokerto.ac.id¹, abednego@amikompurwokerto.ac.id²

Abstrak

Kata Kunci:

Animasi;
Saham;
Investasi;
Motion Graphic;
2Dimensi;

Investasi merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam dunia usaha, karena investasi merupakan salah satu sumber modal yang dapat dimiliki oleh para pemegang modal. Masyarakat masih memiliki persepsi bahwa saham atau pasar modal atau bursa merupakan sesuatu yang rumit dan terkesan mahal dan beresiko tinggi. Survey yang dilakukan OJK pada tahun 2012 menjelaskan bahwa tingkat literasi dan inklusi keuangan masyarakat Indonesia masih terbilang rendah yaitu hanya 3,7 persen literasi dan inklusi hanya 0,11 persen berbanding terbalik dengan jumlah masyarakat Indonesia yang jumlahnya tiap tahun selalu meningkat. Yuk Menabung Saham merupakan kampanye yang diresmikan tahun 2015 oleh Wakil Presiden RI Yusuf Kalla dalam meningkatkan peran masyarakat dalam saham. Diperlukan sebuah media promosi yang menarik untuk mengenalkan saham pada masyarakat, salah satunya adalah dengan film animasi yang mampu dikonsumsi oleh masyarakat dari berbagai tingkat umur, pendidikan maupun ekonomi. Dan motion graphic merupakan teknik yang mampu membuat gambar diam menjadi bergerak dan interaktif.

Abstract

Keywords:

Animation;
Stock;
Investation;
Motion Graphic;
2Dimensions;

Investment is a principle thing in the business world, because investment is one source of capital that can be owned by capital holders. The public still has a perception that shares or capital markets or exchanges are something complicated, expensive and have high risk. A survey conducted by OJK in 2012 explained that the level of literacy and financial inclusion of Indonesian people was still relatively low at only 3.7 percent literacy and accountability. Only 0.11 percent is inversely proportional to the number of Indonesians whose numbers are always increasing every year. Let's Save Stocks is a campaign that was inaugurated in 2015 by Indonesian Vice President, Yusuf Kalla in enhancing the role of the community in shares. An interesting promotional media is needed to introduce shares to the public, one of which is an animated film that is able to be consumed by people of all ages, education and economics. Moreover, motion graphic is a technique that is able to make still images to move and be interactive.

✉ Alamat korespondensi :

E-mail : abednego@amikompurwokerto.ac.id
p-ISSN: 2087-1627, e-ISSN: 2685-9858

1. Pendahuluan

Ada pandangan bahwa investasi dan pasar modal merupakan hal yang sulit dan tidak mudah, hal itu dibuktikan dengan masih sedikitnya jumlah investor lokal di Indonesia ketimbang investor dari Negara lain. Pada kenyataannya, investasi merupakan inti dari motor pergerakan pertumbuhan ekonomi sebuah Negara. Survey yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menunjukkan bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia hanya 3,7 persen dan 0,11 persen jumlah inklusinya, sangat disayangkan mengingat penduduk Indonesia sudah mencapai 250 juta jiwa dan meningkat tiap tahunnya.

Reksadana bukanlah sesuatu hal yang rumit dan sulit seperti apa yang ada didalam pemikiran masyarakat, Bursa Efek Indonesia ingin menanamkan pemikiran kepada masyarakat bahwa pasar modal adalah sesuatu hal yang mudah, murah dan aman serta menguntungkan. Edukasi tentang pasar modal kepada masyarakat adalah hal yang penting dicanangkan karena bermanfaat untuk meningkatkan jumlah peminat agar berinvestasi di pasar modal[1]. Pasar modal merupakan tempat bertemu antara pembeli dan penjual dengan risiko untung dan rugi[2]

Dari permasalahan tersebut, dirumuskan sebuah permasalahan yaitu bagaimana membuat sebuah media untuk mengenalkan pasar modal atau saham yang menarik, jelas dipahami dan mengandung semua informasi yang dibutuhkan. Salah satunya dengan media film yang dapat ditonton oleh semua kalangan, baik pelajar, pekerja maupun para profesional.

Terdapat berbagai macam metode untuk menyampaikan Informasi dengan menarik dan jelas dipahami, diantaranya adalah Media Animasi *motion graphic*. *Motion graphic* atau *motion grafis* adalah sebuah solusi atau alternative metode yang dapat digunakan untuk menggambarkan beberapa jenis visual profesional dan salah satu sarana komunikasi yang efektif dan otomatis untuk media perfilman internet maupun internet[3].

Dari hasil pengumpulan data pra penelitian dengan 59 kuesioner menggunakan simple random sampling di SMK 1 Negeri Purwokerto jurusan Akuntansi dan Keuangan yang mengukur tingkat pengetahuan siswa dibidang saham, didapatkan 33,9 persen siswa mengetahui tentang saham, sedangkan 66,1% belum memiliki pengetahuan yang benar tentang saham.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat sebuah media informasi yang mampu memberikan pengetahuan dasar tentang saham sesuai dengan kampanye Bursa Efek Indonesia yaitu "Yuk Nabung Saham". Media informasi tersebut berupa film animasi dengan teknik *motion graphic* yang dapat mudah dipahami, mengandung informasi dasar tentang saham dan dapat menarik para penontonnya.

Manfaat penelitian ini dapat membantu mengenalkan pengetahuan dasar saham, dan film animasi tersebut dapat digunakan sebagai media informatif yang menarik dengan metode *motion graphic* dan dapat ditonton oleh berbagai macam kalangan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Animasi

Animasi adalah daya tarik utama di dalam program multimedia interaktif. Animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain. Animasi menawarkan tampilan yang dapat menarik kesan pertama bagi yang melihat, khususnya pembelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi. Tampilan secara cepat danurut gambar 2 dimensi atau karya seni 3 dimensi sebuah ilusi gerakan juga dapat disebut animasi.[4]

2.2 Kampanye Yuk Nabung Saham

Yuk Nabung Saham merupakan adalah sebuah kampanye yang diselenggarakan oleh PT BEI untuk menghimbau masyarakat sebagai calon penanam saham untuk menginvestasikan modal di pasar modal dengan membeli saham secara berkala. Sebagai upaya dalam mengembangkan industri pasar modal di Indonesia, PT BEI selalu mengedukasi dan mengembangkan industri ke arah yang lebih maju dan baik. Tujuan Bursa Efek Indonesia tidak semata fokus pada penambahan jumlah penanam modal baru, namun juga berupaya untuk menanamkan kebutuhan berinvestasi di pasar modal, yang secara tidak langsung akan meningkatkan jumlah pemilik saham aktif di pasar modal Indonesia. Berdasarkan data bulan September 2015, jumlah penanam saham aktif di Indonesia per tahun berkisar 30% dari total investor pasar modal di Indonesia.

2.3 Bursa Efek Indonesia

PT. BEI adalah satu perusahaan yang termasuk dalam lembaga perekonomian badan pengawas pasar modal dan lembaga keuangan (Bapepam-LK) di bawah kedinasan kementerian keuangan Indonesia. Perusahaan ini berkecimpung pada sektor pasar modal yang terbentuk sesuai penggabungan antara Bursa Efek Jakarta dan Bursa Efek Surabaya. Bursa hasil penggabungan ini mulai beroperasi pada 1 Desember 2007.

2.4 Motion Graphic

Motion graphic merupakan salah satu metode ilmu desain visual grafis, unsur desain seperti bentuk, raut, arah tekstur yang ada di dalamnya, dengan secara sengaja diberi gerakan atau diberi pergerakan agar nampak hidup. Perbedaan *motion graphic* dengan desain visual grafis adalah pada sarana aplikasinya, apabila pada desain grafis

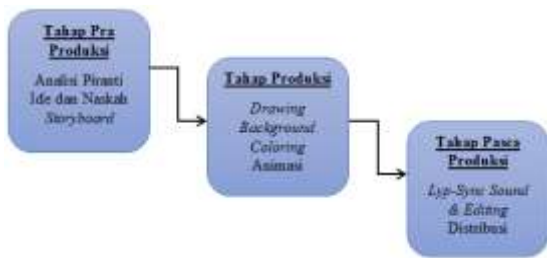
elemennya statis (diam) dan beberapa terdapat pada media cetak, sementara *motion graphic*, unsur dari desain tersebut diberikan gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual.[5]

2.5 Pasar Modal

Pengertian pasar modal adalah tempat dimana berbagai pihak khususnya perusahaan menjual saham (stock) dan obligasi (bond) dengan tujuan dari hasil penjualan tersebut nantinya akan dipergunakan sebagai tambahan dana atau memperkuat modal perusahaan.[6]

3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode pengembangan menurut Suyanto[7], metode ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan pembuatan sebuah film animasi sehingga project dapat berjalan dengan baik. Berikut merupakan tahapan dalam pengembangan sistem tersebut seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem

Diawali dengan tahap pra produksi yang didalamnya memuat analisis piranti, penentuan naskah dan ide cerita serta membuat *storyboard*. Dilanjutkan dengan tahap produksi yang didalamnya memuat *drawing*, *background*, *coloring* dan penyatuan animasi. Difase terakhir merupakan langkah *finishing* atau penyelesaian dengan menyertakan suara dan editing dan diakhiri dengan distribusi.

4. Pembahasan dan Hasil

4.1 Tahap Praproduksi

Setelah melakukan analisa kebutuhan perangkat, penelitian ini dilanjutkan dengan menentukan ide cerita dan pembuatan naskah. Film ini mempunyai tema tentang “Yuk Nabung Saham” yang telah disesuaikan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada Otoritas Jasa Keuangan Purwokerto yang memuat informasi dasar tentang saham.

Selanjutnya dibuat sebuah *storyboard* yang telah disesuaikan juga dengan kebutuhan. *Storyboard* merupakan naskah yang divisualkan melalui media gambar sketsa yang berfungsi untuk memudahkan penyampaian suatu ide cerita kepada orang lain [8], berikut salah satu contoh *storyboard* yang telah dibuat :

No	Gambar	Durasi	Keterangan
1.		00:00-00:11	Opening : Intro dan pengenalan lembaga-lembaga
2.		00:16-00:20	Menampilkan logo Yuk Nabung Saham

Gambar 2. Contoh Storyboard

Storyboard merupakan salah satu sketsa dari sebuah ringkasan cerita. *Storyboard* berbentuk cuplikan gambar dari suatu video yang berurutan. Menggambar *storyboard* umumnya dilakukan pada lembar kertas dan digambar menggunakan tangan.

4.2 Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap dimana proses pembuatan projek tersebut dimulai. Inti dari proses pembuatannya adalah pada tahap produksi. Dalam tahap ini terjadi beberapa pekerjaan yang dilakukan secara teratur seperti membuat *asset* atau material yang dibutuhkan dalam animasi film, membuat *background* atau latar belakang film, *coloring* atau pewarnaan, dan membuat gerak animasi tersebut.

Drawing atau membuat asset material dibuat dengan *software Adobe Photoshop*, hal ini dilakukan untuk menjaga keaslian penggunaan material dalam film animasi ini, berikut salah satu contoh pembuatan material film, pada Gambar 3.



Gambar 3. Drawing asset

Setelah dilakukan pembuatan material, selanjutnya adalah menentukan latar belakang atau background untuk film animasi tersebut, pada Gambar 4.



Gambar 4. Pembuatan background

Gambar 4 merupakan proses pembuatan *background* hanya memasukkan tema latar belakang, dengan memilih *background* yang cerah agar video animasi yang nantinya dibuat lebih jelas dilihat dan tidak mengganggu konten yang akan disampaikan karena warna *background* yang jelas. Proses berikutnya adalah proses coloring atau memberikan warna, hal ini penting karena warna merupakan unsur utama yang dapat memberikan kenyamanan bagi siapa saja yang menonton film ini.

Proses berikutnya adalah penerapan teknik *motion graphic* yaitu memberikan efek gerak pada setiap bagian film sehingga film terlihat lebih nyata dan memberikan kenyamanan transisi perubahan. *Motion graphic* dilakukan dengan cara menambahkan *keyframe* yang mengubah objek gambar sehingga gambar terlihat berjalan, berubah dan bertransisi sesuai dengan kebutuhan[9]. Proses ini dilakukan dengan *software Adobe After Effect*, yang mampu memberikan efek perubahan tiap detik dan dapat memberikan efek lainnya, seperti pada Gambar 5.



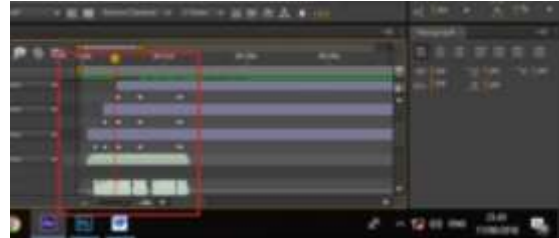
Gambar 5. Proses animasi

4.3 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dalam pembuatan video yaitu berupa proses *compositing final*, *rendering* dan *distribution*. Salah

satu proses *compositing final* yaitu memberikan suara yang sesuai dengan gerakan mulut animasi atau *lip-sync*.

Proses berikutnya adalah memberikan sound dan editing, yang menggunakan *dubber* basah yang meliputi animasi *dubber* dan *sound effect*, pada Gambar 6



Gambar 6. Sound dan Editing

Gambar 6 dalam proses Sound dan Editing harus menyesuaikan antara suara backsound yang sedang berjalan, sound *dubber* yang sedang berlangsung menjelaskan dan animasi yang akan bergerak memperagakan penjelasan konten-konten yang akan disampaikan.

Proses berikutnya adalah *rendering*, yaitu semua komponen dijadikan satu sebagai sebuah file film yang dapat dimainkan dalam berbagai media pemutaran film[10]. Setelah *rendering* tersebut selesai, maka akan dilakukan tahap akhir yaitu tahap *distribution*, dalam penelitian ini dibagikan kepada siswa SMK Negeri 1 Purwokerto untuk mengetahui pengaruh media informasi ini dalam penyampaian informasi dasar tentang saham. Berikut adalah salah satu *scene* dalam film animasi “Yuk Nabung Saham”



Gambar 7. Scene Film “Yuk Nabung Saham”

5. Kesimpulan

Dari hasil *beta test* yang dilakukan kepada 59 siswa SMK Negeri 1 Purwokerto yang dihitung dengan skala *likert*[11], menunjukkan hasil akhir pengujian 91,08 persen sangat setuju yang berarti film “Yuk Nabung Saham” dengan metode motion

graphic dapat diterima oleh responden dengan mudah dipahami dan dapat dipakai sebagai referensi pengetahuan dasar tentang saham serta dapat meningkatkan pengetahuan tentang informasi yang dimuat didalamnya.

Daftar Pustaka

- [1] R. C. Pajar and A. Pustikaningsih, "Pengaruh Motivasi Investasi Dan Pengetahuan Investasi Terhadap Minat Investasi Di Pasar Modal Pada Mahasiswa Fe Uny," *Profita*, vol. 1, no. 2, pp. 1–16, 2017.
- [2] H. Jogiyanto, *Teori Portofolio dan Analisis Investasi (Edisi Sepuluh)*. 2016.
- [3] M. Algiffari, "Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat," *J. Sketsa*, vol. 2, no. 1, pp. 49–61, 2015.
- [4] Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, vol. 58, no. 12. 2014.
- [5] Nuga Choiril Umam, "Judul Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang," 2016.
- [6] I. Fahmi, *Pengantar Manajemen Keuangan (Teori dan Soal Jawab)*. 2012.
- [7] M. Suyanto, "Merancang Film Kartun Kelas Dunia," 2006.
- [8] D. Andreas, "Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren," 2013.
- [9] Suparni, "Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini," *IJSE Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 57–63, 2016.
- [10] J. Rinaldi, A. M. Rumagit, and A. S. M. Lumenta, "Perancangan Tutorial Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi Berbasis Animasi 3D," *E-Journal Unsrat*, pp. 1–6, 2012.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2017.