



Tugas Akhir - RD 141558

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI UPAYA PENGENALAN PROFESI
BIDANG TEKNOLOGI MARITIM FTK ITS
UNTUK SISWA SMA**

FAKHRI AZMI

NRP. 3413100101

Dosen Pembimbing :

Denny Indrayana Setyadi, ST., M.Ds.

NIP : 198010122006041002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2018



Final Project - RD 141558

***MOTION GRAPHIC DESIGN AS A PROFESSIONS
INTRODUCTION IN MARITIME TECHNOLOGY
ON FACULTY OF MARINE TECHNOLOGY ITS
FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS***

FAKHRI AZMI

NRP. 3413100101

Supervisor :

Denny Indrayana Setyadi, ST., M.Ds.

NIP : 198010122006041002

Visual Communication Design

Department of Product Design

Faculty of Architecture, Design, and Planning

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2018

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN
PROFESI BIDANG TEKNOLOGI MARITIM FTK ITS UNTUK SISWA SMA**

TUGAS AKHIR (RD 141558)

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh

Fakhri Azmi

NRP.3413100101

Surabaya, 8 Agustus 2018

Periode Wisuda 118 (September 2018)

Mengetahui,
Kepala Departemen Desain Produk



Ellya Zulaikha, ST., M.Sn., Ph.D.

NIP. 197510142003122001

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Denny Indravana Setvadi, ST., M.Ds.

NIP. 198010122006041002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Fakhri Azmi

NRP : 3413100101

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul “PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN PROFESI BIDANG TEKNOLOGI MARITIM FTK ITS UNTUK SISWA SMA” adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 8 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan



Fakhri Azmi

NRP: 3413100101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan atas segala rahmat-Nya dan anugerah-Nya serta berbagai ujian-Nya yang dapat menambah pengalaman untuk menyelesaikan perancangan ini. Kemudian saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Denny Indrayana Setyadi, ST.,M.Ds. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, dan saran dalam menyelesaikan tugas akhir ini,
2. Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT. dan Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran-saran dan masukan yang sangat bermanfaat,
3. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi yang luar biasa,
4. Pihak FTK ITS selaku *stakeholder* atas kerjasamanya selama ini,
5. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan di kampus ITS, baik satu jurusan hingga lintas jurusan seperti kawan-kawan Teknik Fisika ITS 2013, kawan-kawan FTK ITS, serta kawan-kawan satu atap di kost Lhoktuan.

Apabila terdapat kekurangan pada laporan perancangan tugas akhir ini, penulis memohon kritik dan saran demi penelitian yang lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan ilmu bagi banyak orang.

Surabaya, 7 Agustus 2018

Fakhri Azmi

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI UPAYA
PENGENALAN PROFESI BIDANG TEKNOLOGI MARITIM FTK ITS
UNTUK SISWA SMA**

Fakhri Azmi

0831134000101

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri,
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh
Nopember

Email : azmi.fakhri11@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia dengan segala potensi kekayaan maritim sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, nyatanya masih belum diimbangi dengan kesiapan sumber daya manusia (SDM) untuk memberdayakan sektor tersebut. Perdagangan dunia yang semakin meningkat melalui kapal (74% perdagangan dunia melalui laut) menjadi kesempatan dalam berkarir yang terus berkembang untuk profesi sektor teknologi kemaritiman seperti; *naval architects, marine engineer, ocean engineer dan sea transportation engineer* yang ternyata masih kurang populer dikalangan remaja SMA.

Oleh sebab itu dibutuhkan suatu perancangan video motion graphic pengenalan profesi di bidang teknologi maritim dengan target remaja SMA yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih spesifik sesuai minat keprofesian. Penelitian menggunakan metode riset studi literatur, observasi terhadap pihak FTK ITS yang memiliki disiplin ilmu di bidang teknologi kemaritiman sebagai referensi konten, interview untuk mengetahui langkah FTK ITS mengenalkan profesi kemaritiman dan penyebaran kuisioner terhadap target perancangan.

Teknik *motion graphic* menggunakan gaya visual vektor kombinasi *isometric design*. Hasil yang telah tercapai dalam perancangan ini berupa 5 seri video, untuk kemudian dapat didistribusikan dengan media yang bersinergi dengan pihak FTK ITS

Kata Kunci : *motion graphic*, profesi, teknologi maritim

***MOTION GRAPHIC DESIGN AS A PROFESSIONS INTRODUCTION
IN MARITIME TECHNOLOGY ON FACULTY OF MARINE
TECHNOLOGY ITS FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS***

Fakhri Azmi

08311340000101

*Visual Communication Design, Industrial Product Design,
Faculty of Architecture Design and Planning, Institut Teknologi Sepuluh
Nopember*

Email : azmi.fakhri11@gmail.com

ABSTRACT

Indonesia with all potential maritime wealth as the largest archipelago country in the world, in fact still not been balanced by the readiness of human resources to empower the sector. Increased world trade by ships (74% of world trade through the sea) becomes an opportunity in the ever-growing career for the maritime technology sector profession such as; naval architects, marine engineer, ocean engineer and sea transportation engineer who was still less popular among high school students.

Therefore, it is necessary to design a motion graphics video as a professions introduction in maritime technology with targeting high school students who will continue their education to a more specific level according to the professional interests. The method used in this research is literature study, observation to the FTK ITS who have disciplines in maritime technology as a reference content, interview to find out how they introduce maritime professions and the distribution of questionnaires to design targets.

Motion graphic technique uses vector visual style with isometric design combination. The results that have been achieved in this design is 5 series of video, which can be distributed with the media in synergy with the ITS FTK

Keywords: motion graphics, profession, maritime technology

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Pernyataan Keaslian Karya Tulis Tugas Akhir.....	iii
Kata Pengantar.....	v
Abstrak.....	vii
Daftar Isi.....	xi
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Perancangan	5
1.6. Manfaat Perancangan	5
1.7. Ruang Lingkup Perancangan	5
1.7.1. Lingkup Luaran.....	5
1.7.2. Lingkup Studi	6
1.8. Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Tinjauan Eksisting/ Referensi	9
2.1.1. Eksisting 1	9
2.1.2. Eksisting 2	11
2.1.3. Eksisting 3	13
2.2. Landasan teori	17
2.2.1. Tinjauan Tentang Media Digital.....	17
2.2.1.1. Definisi Media.....	17
2.2.1.2. Definisi Digital.....	17
2.2.1.3. Media Video.....	18

2.2.2. Tinjauan Tentang Animasi & Motion Graphic.....	19
2.2.2.1. Teknis Pengerjaan dan Gaya Visual	21
2.2.2.2. Prinsip Motion Graphic.....	23
2.2.2.3. Efek dalam Motion Graphic	24
2.2.3. Storytelling	25
2.2.4. Storyboarding Animasi	26
2.2.5. Desain Isometri.....	28
2.2.6. Penggunaan Warna	29
2.2.7. Penggunaan Suara.....	30
2.2.8. Tinjauan Tentang Internet dan Media Sosial.....	30
2.2.9. Profesi di bidang Maritim.....	32
2.2.10. Karakteristik Remaja SMA	34
2.2.10.1. Pengertian Remaja	34
2.2.10.2. Tahap Kematangan Karir	34
2.2.10.3. Aspek Kematangan Karir	36
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	39
3.1. Diagram Alur Penelitian / Riset	39
3.2. Protokol Penelitian	40
3.2.1. Studi Literatur.....	40
3.2.2. Kuisisioner	41
3.2.3. Interview.....	41
3.2.4. Observasi	41
3.3. Hasil Riset	42
3.3.1. Studi Literatur.....	42
3.3.2. Kuisisioner	43
3.3.3. Interview.....	46
3.3.4. Observasi	47
BAB 4 KONSEP DESAIN.....	55
4.1. Diagram penemuan Pesan Utama.....	55

4.2. Tahapan Komunikasi.....	56
4.3. Proses Desain	57
4.3.1. Pra Produksi.....	57
4.3.1.1. Teknis Pengerjaan dan Gaya visual	57
4.3.1.2. Penggunaan Warna/Tone.....	58
4.3.1.3. Tipografi	59
4.3.1.4. Suara.....	59
4.3.1.5. Durasi	59
4.3.1.6. Aset Visual	60
4.3.1.7. Storyline	67
4.3.1.7. Storyboard	70
4.3.1.8. Storytelling	74
4.3.2. Produksi	75
4.3.2.1. Membuat Aset.....	75
4.3.2.2. Animating	76
4.3.3. Pasca Produksi.....	76
4.3.3.1. Rendering	76
4.3.3.2. Compositing.....	76
4.3.4. Distribusi Media	77
BAB 5 DESAIN FINAL	79
5.1. Visual Pendukung.....	79
5.2. Final Desain Seri 1 (General).....	80
5.3. Final Desain Marine Engineer	80
5.4. Final Desain Seri Naval Architect.....	81
5.5. Final Desain Seri Ocean Engineer	81
5.6. Final Desain Seri Sea & Transportation Engineer	82
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	83
6.1. Kesimpulan.....	83
6.2. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Screenshot video monophonik	9
Gambar 2.2. Screenshot video Meritus	11
Gambar 2.3. The Blue Denmark	13
Gambar 2.4. Poster Kampanye The Blue Denmark	14
Gambar 2.5. Screenshot video The Blue Denmark	14
Gambar 2.6. Media The Blue Denmark	15
Gambar 2.7. Struktur 3 Babak	25
Gambar 2.8. Grid isometri	28
Gambar 2.9. Contoh desain isometri	29
Gambar 2.10. Tipe suara animasi	30
Gambar 3.1. Diagram alur penelitian	39
Gambar 3.2. Rekapitulasi kuisisioner bagian 2.....	44
Gambar 3.3. Rekapitulasi kuisisioner bagian 3.....	45
Gambar 3.4. Wawancara dengan Kepala Departemen Teknik Kelautan ITS	47
Gambar 3.5. Kegiatan Laboratorium dinamika struktur laut	48
Gambar 3.6. Laboratorium rekayasa dasar laut.....	49
Gambar 3.7. Kegiatan perlombaan oil rig.....	49
Gambar 3.8. Marine machinery system	50
Gambar 3.9. Marine power plant	51
Gambar 3.10. Suasana ruang kontrol	51
Gambar 3.11. Suasana ruang navigasi	51
Gambar 3.12. Suasana Laboratorium perancangan kapal.....	52
Gambar 3.13. Suasana Studio Gambar	53
Gambar 3.14. Laboratorium Hidrodinamika.....	53
Gambar 3.15. Laboratorium Perancangan kapal	53
Gambar 3.16. Laboratorium Transportasi Laut.....	54
Gambar 4.1. Diagram pesan utama	55
Gambar 4.2. Konsep tagline	56
Gambar 4.3. Gaya visual monophonik studio	57

Gambar 4.4. Gaya visual isometric Internasional Maritime Organization	58
Gambar 4.5. Contoh palet warna infografis	58
Gambar 4.6. Font Bebas Neue	59
Gambar 4.7. Storyboard seri Umum	70
Gambar 4.8. Storyboard seri Marine Engineer	71
Gambar 4.9. Storyboard seri Naval Architect	72
Gambar 4.10. Storyboard seri Ocean Engineer	73
Gambar 4.11. Storyboard seri Sea & Transportation Engineer	74
Gambar 4.12. Storytelling seri Umum	75
Gambar 4.13. Storytelling 4 seri Pendukung	75
Gambar 4.14. Screenshot proses pembuatan aset Adobe Illustrator.....	75
Gambar 4.15. Screenshot proses animating Adobe After Effect.....	76
Gambar 4.16. Screenshot proses compositing Adobe Premiere Pro	77
Gambar 4.17. Contoh mock up media sosial instagram	77
Gambar 4.18. Contoh mock up media sosial Youtube	78
Gambar 4.19. Contoh mock up media sosial Facebook.....	78
Gambar 5.1. Poster pendukung perancangan	79
Gambar 5.2. Screenshot desain final seri Umum	80
Gambar 5.3. Screenshot desain final seri Marine Engineer	80
Gambar 5.4. Screenshot desain final seri Naval Architect.....	81
Gambar 5.5. Screenshot desain final seri Ocean Engineer	81
Gambar 5.6. Screenshot desain final seri Sea & Transportation Engineer	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tinjauan video monophonik	10
Tabel 2.2. Tinjauan video meritus	12
Tabel 2.3. Tinjauan The Blue Denmark	16
Tabel 2.4. Perbedaan Animasi dan Motion Graphic.....	20
Tabel 3.1. Simpulan dan Analisa studi literatur dan eksisting	42
Tabel 4.1. Tabel Tahapan Komunikasi	56
Tabel 4.2. Aset visual seri Umum	60
Tabel 4.3. Aset visual seri Naval Architect.....	62
Tabel 4.4. Aset visual seri Marine Engineer	63
Tabel 4.5. Aset visual seri Ocean Engineer	64
Tabel 4.6. Aset visual seri Sea & Transportation Engineer	65
Tabel 4.7. Storyline seri Umum	67
Tabel 4.8. Storyline seri Marine Engineer	68
Tabel 4.9. Storyline seri Naval Architect	68
Tabel 4.10. Storyline seri Ocean Engineer	69
Tabel 4.11. Storyline seri Sea & Transportation Engineer	69

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Secara geografis letak Indonesia yang begitu strategis pada jalur pelayaran dapat menjadi potensi tersendiri dalam peningkatan ekonomi dan Indonesia memiliki 4 dari 23 perlintasan laut strategis yang ada di dunia, dimana 74% perdagangan dunia dibawa oleh kapal.¹ Diperkirakan seperempat dari barang-barang yang ada di dunia melintasi kawasan perairan Indonesia melalui jalur Selat Malaka yang merupakan kawasan aktif lalu-lintas perdagangan laut dengan jumlah mencapai 50 ribu kapal setiap tahun.² Hal ini setara dengan sekitar 140 kapal per hari. Menurut Celeste Baine dalam bukunya *The Maritime Engineer; Naval Architecture, Marine Engineering dan Ocean Engineering* adalah bidang yang tumbuh cepat dan dinamis dengan banyak kesempatan yang meningkat saat orang beralih ke lautan untuk sumber daya seperti makanan, transportasi dan energi. Insinyur di bidang ini harus kreatif dan visioner untuk melihat potensi penggunaan transportasi dan lautan secara efektif. Upaya memajukan industri maritim nasional yang begitu besar tentunya membutuhkan SDM yang mumpuni. Fakultas Teknologi Kelautan ITS Surabaya adalah salah satu fakultas yang mempelajari disiplin ilmu teknologi kemaritiman tersebut. Pemerintah, industri dan akademisi sangat membutuhkan para ahli dan peneliti untuk mengembangkan proses dan sistem baru untuk mengeksplorasi dan melakukan perjalanan laut dengan minimum atau tanpa bahaya sama sekali bagi habitat dan lingkungannya.

Sampai sekarang Indonesia masih berjuang menuju kedaulatan maritim. Ironisnya paradigma pembangunan dan SDM bangsa di Indonesia masih seringkali mengabaikan sektor laut sebagai prioritas utama pembangunan dan lebih

¹ Celeste Baine. *The Maritime Engineer*

² Neil A. Quartaro, "The Challenges of the Jolly Roger: Industry Perspectives on Piracy," in John Bradford, James Manicom, Sheldon W. Simon, and Neil A. Quartaro, *Maritime Security in Southeast Asia: US, Japanese, Regional, and Industry Strategies* (Seattle: National Bureau of Asian Research, 2010), hal.46

memprioritaskan sektor daratan.³ Padahal lautan Indonesia memiliki potensi dan fungsi yang vital.⁴ Data sensus penduduk 2010 menyebutkan, jumlah penduduk Indonesia 237.556.363 orang. Dari jumlah tersebut, hanya 2.313.006 orang yang menggeluti bidang maritim termasuk prajurit TNI AL yang jumlahnya ada 70.000. Menurut Kepala Staf TNI Angkatan Laut, Laksamana TNI Ade Supandi, Jumlah tersebut hanya 1% dari total penduduk yang bergiat di bidang maritim, berbanding jauh dengan luas lautan 74,26% dari total luas wilayah Indonesia.⁵ Berbagai permasalahan penghambat industri maritim Indonesia masa kini, misalnya seperti; (1) Belum memiliki infrastruktur yang kuat, (2) Belum banyak Sumber daya manusia dibidang maritim yang handal, (3) Unit armada niaga, armada penangkap ikan, armada angkutan penumpang/manusia dan armada militer yang terbatas, (4) Bidang pendidikan tidak mengenalkan maritim sebagai asset bangsa, ini dibuktikan dengan tidak dimasukkannya pengetahuan maritim dalam kurikulum nasional pada pendidikan dasar dan menengah, serta berbagai permasalahan lainnya.⁶ Oleh karena itu, agar perekonomian sektor maritim cepat tumbuh, maka kualitas sumber daya manusia bidang maritim harus dapat ditingkatkan sehingga dapat mengolah sumber daya alam sektor maritim yang begitu banyak.⁷

Suatu media informasi dibutuhkan sebagai upaya untuk mengenalkan peluang karir di bidang industri maritim agar khalayak dapat menyadari pentingnya sektor maritim sebagai suatu pembangunan bangsa dan menjadi aset sumber daya manusia yang lebih berperan aktif untuk pengembangan teknologi maritim Indonesia. Media yang digunakan untuk menggambarkan konten tersebut berupa video *Motion graphic* yang merupakan gabungan dari potongan elemen - elemen desain/animasi berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Pada era digital saat ini, video jenis *motion graphic* dipilih

³ Muhammad Arief. *Jati Diri Bangsa Maritim*. Diakses pada 27 Februari 2017 melalui <http://www.republika.co.id/berita/koran/opini-koran/14/08/25/nav8ei-jati-diri-bangsa-maritim>

⁴ Pambudi. *Menuju Kebangkitan Maritim Indonesia*. Diakses pada 27 Februari 2017 melalui <https://fitriandp.wordpress.com/2011/03/12/menuju-kebangkitan-maritim-indonesia/>

⁵ Ratna. *SDM Bidang Maritim Masih Minim*. Diakses pada 27 Februari 2017 melalui <https://nasional.sindonews.com/read/981967/149/sdm-bidang-maritim-masih-minim-1427430871>

⁶ Budi Purwanto. *Perkembangan Industri Maritim Indonesia (Kenyataan dan Harapan)*

⁷ Yusep Sugianto. *Sektor Maritim yang Paling Cepat Membentuk Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*

karena dapat didistribusikan dengan mudah dan mudah menyebar melalui website atau media sosial serta dapat dikonsumsi melalui perangkat digital seperti *smartphone*, tablet ataupun laptop yang menjadi alat teknologi yang paling sering digunakan oleh target perancangan ini.

Target audiens remaja khususnya yang menempuh jenjang pendidikan SMA (rentang usia 15-19) yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih spesifik sesuai minat keprofesian, dimana remaja pada usia ini telah siap untuk memenuhi syarat bagi pendidikan pasca sekolah lanjutan dengan mengambil mata pelajaran yang diperlukan oleh tipe program dan lembaga yang diinginkan karena telah mampu menganalisis kompetensi pribadi untuk pilihan karir.⁸ Selain itu, berdasarkan riset sederhana penulis, Remaja SMA (lingkup kota Surabaya) masih belum begitu mengenal profesi yang bergiat di bidang teknologi maritim.

Kementerian Komunikasi dan Informatika RI mencatat pengguna internet di Indonesia tahun 2014 menembus angka 82 juta, dimana 80% dari jumlah tersebut adalah remaja usia 15-19 tahun yang menjadi target audiens perancangan ini.⁹ Perancangan media video dengan konsep “motion graphic” akan lebih mudah dan efektif dikonsumsi target audiens dengan konten yang menarik serta tepat pada target sasaran.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang ada, maka ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Paradigma pembangunan dan SDM bangsa di Indonesia yang mengabaikan sektor laut sebagai prioritas utama pembangunan bangsa.
2. Berbagai permasalahan penghambat industri maritim Indonesia masa kini, misalnya seperti; (a) Belum memiliki infrastruktur yang kuat, (b) Belum banyak Sumber daya manusia dibidang maritim yang handal, (c) Unit armada niaga, armada penangkap ikan, armada angkutan

⁸ Kurniawan Budi. Makalah (sederhana) Pengembangan Karir. Diakses pada Kamis 9 Maret 2017 melalui <https://kurniawanbudi04.wordpress.com/2013/01/14/makalah-sederhana-pengembangan-karir/>

⁹ Tuhi Nugraha. WWW.HM (Defining Your Digital Strategy), Hal.18

penumpang/manusia dan armada militer yang terbatas, (d) Bidang pendidikan tidak mengenalkan maritim sebagai asset bangsa, ini dibuktikan dengan tidak dimasukkannya pengetahuan maritim dalam kurikulum nasional pada pendidikan dasar dan menengah, serta berbagai permasalahan lainnya.

3. Rendahnya popularitas profesi di bidang teknologi maritim ditunjukkan dengan hasil riset penulis serta jumlah SDM yang bergiat dibidang tersebut masih jauh dari harapan.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan permasalahan yang diulas, terdapat batasan masalah agar perancangan ini dapat fokus dan terarah sesuai dengan disiplin keilmuan penulis. Batasan permasalahan tersebut adalah:

1. Luaran/*output* yang dihasilkan berupa media video *motion graphic* yang dapat didistribusikan melalui website atau media sosial serta dapat dikonsumsi melalui perangkat digital seperti *smartphone*, tablet ataupun laptop.
2. Konten pada perancangan ini berfokus pada informasi pengenalan profesi yang bergiat di bidang teknologi kemaritiman dengan *stakeholder* Fakultas Teknologi Kelautan ITS Surabaya meliputi cakupan bidang;
 - a. *Naval Architecture*
 - b. *Marine Engineering*
 - c. *Ocean Engineering*
 - d. *Sea Transportation Engineering*
3. Sampel penelitian kuisener pada perancangan ini dibatasi hanya pada target audiens remaja SMA yang yang akan meneruskan pendidikan ke jenjang lebih spesifik dengan minat keprofesian berusia 15 hingga 19 tahun.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang diulas dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang video motion graphic sebagai upaya pengenalan profesi di bidang teknologi maritim Indonesia yang informatif untuk remaja SMA?

1.5. Tujuan Perancangan

Berdasarkan pada permasalahan yang sudah diungkapkan diatas maka diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya remaja SMA mengenai profesi yang bergiat di bidang teknologi kemaritiman.

1.6. Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat menjawab seluruh permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya melalui pendekatan disiplin keilmuan penulis dan dapat memberikan manfaat secara spesifik kepada:

1. Masyarakat.
 - a. Meningkatkan kesadaran akan potensialnya sektor laut sebagai prioritas utama pembangunan bangsa.
 - b. Menambah wawasan mengenai karir yang bergiat di bidang kemaritiman.
2. Institusi Pendidikan (khususnya yang memiliki disiplin ilmu kemaritiman).

Meningkatkan minat pada disiplin ilmu yang mempelajari bidang kemaritiman dalam bidang pekerjaan industri maritim (*Naval Architecture, Marine Engineering, Ocean Engineering dan Sea Transportation Engineering*)

3. Pemerintah dan stakeholder sektor industri maritim.

Meningkatkan sumber daya manusia (SDM) di bidang ketenagakerjaan maritim yang selama ini jumlahnya masih jauh dari harapan agar menjadi aset sumber daya manusia yang lebih berperan aktif untuk pengembangan teknologi maritim Indonesia

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

1.7.1. Lingkup Luaran

1. Output yang akan dihasilkan dari perancangan berupa media video *motion graphic* yang dapat didistribusikan melalui website atau *platform* media sosial serta dapat dikonsumsi melalui perangkat digital seperti *smartphone*, tablet ataupun laptop.

2. Video yang dihasilkan memiliki 5 seri (1 Seri umum dan 4 Seri isi) dengan durasi singkat sekitar 1 menit setiap serinya.

1.7.2. Lingkup Studi

Dalam perancangan ini, studi yang harus dilakukan adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses perancangan melalui:

1. Studi Eksisting
 - a. Analisa media video yang dikeluarkan oleh pihak yang bergiat bidang kemaritiman ataupun video lainnya yang memberikan informasi tentang karir yang bergiat di bidang teknologi maritim.
2. Studi Literatur
 - a. Studi mengenai profesi yang bergiat di bidang teknologi kemaritiman.
 - b. Studi mengenai media digital video dan *motion graphic*.
3. Riset Target Audiens
 - a. Melakukan riset tentang pemahaman akan potensi sektor laut serta wawasan mengenai karir yang bergiat di bidang kemaritiman.

1.8. Sistematika Penulisan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang fenomena yang mendasari dilakukannya perancangan video motion graphic sebagai upaya meningkatkan minat pada profesi di bidang kemaritiman Indonesia, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan.
- **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Membahas eksisting / referensi media video yang digunakan dalam perancangan ini dan tinjauan pustaka mengenai teori-teori yang digunakan dalam perancangan ini.
- **BAB III METODOLOGI PERANCANGAN**

Membahas mengenai alur, metode dan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis. Riset yang dilakukan meliputi *Depth Interview* terhadap pihak FTK

ITS serta observasi, dan melakukan penyebaran kuisioner terhadap target audiens.

- **BAB IV KONSEP DESAIN**

Membahas perumusan kriteria desain dari *motion graphic* sebagai penyelesaian dari rumusan masalah berdasarkan hasil dari kajian pustaka, eksisting serta hasil riset yang telah dilakukan penulis.

- **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, serta saran yang membangun untuk pengembangan dan perbaikan atas segala kekurangan yang masih ditemui dalam perancangan ini.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Eksisting/ Referensi

Bagian ini memuat tinjauan dan ulasan beberapa hasil eksisting yang nantinya akan dijadikan acuan dalam perancangan ini. Hasil eksisting yang akan ditinjau ini berupa preferensi teknis video, serta program yang dilakukan beberapa stakeholder di bidang maritim dengan preferensi media berupa audio visual / video.

2.1.1. Eksisting 1 : Kenali Lebih Dekat Pelabuhan Indonesia (Monoponik Studio)



Gambar 2.1. : Screenshot video Kenali Pelabuhan Lebih Dekat (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=eUq4etaZRLk>)

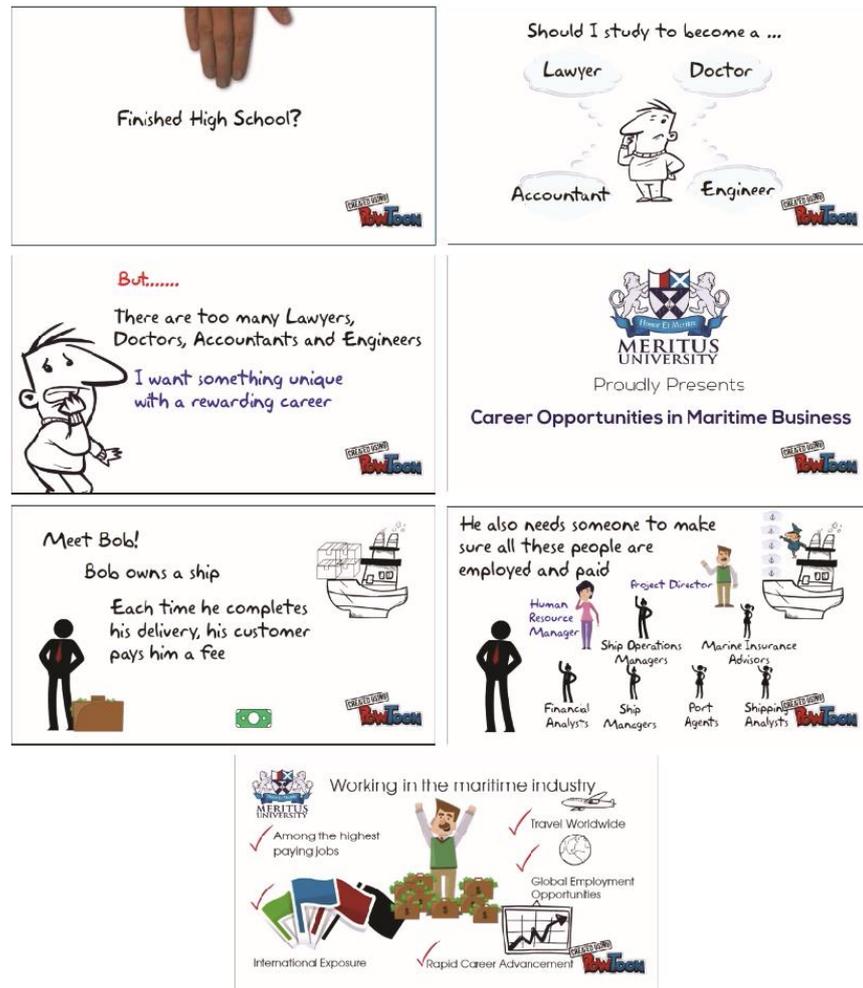
Diunggah oleh akun “monoponik studio” melalui situs web youtube yang berisi tentang fungsi dari pelabuhan di Indonesia dengan klien PT. Pelabuhan Indonesia II. Diunggah pada 8 Januari 2018, dengan durasi 4 menit 15 detik dan jumlah penonton sebanyak 275 penonton per tanggal 20 Mei 2018. Video ini juga diunggah oleh akun youtube Pelabuhan Indonesia II pada 5 September 2017 dan jumlah penonton sebanyak 804 penonton per tanggal 20 Mei 2018.

Tabel 2.1. : Tinjauan video monophonik

(Sumber: Fakhri, 2017)

Jenis Video	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Motion Graphic</i> - <i>2D CGI</i> dengan gaya visual <i>vector flat design</i> 	
Konten	
<ul style="list-style-type: none"> - Konten berupa pengenalan lingkungan dan kegiatan yang ada di pelabuhan 	
Distribusi media	
Media yang digunakan oleh monophonik adalah jejaring sosial youtube dan instagram	
Teknis Pengerjaan	
Visual	Audio
<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan warna flat sesuai lingkungan maritim - Alur video menarik 	<ul style="list-style-type: none"> - suara <i>non-diegetic</i> (narasi tidak berasal dari karakter dalam video) - terdapat scoring musik backsound
Hal positif yang dapat diterapkan	
<ul style="list-style-type: none"> - Gaya visual <i>flat design/vector</i> yang menarik dan ritme narasi dengan tempo video yang sesuai. 	

2.1.2. Eksisting 2 : Career Opportunities At Maritime Industry For High School Leavers By Meritus University Malaysia



Gambar 2.2. : Screenshot video Meritus University Malaysia (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=dCsAdOcT9dk>)

Diunggah oleh akun “Meritus University Malaysia” melalui situs web youtube sebagai bentuk ajakan untuk mengetahui prospek pekerjaan yang tersembunyi dalam karir bisnis maritim dengan target audiens para siswa SMA yang akan melanjutkan studi ke jenjang berikutnya. Diunggah pada 5 Mei 2016, dengan durasi 2 menit 56 detik, dan telah ditonton sebanyak 258 kali per tanggal 10 Maret 2017.

Tabel 2.2. : Tinjauan video Meritus University Malaysia

(Sumber: Fakhri, 2017)

Jenis Video	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Motion graphic</i> - <i>2D CGI</i> - <i>Kinetic type</i> kombinasi dengan <i>collage</i> 	
Konten	
<ul style="list-style-type: none"> - Konten hanya berupa nama profesi tanpa ada deskripsi singkat mengenai profesi tersebut, - Menggunakan analogi sederhana dalam penyampaian cerita video 	
Distribusi Media	
Media yang digunakan oleh Meritus University Malaysia dalam hanya berupa video yang didistribusikan melalui Youtube	
Teknis Pengerjaan	
Visual	Audio
<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan teknik animasi 2D dengan penyampaian informasi berupa elemen visual infografis sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> - suara <i>non-diegetic</i> (narasi tidak berasal dari karakter dalam video - Tidak terdapat suara narasi yang menjelaskan detail setiap profesi
Hal positif yang dapat diterapkan	
<ul style="list-style-type: none"> - Penyampaian informasi berupa infografis dan menggunakan analogi sederhana sehingga mudah dipahami. 	

2.1.3. Eksisting 3: The Blue Denmark (Det Blå Danmark) Campaign - worldcareers.dk

Denmark bergantung pada kemampuannya untuk menarik tenaga kerja yang berkualitas untuk mempertahankan perkembangan positif dari industri maritim. Prospek tenaga kerja semakin kecil dan kesempatan kerja penuh berarti persaingan sengit untuk bakat-bakat muda. Ini adalah alasan utama untuk upaya bersama untuk meningkatkan perekrutan dalam *The Blue Denmark (Det Blå Danmark)*.

The Blue Denmark terdiri dari perusahaan pengiriman, pelabuhan, galangan kapal, penyedia layanan maritim, pemasok peralatan maritim, pemerintah dan organisasi, lembaga pendidikan, lembaga penelitian dan universitas di Negara Denmark.

The Blue Denmark
World Careers - the Danish recruitment campaign

The Blue Denmark employs roughly 115,000 people, of whom approximately 25,000 work in shipping companies, which must be seen as the foundation and driving force in The Blue Denmark. A significant condition of Danish shipping is a well-qualified work force as well as continued inflow of qualified employees both at sea and ashore.

World Careers
In connection with the introduction of the tonnage tax in Denmark in 2006, a collective recruitment effort was established to increase the amount of qualified labour to the industry. The collective effort for the entire Blue Denmark was established under World Careers. In this way The Blue Denmark was united in the campaign to raise awareness of the maritime industry, make the career possibilities of the industry visible, and to secure the supply of qualified applicants. The purpose of the campaign was stated as follows:

“Through a coordinated and targeted campaign to raise awareness of the maritime profession, its opportunities for jobs and education, in order to increase the number of qualified applicants, who match the specific recruitment needs of the profession.”

The campaign “World Careers” has since 2006 been a significant factor and driving force for the Danish maritime sector’s recruitment effort, by means of a strategy of long term presence, constant representation of the marketing process, and targeted initiatives for solving immediate recruitment tasks for each segment in the industry. The campaign has been anchored in the Danish Shippers’ Association, where the campaign office is located.

The campaign’s leading focus on career opportunities has meant that even in periods where there are fewer students, leading to a “struggle” for their attention, it has been possible to attract competent young people within the four categories: shipping at sea, shipping ashore, maritime technology and offshore.

Knowledge of education and jobs within The Blue Denmark has increased sharply since the beginning of the campaign in 2006, and holds the effect of its parent “lead work” clearly shown. The schools which provide the maritime training programs support the campaign and report a positive and visible development. There are thus markedly more applicants to the programs and noticeably more interest for the business among the young.

Now the challenge is to maintain this interest and the assessment on The Blue Denmark will continue to experience an inflow of qualified applicants. An emphasis in the government’s growth plan for The Blue Denmark, strong skills and development of educational systems create the basis for The Blue Denmark’s position of strength, which means that securing skilled labour is of crucial importance.

The Blue Denmark is a term used for all maritime companies and professions in Denmark, such as:
The shipping companies, ship yards, industry suppliers, off shore companies, educational institutions and authorities.

CONTACT: The Blue Denmark - World Careers
Campaign Manager: Anne Bay Risgaard
Mail: an@blue-denmark.dk - Phone: +45 33 48 52 42
www.worldcareers.dk

Gambar 2.3. : The Blue Denmark Campaign
(Sumber: http://www.netpublikationer.dk/um/focusdk_0214/Images/s76-77.jpg)

Berdasarkan gambar diatas, target audiens dari kampanye ini adalah orang-orang muda berusia antara 17 - 34 untuk meningkatkan jumlah siswa yang memenuhi syarat mengajukan permohonan untuk pendidikan dengan menginformasikan tentang sektor maritim dan banyak kemungkinan jalur karir sektor yang ditawarkan, baik di laut

maupun darat. Hal ini dianggap penting untuk menyoroti bahwa bekerja di laut tidak "buntu" tetapi ada banyak kemungkinan untuk bekerja dalam bagian darat dari sektor maritim setelah karir di laut.



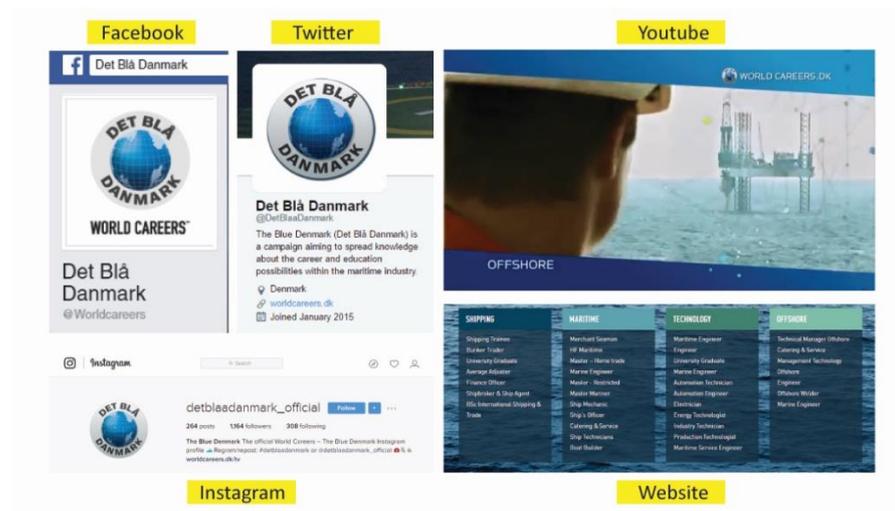
Gambar 2.4. : Poster yang digunakan untuk kampanye (A) SKIB (B) Shipping (C) Marine technology (Sumber: Kaissa & Staffan, 2011, Chalmers University of Technology, Promotion Campaigns in the Maritime Sector and the Attitude of Young People towards a Career at Sea)

Poster yang digunakan pada perancangan kampanye diatas menggunakan teknik camera footage dimana aset visual menggunakan foto dan memberikan sisi positivisme dari profesi sektor teknologi kemaritiman dan setiap poster menggambarkan salah satu profesi masing-masing.



Gambar 2.5. : Screenshot video The Blue Denmark (Sumber: <http://worldcareers.dk/>)

Video yang dihasilkan dari kampanye ini hanya berdurasi singkat yaitu sekitar 1 menit tanpa adanya narasi dan juga penjelasan detail dari masing-masing profesi kemaritiman dan hanya memperlihatkan personal masing-masing profesi. Teknik yang digunakan sama seperti poster yaitu *camera footage*.



Gambar 2.6. : Berbagai media yang digunakan The Blue Denmark
(Sumber: <http://worldcareers.dk/>)

Pendistribusian media yang digunakan beragam, mulai dari media sosial seperti twitter, facebook, instagram, youtube, kemudian website. Strategi yang komprehensif akhirnya membuat kampanye ini berhasil ditunjukkan dengan kesadaran terhadap konsep *The Blue Denmark* dalam kelompok sasaran (18-28 tahun) adalah 4% pada tahun 2006. Pada 2015 angka ini adalah 49%. Kemudian 81% dari orang-orang muda di kelompok sasaran telah mendengar dari setidaknya salah satu program pendidikan di *Blue Denmark*. (Kaissa & Staffan, 2011).

Tabel 2.3. : Tinjauan kampanye The Blue Denmark

(Sumber: Fakhri, 2017)

Jenis Video	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Camera footage</i> - <i>Film & type</i> (kombinasi perekaman video dengan <i>kinetic type</i>) 	
Konten	
<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat detail informasi mengenai profesi kemaritiman - Terintegrasi dengan sistem penyaluran tenaga kerja 	
Distribusi Media	
<p>Poster, Video, Media outdoor, dengan pendistribusian media yang beragam, mulai dari media sosial seperti twitter, facebook, instagram, youtube, kemudian website.</p>	
Teknis Pengerjaan (media video)	
Visual	Audio
<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan teknik shooting video dengan sudut pengambilan gambar medium shot dan kualitas gambar yang baik - Menggunakan elemen visual yang sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan musik - Tidak terdapat suara narasi yang menjelaskan detail setiap profesi - Terdapat suara <i>ambience</i>
Hal positif yang dapat diterapkan	
<ul style="list-style-type: none"> - Strategi distribusi media yang terstruktur dan komprehensif menggunakan pendistribusian media yang beragam 	

2.2. Landasan teori

Bagian ini berisi tentang teori-teori dasar yang berhubungan langsung dengan subjek perancangan. Teori-teori ini membantu jalannya proses perancangan, terutama dalam keterkaitannya dengan luaran/hasil perancangan.

2.2.1. Tinjauan Tentang Media Digital

2.2.1.1. Definisi Media

Moriarty, Mitchell dan Wells (2009:274), mengungkapkan media adalah semacam perantara dalam model komunikasi yang bekerja dengan cara pesan dikirim dan dikembalikan oleh sumber dan penerima. Sedangkan menurut Pujiyanto (2013:63), media adalah semua bentuk perantara yang dipakai penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Agar dapat mencapai sasaran realisasi visual dari konsep yang sudah dibuat untuk sebuah perancangan, dibutuhkan adanya sebuah media yang berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi yang terkandung. Diperlukan studi kelayakan media yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuan sebuah perancangan.

2.2.1.2. Definisi Digital

Digital berasal dari kata *digitus*, dalam bahasa Yunani memiliki arti jari-jemari. Jika dihitung, jari-jemari orang dewasa memiliki jumlah sepuluh. Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix yaitu 1 dan 0, maka dari itu digital merupakan sebuah gambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner). Hal inilah yang terdapat pada sistem numerasi digital sebagai basis data pada komputer. Seiring dengan perkembangan zaman, perangkat elektronik yang menggunakan sistem numerasi digital tidak hanya terbatas pada komputer namun juga *gadget* lain seperti *smartphone*, *tablet*, *notebook*, dan lain sebagainya.

Menurut Tuhi Nugraha (2014:9), ada dua jenis manusia pada era digital ini, diantaranya:

1) *Digital Immigrant*

Adalah orang-orang yang terlahir sebelum era digital, tetapi mereka tertarik dan berusaha untuk menerima teknologi yang memiliki manfaat bagi dirinya. Generasi ini beradaptasi terhadap teknologi secara lambat.

2) *Digital Native*

Adalah orang-orang yang lahir di tengah perkembangan teknologi sehingga dapat beradaptasi terhadap teknologi secara cepat dan terbiasa *multi-tasking*.

Perkembangan jumlah *digital native* yang begitu pesat pada saat ini sangat efektif bagi perkembangan teknologi informasi, dimana perangkat digital berkembang mengikuti zaman dan berfungsi sebagai media perantara penyampaian informasi antara manusia dengan manusia lainnya tanpa keterbatasan ruang dan waktu.

Jenis-jenis media menurut Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 17-18) diklasifikasikan ke dalam tujuh kelompok yaitu:

- 1) Media Audio, seperti: siaran berita dalam radio, *tape recorder*
- 2) Media cetak, seperti: buku, modul
- 3) Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar
- 4) Media visual gerak, seperti: video tanpa suara
- 5) Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara
- 6) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara
- 7) Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter

2.2.1.3. Media Video

Video termasuk jenis media Audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, dimana jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan

gambar dan umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan.

Keunggulan Media Video adalah pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain. Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program.

2.2.2. Tinjauan Tentang Animasi & *Motion Graphic*

Maite pada situs Spielcreative.com mengatakan penggunaan animasi memiliki keuntungan seperti: animasi menjelaskan banyak informasi dengan singkat, serta animasi menunjukkan hal yang tidak bisa ditunjukkan.¹⁰ Situs explainervideoly.com juga menambahkan bahwa pengerjaan animasi tidak memerlukan pengeluaran yang besar dan mampu memberikan pesan yang kuat melalui cerita.¹¹

Kata animasi berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar *to anime*, yang di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya terkesan hidup. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), animasi adalah “acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak.”

Motion graphic seringkali menggabungkan antara film, video, fotografi, ilustrasi, animasi dan musik. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi dan grafis yang dapat terlihat sebagai *titles* untuk film,

¹⁰ “How Animation Can Raise Awareness of Global Issues?” Spiel Creative. 19 Agustus 2014

¹¹ “Why Every Non-Profit And Charity Organisation Need An Animated Video?”. Explainer Videoly.

pembuka program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di televisi. Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum bisa dikategorikan sebagai bagian dari *motion graphic*, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, atau baris.

Motion graphic merupakan gabungan dari potongan elemen - elemen desain/animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukkan elemen yang berbeda-beda seperti 2D atau 3D. Media yang dimasukkan berupa *still images* atau gambar diam, dengan format gambar bitmap maupun vektor, dan data video maupun audio. Pada dasarnya, menurut Yoav Hornung, *Co-founder & CEO* di Veed.me pada website Quora, *motion graphic* adalah istilah lain dari infografis bergerak yang bertujuan untuk memvisualisasikan informasi dan data berbasis grafis dengan menyajikan konten yang bersifat menginformasikan, mendidik, memungkinkan untuk kegiatan promosi, serta *entertainment* (contoh: *bumper* video, ilusi optik *video mapping*, dsb). Animasi dan *motion graphic* memiliki cakupan yang serupa namun memiliki beberapa perbedaan seperti pada tabel berikut;

Tabel 2.4. : Perbedaan Animasi dan Motion Graphic

(Sumber: Yoav Hornung, Co-founder & CEO at Veed.me pada website Quora)

Animasi	Motion Graphic
<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki pendalaman detail karakter - biasanya imitasi perilaku kehidupan nyata - bentuk grafis lebih kompleks 	<ul style="list-style-type: none"> - teknik digital yang menggabungkan gambar, kata, suara, video, tipografi, ilustrasi, logo dan bentuk

Tabel 2.4. : Perbedaan Animasi dan Motion Graphic

<ul style="list-style-type: none"> - tujuan: alur cerita, hiburan - Penggagas: Walt Disney, Mickey Mouse 1928 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak berfokus pada pendalaman karakter - bentuk grafis tidak serumit animasi - tujuan: edukasi, promosi, kebanyakan digunakan untuk menampilkan data, angka dll. (infografis bergerak) - Penggagas: Saul Bass, <i>Logo motion graphic</i> 1955
---	--

2.2.2.1. Teknis Pengerjaan dan Gaya Visual

Pada perancangan ini mencakup 2 jenis video secara teknis dan gaya visual berdasarkan pada literatur buku “*Animated Storytelling*” oleh Liz Blazer. Berikut merupakan teknis pengerjaan yang terdapat pada buku tersebut;

- *Hand Drawn* (Gambar Tangan): Dibuat dengan banyak alat & bahan (pensil, cat, tinta, arang, dan lain sebagainya). Berbagai gaya mulai dari Disney *cel* hingga *rotoscoping (tracing live action)* hingga berbagai pendekatan seni rupa yang lebih baik.
- *2D Stop Motion*: Dibuat dengan kamera di atas permukaan datar, dibuat dengan banyak material (pasir, cat minyak, potongan kertas & siluet, foto). Kotak cahaya digunakan untuk pasir, cat minyak, siluet kertas.
- *3D Stop Motion*: Dibuat dengan kamera di atas permukaan datar, dibuat dengan banyak material (pasir, cat minyak, potongan kertas & siluet, foto). Kotak cahaya digunakan untuk pasir, cat minyak, siluet kertas.
- *2D CGI*: Animasi dibuat dengan lingkungan flat atau menggunakan perangkat software ilustrasi 2D. Dapat diciptakan

secara keseluruhan menggunakan program, atau dikombinasikan dengan elemen tradisional seperti *scanning*, *coloring*, *layout* atau gambar yang langsung dapat dimasukkan ke dalam program.

- *3D CGI*: Animasi dibuat dengan lingkungan perangkat software 3D. Elemen dimodelisasi, penggunaan sistem *rigging*, *textured*, *puppet*, dan di animasikan dengan lingkungan virtual.

Berikut merupakan gaya visual yang terdapat pada buku tersebut;

- *Fluid Transitions*: Animasi mengalir dari satu adegan ke adegan lain dengan mulus tanpa *cuts*. objek dapat bermetamorfosis menjadi objek lain. Digunakan untuk penceritaan naratif yang dengan mulus membuka dari awal sampai akhir.
- *2D/Vector/Kinetic Type: Flat Design* dengan skala warna solid. Dibuat dari program ilustrator atau software vektor lainnya. Sering digunakan untuk grafis siaran, infografis dan desain web.
- *Handmade*: Desain menggunakan material sungguhan, termasuk tekstur dan terlihat *DIY (Design It Yourself)*. Gambar tangan dan *stopmotion* lebih sering digunakan.
- *Collage*: Kombinasi elemen buatan tangan dengan pengambilan gambar foto dan video. Sering digunakan untuk dokumenter animasi dan urutan judul.
- *Film & Type*: Kombinasi perekaman video (lebih sering *montase*) dengan *Kinetic Type*. Sering digunakan untuk urutan judul *non-linear*.
- *3D*: Dibuat dengan *stop motion/ CGI (Computer-Generated Imagery)*. Tampak seolah pencahayaan dan bayangan yang nyata sesuai realita.

2.2.2.2. Prinsip Motion Graphic

Untuk membuat motion graphic yang efektif menurut Krasner dalam Cynthia (2016) diperlukan beberapa pertimbangan seperti yaitu :

1. *Spatial*

Pertimbangan ruang seperti posisi, ukuran, arah acuan, arah gerakan, gerakan yang dipengaruhi gerakan lainnya, hubungan pergerakan dengan batas-batas *frame*, faktor-faktor tersebut penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi. Selain itu, gerakan frame yang diciptakan oleh fisik atau simulasi kamera dapat menentukan bagaimana ruang yang dilihat dan ditafsirkan dalam *environment* digital.

2. *Temporal*

Pertimbangan temporal terdiri dari waktu dan *velocity*. Koreografi *motion* memerlukan pemahaman mendasar tentang bagaimana waktu diukur. Tergantung pada apakah yang sedang merancang untuk film, video, atau media digital, masing-masing format memiliki standar sendiri untuk mengukur waktu. *Velocity* adalah kecepatan di mana unsur-unsur bergerak atau berubah dari waktu ke waktu dan ruang. Ini adalah faktor yang menentukan cukup dalam mencapai dinamis, animasi manusia hidup. Seperti arah, kecepatan dapat linear atau nonlinear. Gerakan linier dapat diterapkan untuk presentasi motion graphic yang dimaksudkan untuk terlihat fluid atau mekanis. Sedangkan gerakan nonlinear biasanya diperuntukan makhluk hidup. Dalam *motion graphic*, teknik gerakan lambat dan cepat, *reverse*, *playback*, dan *freeze-frame* yang efektif untuk menekankan dan melebih-lebihkan tindakan. Mereka juga dapat mendukung irama yang mendasari, berkontribusi terhadap suasana hati, dan mengubah pengertian kita tentang waktu obyektif dan subyektif

3. *Live Action*

Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan ketika bekerja dengan *live-action* konten termasuk bentuk atau konteks proyek *property film*, dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast*, *lighting*, *depth offield*, *focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*.

4. *Typographic*

Peran tipografi ekspresif kinetik adalah untuk mewakili konsep di format visual. Dapat menyampaikan emosi melalui dampak grafis yang unik dan gerakan dalam ruang.

2.2.2.3. Efek dalam Motion Graphic

Berikut merukan macam-macam efek animasi/motion graphic antara lain sebagai berikut:

1. *Motion path* dapat menggunakan *motion path* untuk membuat simbol bergerak mengikuti bentuk lintasan yang sulit. Dengan menggunakan layer *Motion Guide* untuk membuat garis untuk lintasan gerak objek. *Layer Guide* ditandai oleh ikon *guide* disebelah nama *layer*.
2. Animasi *margin* banyak dilihat pada situs web, yaitu suatu teks yang muncul dari bagian kanan layar, lalu bergerak menuju ke kiri layar dan menghilang, begitu seterusnya.
3. Animasi transparan adalah animasi yang terlihat secara transparan perlahan-lahan lalu menghilang. Animasi ini sering digunakan dalam melakukan pergantian animasi dari satu animasi ke animasi lainnya, sehingga perpindahan animasi akan terlihat halus.
4. Animasi *fade* adalah animasi pemudaran. *Fade* dibagi menjadi 2, yaitu *fade in* (pemudaran ke dalam) dan *fade out* (pemudaran keluar)
5. Animasi rotasi adalah animasi objek atau teks yang berputar, seperti jam, kincir angin, putaran roda, dan lain-lain. Kita bisa memutarinya searah jarum jam (*CW : Clock Wise*) atau berlawanan dengan arah jarum jam (*CCW : Counter Clock Wise*).

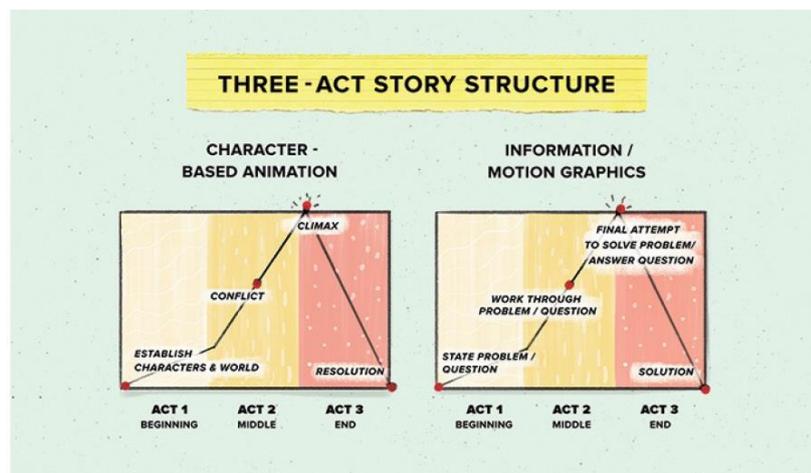
6. *Animasi Blink* adalah animasi berkedip atau berkelip, seperti bintang di langit atau lampu disco, animasi *blink* biasanya sangat efektif untuk menarik perhatian, sehingga banyak digunakan untuk membuat *banner*.

7. Animasi *shape* adalah perubahan bentuk dari suatu objek menjadi objek lain atau dari suatu objek menjadi teks dan sebaliknya. Animasi ini juga sering disebut efek *Morph*.

8. Animasi *masking* adalah animasi yang menyembunyikan atau menutupi suatu objek dengan objek lain, sehingga objek yang menutupi terlihat transparan dan menyatu dengan objek yang ditutupi.

2.2.3. Storytelling

Gaya Penceritaan dalam video berisi informasi berdasarkan Liz Blazer (2016) menggunakan Struktur Tiga Babak (*Three-Act Structure*) yaitu struktur penceritaan linear dengan 3 babak dasar. Tiga babak ini merupakan hal fundamental dalam cerita.



Gambar 2.7. : Struktur 3 Babak
(Sumber: "Animated Storytelling" oleh Liz Blazer)

- Babak 1, Perkenalan karakter dan konflik
Penulis membagi babak ini menurut penyampain ceritanya. Pada animasi berbasis karakter, babak ini memperkenalkan karakter tersebut serta tujuan dan masalah yang dihadapi. Pada animasi yang menyampaikan informasi tertentu (*motion-graphics*), babak ini menjelaskan permasalahan/pertanyaan yang berhubungan.
- Babak 2, Bekerja untuk menemukan solusi
Pada animasi karakter, babak dua menjelaskan bagaimana cara karakter tersebut mengatasi masalah (konflik). Sedangkan pada animasi informasi, babak ini menjelaskan “perjalanan” dalam masalah tersebut/pertanyaan yang berhubungan.
- Babak 3, Penyelesaian
Babak ini mencakup klimaks. Pada animasi karakter, karakter tersebut akan menghadapi masalah tersebut di depan mereka untuk kemudian turun pada resolusi. Sedangkan pada animasi informasi, babak ini menjawab pertanyaan yang sebelumnya sudah dibuat hingga nanti pada solusi yang ditemukan.

2.2.4. Storyboarding Animasi

Storyboard adalah proses visualisasi elemen pada suatu cerita. Liz Blazer (2016) mengungkapkan proses dalam pembuatan storyboard, yaitu antara lain:

- Membangun Storyboard
Proses ini terdiri dari beberapa tahap antara lain:
 - *Thumbnail*
Thumbnail merupakan sketsa kasar pada *storyboard*.
Thumbnail membantu dalam sekuensi suatu adegan dan memberikan pandangan aspek *staging, framing,*

skala, dan transisi. Penulis menganjurkan gambar sekasar mungkin, seperti layaknya “figure batang”.

- *Membuat Storyboard*

Penulis mengungkapkan bahwa perbedaan *storyboard* dengan *thumbnail* adalah penambahan detail yang mampu menjelaskan. Setelah gambar terselesaikan, penulis menganjurkan menggunakan ruang kosong dibawah *frame* untuk menulis dialog atau catatan penjelas.

- *Petunjuk Membuat Storyboard*

- *Komposisi Adegan*

Komposisi adegan memberikan kuasa untuk penyampaian informasi yang diharapkan terhadap audiens. Penulis memberikan contoh seperti gerakan kamera *panning extreme wide shot* secara pelan untuk menunjukkan keindahan pegunungan dan kebesarannya. Lalu *close-up* untuk menunjukkan ekspresi wajah

- *Framing*

Framing adalah bagaimana membuat mata audiens tetap tertarik. Teknik “*rule of thirds*” (aturan sepertiga) yang terkenal dapat memberikan framing yang mudah diikuti. Penulis menambahkan dengan meletakkan objek tidak di tengah, maka akan membuat adegan lebih menarik. Selain itu mata audiens juga berkesempatan untuk mengeksplorasi adegan tersebut.

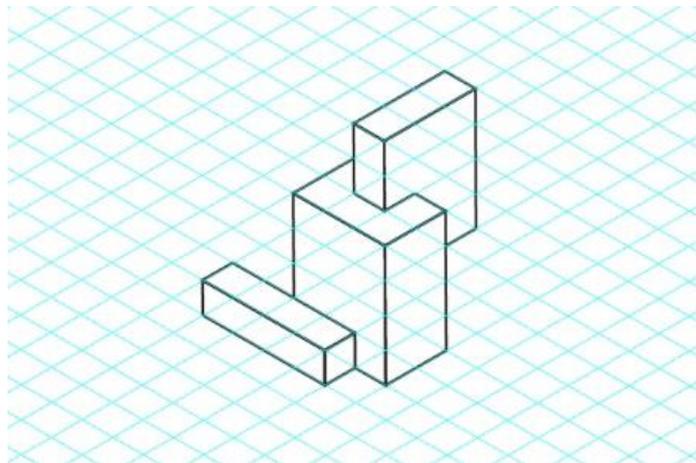
- *Staging*

Staging merupakan bagaimana peletakkan subjek dalam suatu ruangan terhadap objek-objek lain di dalam suatu adegan berhubungan dengan kamera.

2.2.5. Desain Isometri

Menurut Jianping Yue dalam jurnalnya berjudul “*Spatial Visualization by Isometric View*” visualisasi spasial merupakan skill mendasar dalam gambar dan desain teknik. Mulai dari gambar multi perspektif sederhana sampai pemodelan desain modern yang menggunakan bantuan komputer, kemampuan visualisasi selalu dibutuhkan untuk merepresentasikan bentukan barang tiga dimensi dan perakitan. Teknik gambar yang memfasilitasi visualisasi spasial secara menyeluruh adalah Isometri.

Isometri merupakan teknik gambar 3D yang tidak menggunakan perspektif realis. Dalam teknik Isometri tidak menggunakan titik hilang. Ukuran-ukuran tiap bidang/objeknya tetap dipertahankan mendekati aslinya. Dalam gambar Isometri digunakan teknik SSR (*Scale, Shear, Rotate*) dalam proses produksi.



Gambar 2.8. : Grid isometri

(Sumber: <https://design.tutsplus.com/tutorials/quick-tip-how-to-create-an-isometric-grid-in-less-than-2-minutes--vector-3831>)



Gambar 2.9. : Contoh desain isometri
(Sumbe: <https://www.shutterstock.com/image-vector/vector-isometric-icon-infographic-element-representing-306543467>)

2.2.6. Penggunaan Warna

Liz Blazer (2016) mengungkapkan pada bukunya yaitu *Animated Storytelling*, tips tentang pengaturan warna pada sebuah animasi, diantaranya:

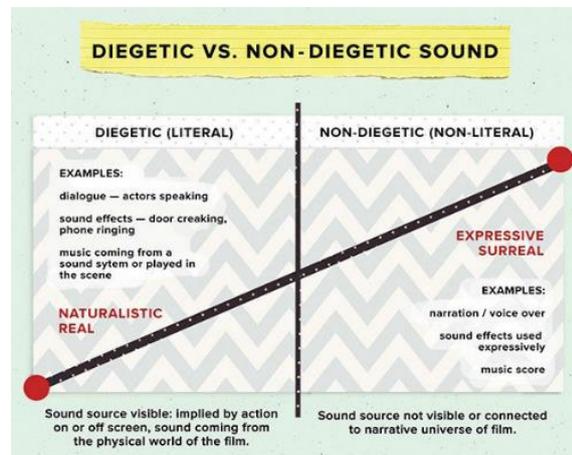
1. Membatasi Palet Warna

Penulis megutarakan bahwa dalam sebuah *artwork* yang tidak bergerak, mata audiens memiliki waktu mengeksplorasi warna dan mengobservasi komposisi yang ada pada *artwork* tersebut. Namun dalam animasi, pergerakan dan perjalanan waktu membutuhkan sebuah fokus yang terus berlanjut dalam waktu yang singkat.

2. Mendukung Subjek Animasi

Penulis mengungkapkan untuk berhat-hati dalam memberikan terlalu banyak warna terhadap *background* dan properti ketika terdapat subjek yang bergerak didepan. Salah satu cara untuk membuat audiens fokus di sebuah subjek adalah dengan mendesain area kosong terbuka di sekitar subjek tersebut. Area tersebut dinamakan “*white-space*” (walaupun tidak harus putih). Subjek animasi akan dapat dengan mudah terlihat bila diletakkan dalam area luas terbuka yang bebas dari variasi properti dan background di belakang.

2.2.7. Penggunaan Suara



Gambar 2.10. : Tipe Suara animasi
(Sumber: “Animated Storytelling” oleh Liz Blazer)

Penggunaan suara pada animasi yang sesuai dengan kriteria desain pada perancangan ini adalah suara *non-diegetic*, dimana sumber suara tidak terlihat pada video. Contoh dari tipe suara ini adalah narasi, *voice over*, atau *score* musik. Suara *non-diegetic* memperkaya adegan yang ada pada layar.

2.2.8. Tinjauan Tentang Internet dan Media Sosial

Internet memungkinkan pengguna komputer di seluruh dunia untuk saling berkomunikasi dan berbagi informasi dengan cara saling mengirimkan email, menghubungkan komputer satu ke ke komputer yang lain, mengirim dan menerima file dalam bentuk teks, audio, video, membahas topik tertentu pada *newsgroup*, *website*, *social networking* dan lain-lain. Salah satu bentuk baru dalam berkomunikasi yang ditawarkan dalam dunia internet adalah media sosial yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah. Media sosial berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari yang sebelumnya bersifat satu ke banyak audiens, banyak audiens ke banyak audiens (Paramitha, 2011:42).

Definisi lain dari *social media* juga di jelaskan oleh Antony Mayfield (2008). Menurutnya *social media* adalah media dimana penggunaanya dengan mudah berpartisipasi di dalamnya, berbagi dan menciptakan pesan, termasuk *blog*, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia online, termasuk forum-forum maya.

Berdasarkan Karjaluoto (2008: 4) yang dikutip oleh Saputra (2012) media sosial ada 6 macam yaitu:

- 1) *Blog (blogs or web blogs)*, yaitu sebuah website yang dapat digunakan untuk memasang tulisan, baik oleh satu orang atau kelompok, dan juga menyediakan ruang sehingga pembaca tulisan dapat memberi komentar. Banyak macam-macam blog di dunia, dan blog menjadi populer karena menyediakan perspektif yang utuh dan asli mengenai topik-topik tertentu.
- 2) *Forum (Forums)*, yaitu sebuah situs dimana beberapa pengguna (*users*) dapat menyusun topik dan mengomentari topik yang dibuat. Semua orang yang mengunjungi situs tersebut dapat memberikan komentar. Selain itu, biasanya forum ini dijadikan rujukan bagi mereka yang tertarik pada suatu topik. Contoh dari forum yang cukup populer adalah kaskus. Di dalam kaskus terdapat berbagai topik yang diciptakan oleh para pengguna situs atau diusulkan oleh para pengunjung situs tersebut.
- 3) Komunitas Konten (*content communities*), yaitu situs yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk memasang atau menyebarkan konten. Konten yang dipasang dan disebarkan biasanya berupa video atau foto untuk bercerita dan berbagi. Beberapa situs ini menyediakan layanan untuk voting, sehingga pengunjung dapat ikut menentukan relevansi konten yang akan dipasang dan disebarkan.
- 4) Dunia virtual (*virtual worlds*), merupakan sebuah situs yang menyediakan dunia virtual bagi para pengunjungnya. Yaitu

dunia yang seolah-olah nyata, dikarenakan pengunjung bisa saling berinteraksi dengan pengunjung lainnya, namun pada dasarnya dunia tersebut hanya ada di dalam internet. Salah satu contoh yang cukup populer dari dunia virtual adalah situs game *on-line*. Pengunjung dapat berinteraksi dan berjuang bersama dengan pengunjung lain atau dapat juga bersaing dengan pengunjung lain.

- 5) *Wikis*, yaitu situs penghasil data-data atau dokumen-dokumen. Dalam situs ini, pengunjung yang telah diterima sebagai pengguna (*users*) resmi dapat mengganti atau menambah konten yang ada dalam situs dengan sumber yang lebih baik. Wikipedia merupakan salah satu contoh dari situs *wikis*.
- 6) Jejaring Sosial (*social networks*), yaitu komunitas virtual yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk berkoneksi dengan pengguna (*users*) yang lainnya. layanan jaringan sosial biasanya berbasis web, dilengkapi beragam fitur bagi penggunanya agar dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi. Beberapa contoh jejaring sosial yang populer saat ini seperti Facebook, Twitter, dan LinkedIn.

2.2.9. Profesi di bidang Maritim

Menurut Djam'an Satori dalam Hanifah (2012) menyatakan bahwa "Profesi adalah suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut keahlian (*expertise*) dari para anggotanya". Artinya, suatu profesi tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang. Orang yang menjalankan suatu profesi harus mempunyai keahlian khusus dan memiliki kemampuan yang dapat dari pendidikan khusus bagi profesi tersebut. profesi mempunyai beberapa ciri-ciri yaitu sebagai berikut:

- Standar unjuk kerja;
- Lembaga pendidikan khusus untuk menghasilkan pelaku profesi tersebut dengan standar kualitas akademik yang bertanggung jawab;

- Organisasi profesi;
- Etika dan kode etik profesi;
- Sistem imbalan;
- Pengakuan dari masyarakat.

Berikut merupakan 3 lingkup profesi industri maritim menurut Celeste Baine dalam bukunya *The Maritime Engineer*;

- *Naval Architects*

Adalah insinyur yang merancang semua jenis kapal, membangun kerangka atau struktur kapal sebagai transportasi air seperti kapal laut, kapal selam, atau *platform* pengeboran lepas pantai.

- *Marine Engineer*

Adalah insinyur yang merancang semua kekuatan internal dan bertanggung jawab atas sistem yang ada dalam kapal meliputi permesinan (baling-baling, kemudi, transmisi, pompa), peralatan elektronik, hidrolika, penerangan, pendingin dan sistem kontrol kapal.

- *Ocean Engineer*

Adalah insinyur yang bertanggung jawab mengatur setiap instrumen, setiap perangkat dan setiap proses di lingkungan laut. Lingkungan laut sangat korosif, mudah berubah dan sering tidak dapat diprediksi. Bertanggung jawab atas solusi yang diperlukan untuk infrastruktur, penelitian dan pemanfaatan laut. Selain menciptakan robot bawah laut (*ROV's*), mereka juga mengembangkan struktur bawah air, rig pengeboran minyak lepas pantai, pengelasan bawah laut, sistem perpipaan bawah laut, pelampung untuk pengumpulan data, dan mereka bekerja keras untuk mengembangkan energi untuk menangkap gelombang dan mengubahnya menjadi listrik, serta

mengembangkan cara baru untuk melindungi satwa laut dan pantai.

2.2.10. Karakteristik Remaja SMA

2.2.10.1. Pengertian Remaja

Istilah remaja dikenal dengan “*adolescene*” (kata bendanya *adolescentia* = remaja), yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu:

- 12 – 15 tahun : masa remaja awal
- 15 – 18 tahun : masa remaja pertengahan
- 18 – 21 tahun : masa remaja akhir

Tetapi Monks, Knoers, & Haditono, (2001, Psikologi Perkembangan) dalam Kurniawan (2013) membedakan masa remaja atas 4 bagian, yaitu:

- 10 – 12 tahun : masa para-remaja
- 12 – 15 tahun : masa remaja awal
- 15 – 18 tahun : masa remaja pertengahan
- 18 – 21 tahun : masa remaja akhir.

2.2.10.2. Tahap Kematangan Karir

Sukardi dalam Rahmi (2015) merumuskan tahapan dalam perkembangan karir Tahapan itu adalah :

- 1) Tahap pertumbuhan (*Growth*); (baru lahir sampai usia 14 atau 15 tahun) ditandai oleh perkembangan kecakapan, sikap, minat dan kebutuhan yang berhubungan dengan konsep diri.

Sub-sub pada tahap pertumbuhan ini adalah

- Sub tahap fantasi : usia 4-10 tahun
- Sub tahap minat : usia 11-12 tahun
- Sub tahap kapasitas : usia 13-14 tahun

- 2) Tahap eksplorasi (*Eksploration*); (usia 15 - 24 tahun) ditandai oleh suatu fase *tentative*, dimana individu mempersempit pilihannya tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat. Individu mulai menilai diri, mencoba peran dan mengeksplorasi pekerjaan yang mungkin ditekuni nantinya, meluangkan waktu luang dan bahkan bekerja separo hari. Sub-sub tahap pada tahap eksplorasi adalah
 - Sub tahap tentatif : 15-17 tahun, pada tahap ini kebutuhan, minat kapasitas, nilai dan kesempatan dipertimbangkan. Pilihan tentatif dicoba melalui diskusi, kursus, bekerja dan lain sebagainya
 - Sub tahap transisi : pada usia 18-21 tahun. Pertimbangan nyata mulai dilakukan dengan memasuki pekerjaan atau mengikuti pelatihan profesional.
 - Sub tahap percobaan sedikit komitmen : usia 22-24 tahun. Mulai memegang satu pekerjaan.
- 3) Tahap pemantapan (*Establishment*); (usia 25 – 44 tahun) ditandai oleh percobaan dan stabilisasi melalui pengalaman kerja.
- 4) Tahap pembinaan(*Maintenance*); (usia 45 – 64 tahun) ditandai oleh proses penyesuaian yang berkesinambungan untuk meningkatkan posisi pekerjaan dan situasi pekerjaan.
- 5) Tahap kemunduran(*Decline*); (usia 65 tahun keatas) ditandai oleh pertimbangan menjelang berhenti bekerja dengan usaha mempertahankan diri dan meningkatkan pekerjaan.

Dengan demikian subjek dalam penelitian ini merupakan siswa SMA yang dalam perkembangan karir nya berada pada tahap eksplorasi, terutama sub tahap tentatif dan sebagian dari sub tahap transisi. Dalam sub tahap eksplorasi ini anak telah

mempertimbangkan kesempatan-kesempatan, mencoba dan membuat pilihan secara tentatif, dan kemungkinan pilihan karir telah diidentifikasi. Pada tahap ini juga tugas perkembangan siswa adalah mengkhususkan pilihan karir tertentu. Dalam sub tahap transisi remaja telah lebih memberi tekanan pada pertimbangan-pertimbangan realitas, anak ingin ke lapangan kerja atau latihan ataupun pendidikan profesional dalam upaya mengimplementasikan konsep dirinya, dan pilihan karir tertentu dilakukan.

2.2.10.3. Aspek Kematangan Karir

Super (Creed & Patton, 2004 ; Patton, Wendy & Watson & Mark B & Creed, 2004 ; Levinson, E. M & Ohler, D. L ; Caswell, S & Kiewra, K, 1998) dalam Rahmi (2015) aspek-aspek kematangan karir terdiri dari:

1) *Career planning*

Kesadaran individu bahwa dirinya harus membuat pilihan pendidikan dan karir ,serta mempersiapkan diri untuk membuat pilihan tersebut. Dimensi ini mengukur tingkat perencanaan melalui sikap terhadap masa depan. Individu memiliki kepercayaan diri, kemampuan untuk dapat belajar dari pengalaman, menyadari bahwa dirinya harus membuat pilihan pendidikan dan pekerjaan, serta mempersiapkan diri untuk membuat pilihan tersebut.

2) *Career exploration*

Individu secara aktif menggunakan berbagai sumber untuk memperoleh informasi mengenai dunia kerja umumnya dan untuk memilih salah satu bidang pekerjaan khususnya. Dimensi ini mengukur terhadap sumber informasi. Individu berusaha untuk memperoleh informasi mengenai dunia kerja serta menggunakan kesempatan dari sumber informasi yang berpotensi seperti orangtua, teman, guru, dan konselor.

3) *World of word information*

Kemampuan untuk menggunakan informasi tentang karir yang dimiliki untuk dirinya, serta mulai mengkristalisasikan pilihan pada bidang dan tingkat pekerjaan tertentu. Dimensi ini mengukur tentang jenis-jenis pekerjaan serta perannya dan mengetahui cara-cara untuk memperoleh sukses dalam pekerjaan.

4) *Career decision making*

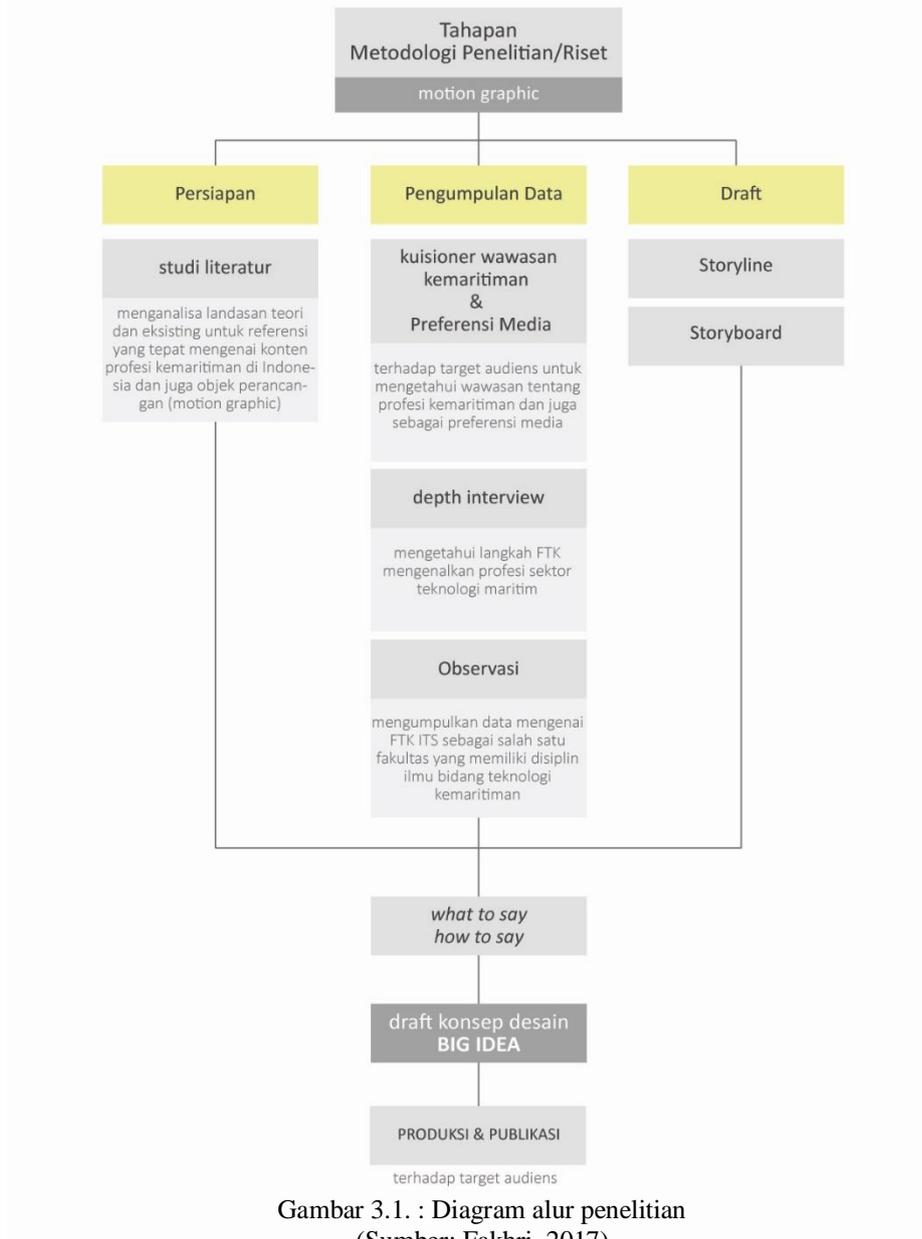
Individu mengetahui apa saja yang harus dipertimbangkan dalam membuat pilihan pendidikan dan karir , kemudian membuat pilihan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuan. Dimensi ini mengukur tentang cara pengambilan keputusan dan kemandirian. Individu memiliki kemandirian dalam membuat pilihan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuan dan prinsip pengambilan keputusan untuk menyelesaikan masalah termasuk memilih pendidikan dan pekerjaan.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Diagram Alur Penelitian / Riset

Berikut ini merupakan bagan tahapan-tahapan metode penelitian/riset dalam perancangan ini.



Gambar 3.1. : Diagram alur penelitian
(Sumber: Fakhri, 2017)

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan gabungan antara metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif. Setelah

merumuskan permasalahan berdasarkan latar belakang dan fenomena yang ada, penelitian dilanjutkan dengan metode kualitatif yaitu kajian pustaka dan depth interview. Setelah itu, penelitian dilanjutkan dengan menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk penyebaran kuisioner. Hasil rumusan awal draft konsep desain kemudian akan diujikan menggunakan metode kualitatif yaitu melalui metode riset eksperimental atau user testing untuk tahap evaluasi yang kemudian menghasilkan rumusan konsep desain yang lebih baik.

3.2. Protokol Penelitian

Berikut ini merupakan alur riset yang akan dilakukan penulis;

3.2.1. Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mendalami subjek penelitian, yaitu penggolongan jenis video motion graphic, serta objek penelitian, yaitu mengenai dunia kemaritiman, melalui kajian literatur ilmiah dan media eksisting.

Literatur dan sumber yang digunakan antara lain adalah:

- Buku berjudul “Ekonomi Maritim Indonesia” oleh Ade Prasetya, 2016
- Buku berjudul “*The Maritime Engineer*” oleh Celeste Baine, 2011
- Buku digital berjudul “*Sea Your Future , A Guide to Marine Careers*” oleh *Institute of Marine Engineering Science & Technology*”
- Buku digital berjudul “*WWWHM Defining Your Digital Strategy*” oleh Tuhu Nugraha, 2014
- Buku digital berjudul “*Animated Storytelling*” oleh Liz Blazer, 2016
- Artikel online mengenai peluang karir di bidang maritim seperti *oilandgasjobsearch.com*, *marineinsight.com*, dan lain sebagainya.
- Studi eksisting melalui website dan media sosial seperti *The Blue Denmark: houseofinfographic.com*, *worldcareers.dk*, *Institute of Marine Engineering Science & Technology: imarest.org*, *UK Marine Industries Alliances: ukmarinealliance.co.uk*, dan lain sebagainya.

3.2.2. Kuisisioner Target Audiens dan Preferensi Media

Penyebaran kuisisioner dilakukan terhadap target audiens untuk lebih mendalami audiens baik dari segi preferensi media digital yang akan digunakan dalam perancangan kali ini, maupun pola dan gaya hidup target audiens berdasarkan segmentasi geografis, demografis dan juga psikografis (Kuisisioner AIO) untuk mendapatkan pola sikap dan tingkah laku responden (psikografis, demografis) terhadap subjek perancangan kemaritiman. Hasil dari kuisisioner ini nantinya digunakan dalam penemuan pesan utama (what to say). Metode ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana wawasan target audiens (dalam hal ini adalah remaja SMA) mengetahui profesi sektor kemaritiman Indonesia.

Target Responden : Siswa SMA/SMK di Kota Surabaya

Metode Pelaksanaan : penyebaran kuisisioner online

Waktu Pelaksanaan : Oktober 2017

3.2.3. Interview

Bertujuan untuk mengetahui langkah stakeholder dalam mengenalkan sektor kemaritiman Indonesia, mengetahui kondisi terkini mengenai Sumber Daya Manusia (SDM) serta mengajukan storyline yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan literatur dan eksisting yang ada. Narasumber dari *Depth Interview* ini adalah pihak *Stakeholder* yaitu Fakultas Teknologi Kelautan ITS, kemudian dilakukan pengecekan terhadap konten untuk menghindari terjadinya kesalahan mengenai konten yang akan disampaikan kemudian.

Waktu Pelaksanaan : September - Oktober 2017

Tempat Pelaksanaan : FTK ITS, Surabaya

Alat yang dibutuhkan : Perekam suara, Kamera, Alat tulis

3.2.4. Observasi

Metode observasi dilakukan terhadap *stakeholder* yaitu Fakultas Teknologi Kelautan ITS Surabaya sebagai salah satu fakultas yang mempelajari disiplin ilmu teknologi kemaritiman. Observasi dilakukan

dengan rujukan dari hasil interview mengenai sumber konten dalam perancangan seperti dari website fakultas dan juga brosur fakultas. Pengambilan gambar juga dilakukan terhadap objek perancangan yaitu FTK ITS. Berikut adalah deskripsi observasi yang dilakukan;

Metode pelaksanaan : Pengambilan gambar, Penggalian Informasi Konten

Waktu pelaksanaan : Oktober 2017

Tempat pelaksanaan : Fakultas Teknologi Kelautan ITS Surabaya

3.3. Hasil Riset

3.3.1. Studi Literatur

Studi literatur dijadikan sebagai acuan dan panduan utama dalam perancangan motion graphic, terutama dalam sumber konten, serta ringkasan teknis pengerjaan *motion graphic*. Studi literatur sendiri telah dibahas secara detil di BAB II. Berikut merupakan salah satu simpulan dan analisa, berdasarkan teori-teori yang digunakan serta hasil kajian studi eksisting sebelumnya dalam penemuan konsep utama/big idea;

Tabel 3.1. : Simpulan dan analisa studi literatur dan eksisting

(Sumber: Fakhri, 2017)

Jenis Video
<ul style="list-style-type: none"> - 2D CGI - Gaya visual <i>Vector/Kinetic Type</i>
Konten
<ul style="list-style-type: none"> - Buku berjudul "<i>The Maritime Engineer</i>" oleh Celeste Baine Studi, - Eksisting melalui website dan media sosial seperti <i>Institute of Marine Engineering Science & Technology: imarest.org</i>, <i>UK Marine Industries Alliances: ukmarinealliance.co.uk</i> - Lingkup disiplin ilmu stakeholder (dalam hal ini adalah Fakultas Teknologi Kelautan ITS Surabaya)
Distribusi Media

Video <i>motion graphic</i> , serta poster pendukung, dengan pendistribusian media yang beragam, mulai dari media sosial seperti twitter, facebook, instagram, dan youtube	
Teknis Pengerjaan	
Visual	Audio
<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan elemen visual infografis yang menarik serta teknis <i>motion graphic 2D</i> - Kombinasi gaya visual <i>isometric design</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - suara <i>non-diegetic</i> (narasi tidak berasal dari karakter dalam video) - terdapat <i>scoring</i> musik backsound
Hal positif yang dapat diterapkan	
<ul style="list-style-type: none"> - Setiap deskripsi profesi harus sejelas mungkin agar terlihat jelas identitas profesi yang disampaikan. - Teknik <i>motion graphic 2D</i> kombinasi <i>isometric design</i> dengan elemen infografis yang menarik dan penggunaan musik yang sesuai irama video. - Menggunakan pendistribusian media yang beragam 	

3.2.2. Kuisiner Insight Target Audiens dan Preferensi Media (Siswa SMA/SMK Surabaya)

Kedua riset ini berhubungan dengan audiens/pengguna pada perancangan kampanye ini, yakni siswa SMA/SMK. Riset ini meliputi pengumpulan seluruh informasi dan insight terhadap profesi kemaritiman serta preferensi media yang menarik bagi target audiens. Metode yang digunakan, beserta analisisnya, adalah sebagai berikut:

Tanggal Penyebaran	1 Oktober 2017 – 10 Oktober 2017
Target Responden	100 Responden siswa SMA/SMK di Surabaya
Responden	83 Responden, laki dan perempuan
Jenis Kuisener	<i>Digital – Google Form</i>

Kuisisioner telah terkumpul 83 dari 100 responden yang diharapkan, namun AIO (*Activity, Interest, Opinion*) dari para siswa SMA/SMK sendiri sudah mulai terlihat dan dapat digunakan. Berikut merupakan ringkasan inti pertanyaan yang ada pada kuisisioner:

- Seputar profesi dan kemaritiman

Seberapa paham kamu mengenai profesi-profesi yang bergiat di bidang kemaritiman?

1	Sangat Paham	1
2	Lumayan Paham	9
3	Paham	22
4	Kurang Paham	29
5	Tidak Paham	22

Profesi apa yang ingin kamu tekuni nanti?

1	Bidang Kesehatan (Dokter, Farmasi, dll)	21
2	Bidang Keteknikan (Arsitek, Kontraktor sipil, dll)	20
3	Bidang Ekonomi (Akuntan, dll)	13
4	Industri Kreatif (Desainer, Seniman, Entertainer, dll)	10
5	Bidang Komputer/IT	4
6	Bidang Hukum (Hakim, Pengacara, dll)	3
7	Bidang Pendidikan (Guru, Dosen, dll)	2
8	Wirausaha	2
9	Bidang Transportasi (Pilot, Masinis, Pramugari, dll)	2
10	Sektor Pertanian/Peternakan	0
11	Pertahanan & Keamanan (TNI, Polri, dll)	0
12	Sektor Kemaritiman (Perkapalan, Kelautan, dll)	0
13	Lain-lain	6

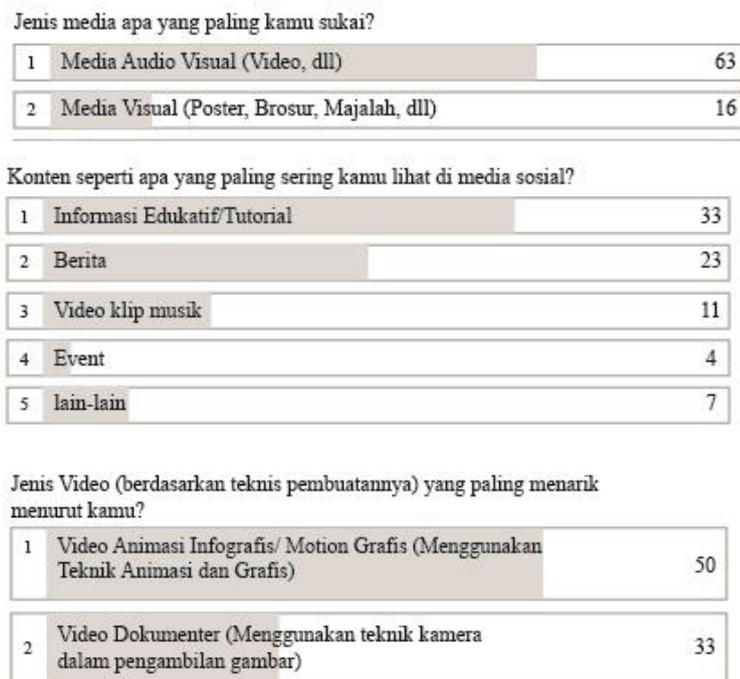
Menurut kamu seberapa pentingkah sektor kemaritiman bagi pembangunan bangsa?

1	Sangat Penting	41
2	Lumayan Penting	26
3	Penting	11
4	Kurang Penting	3
5	Tidak Penting	2

Gambar 3.2. : Rekapitulasi kuisisioner bagian 2 (seputar profesi & kemaritiman)
(Sumber: Fakhri, 2017)

Hasil diatas menunjukkan bahwa profesi sektor kemaritiman masih sangat minim peminat dan tidak sepopuler profesi lainnya, responden masih kurang paham akan eksistensi profesi kemaritiman dan hal tersebut terbukti saat responden diminta untuk menyebutkan profesi yang berkaitan (sebagian besar hanya menyebut nakhoda dan TNI Angkatan Laut saja, hanya sedikit yang dapat menyebutkan profesi bidang perkapalan ataupun perkapalan). Meskipun begitu, responden menyadari akan pentingnya sektor kemaritiman bagi pembangunan bangsa.

- Bagian 3 : Preferensi media kampanye



Gambar 3.3. : Rekapitulasi kuisisioner bagian 3 (Preferensi media kampanye)
(Sumber: Fakhri, 2017)

Berdasarkan hasil diatas akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan pada konsep utama/visual perancangan diantaranya; media audio visual dengan konten berupa informasi edukatif sangat diminati oleh responden. Teknis pembuatan video menggunakan teknik animasi/ *motion* grafis juga menjadi dasar pertimbangan konsep media video nantinya.

3.3.3. Interview

- Kepala Departemen Teknik Kelautan FTK ITS (Dr. Eng. Rudi Walujo Prastianto, S.T., M.T.)

- Bagaimana kondisi Sumber Daya Manusia di bidang teknologi maritim secara Nasional?

SDM secara nasional sudah mencukupi dan FTK ITS merupakan pioner dan cukup mumpuni secara kuantitas dan kualitas. Kiprah FTK sudah terbukti secara internasional dibidang migas, konstruksi, kapal dan bangunan lepas pantai. Persoalannya adalah bagaimana menghasilkan inovasi yang lebih baik dan juga sinergitas antar elemen-elemen di bidang teknologi maritim.

- Bagaimanakah upaya kampus dalam mengenalkan profesi di bidang kemaritiman?

Setiap mahasiswa melakukan *roadshow* minimal ke SMA di berbagai daerah, dan hasilnya peminat terus berkembang namun tidak sepopuler jurusan lain seperti jurusan teknik sipil yang berkonsentrasi di sektor daratan. Maritim menjadi populer ketika Jokowi memperkenalkan kebijakan tol laut, dimana antara pemerintah dan akademisi harus saling pro aktif dalam mengembangkan tol laut.

- Tanggapan dan saran mengenai perancangan ini?

Penggunaan media selain menarik, informasi yang disampaikan harus valid dan terkosrek dan juga mudah dipahami oleh target audiens.



Gambar 3.4. : Wawancara dengan Kepala Departemen Teknik Kelautan ITS
(Sumber: Fakhri, 2017)

- Wakil Dekan FTK ITS (Sutopo Purwono Fitri, Ph.D.)

Interview dengan narasumber Wakil Dekan FTK ITS berupa pengajuan draft storyline yang diajukan terhadap pihak FTK ITS dan dilakukan pengecekan terhadap konten yang akan disampaikan untuk menghindari terjadinya kesalahan informasi dan juga meminta pendapat serta saran mengenai konten yang telah dibuat. Arahan yang diberikan oleh narasumber terkait konten dan deskripsi profesi adalah cukup mengikuti konten yang berasal dari website resmi FTK ITS serta media cetak berupa brosur.

3.3.4. Observasi terhadap Stakeholder (Fakultas Teknologi Kelautan ITS Surabaya)

Fakultas Teknologi Kelautan (FTK) ITS didirikan sesuai Keputusan Presiden No. 58 tahun 1982 dan merupakan pengembangan dari Fakultas Teknik Perkapalan yang bersamaan dengan berdirinya Institut Teknologi Sepuluh Nopember pada tahun 1960. Pada saat ini FTK mempunyai 4 jurusan program S1 dan program pasacasarjana. Pada tahun 2015 jumlah seluruh mahasiswa FTK tercatat kurang lebih sebanyak 2250 orang, terdiri dari mahasiswa S1 sebanyak 2106 orang dan 186 mahasiswa pasacasarjana.

- Departemen Teknik Kelautan (*Ocean Engineering*)

Jenjang & Bidang Studi :

- Struktur Bangunan Lepas Pantai
- Hidrodinamika Pantai dan Lepas Pantai
- Energi dan Lingkungan Laut
- Perancangan dan Produksi Bangunan Lepas Pantai
- Rekayasa dan Manajemen Pantai dan Pelabuhan

Laboratorium :

- Lab. Komputasi dan Permodelan Numerik
- Lab. Hidrodinamika Lepas Pantai
- Lab. Lingkungan dan Energi Laut
- Lab. Dinamika Struktur Laut
- Lab. Operasional Riset dan Perancangan
- Lab. Rekayasa Dasar Laut dan Bawah Laut
- Studio Gambar

Bidang penelitian dan kerjasama :

Rancang bangun struktur bangunan lepas pantai, Hidrodinamika lepas pantai, Energi dan lingkungan Rekayasa pantai dan pesisir, pelabuhan, *mooring system*, *Deep Sea Technology*, *ROV*, *Renewable energy*



Gambar 3.5 :Kegiatan dalam laboratorium dinamika struktur laut
(Sumber: Fakhri, 2017)



Gambar 3.6 : Flume tank, lab. Rekayasa dasar laut dan bawah laut
(Sumber: Fakhri, 2017)



Gambar 3.7 : Kegiatan perlombaan oil rig design dalam acara Petrolida
(Sumber: Fakhri, 2017)

- Departemen Teknik Sistem Perkapalan (*Marine Engineering*)

Jenjang & Bidang Studi :

- Bidang *Marine Power Plant*
- Bidang *Marine Manufacture and Design*
- Bidang *Marine Electrical and Automation System*
- Bidang *Marine Machinery System*
- Bidang *Reliability, Availability, Maintainability and Safety*

Laboratorium :

- Lab. Mesin Kapal
- Lab. Perancangan dan Manufaktur
- Lab. Listrik Kapal dan Otomatisasi
- Lab. Mesin Fluida dan Sistem
- Lab. Keandalan dan Keselamatan Sistem

Bidang penelitian dan kerjasama :

Rancang bangun sistem permesinan di kapal dan wahana laut, sistem propulsi, *power plant*, *ship's engine*, *hybrid propulsion system*, *Fishing vessel*, *HVAC-R*, *Piping system*, *Marine electrical and control*, *Reliability & maintenance*, Pelabuhan, *LNG technology*, manufaktur dan rekayasa kelautan, *renewable energy*.



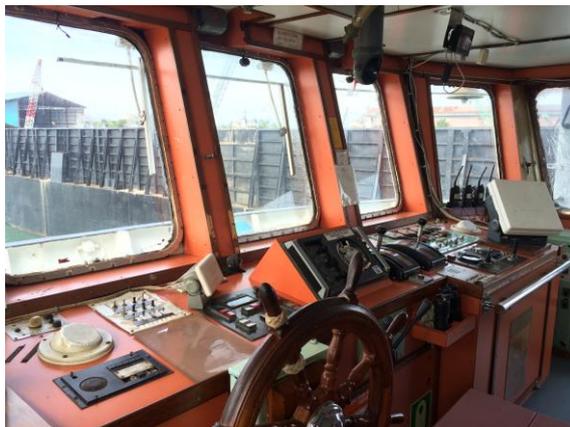
Gambar 3.8 : Marine Machinery System
(Sumber: Fakhri, 2017)



Gambar 3.9 : Marine Power Plant
(Sumber: Fakhri, 2017)



Gambar 3.10 : Suasana Ruang Kontrol
(Sumber: Alfarisi, 2017)



Gambar 3.11 : Suasana Ruang Navigasi
(Sumber: Alfarisi, 2017)

- Departemen Teknik Perkapalan (*Naval Architecture*)

Jenjang & Bidang Studi :

- Rekayasa dan kekuatan : Konstruksi, perancangan, dan hidrodinamika
- Pembangunan dan Reparasi kapal, perencanaan galangan kapal

Laboratorium :

- Lab. Konstruksi dan Kekuatan Kapal
- Lab. Perancangan Kapal
- Lab. Teknologi Produksi Kapal
- Lab. Hidrodinamika Kapal
- Studio Gambar

Bidang penelitian dan kerjasama :

Rancang bangun kapal dan wahana laut, Optimasi dan Produksi Kapal, Operasi galangan, Teknologi Material, Hidrodinamika dan stabilitas kapal, *Navy Ships Technology, Hybrid Ship, Small craft*



Gambar 3.12 : Suasana Lab. Perancangan Kapal
(Sumber: Fakhri, 2017)



Gambar 3.13 : Suasana Studio Gambar
(Sumber: Fakhri, 2017)



Gambar 3.14 : Lab. Hidrodinamika
(Sumber: www.na.its.ac.id)



Gambar 3.15 : Lab. Perancangan Kapal
(Sumber: www.na.its.ac.id)

- Departemen Transportasi Laut (*Sea Transportation Engineering*)

Jenjang & Bidang Studi :

- Angkutan Laut (Pelayaran)
- Kepelabuhan dan Infrastruktur
- Logistik Kemaritiman

Laboratorium :

- Lab. Transportasi Laut dan Logistik
- Lab. Infrastruktur dan Kepelabuhanan
- Lab. Telematika Transportasi Laut
- Lab. Komputasi dan Riset Operasi

Bidang penelitian dan kerjasama :

Perencanaan operasional transportasi laut, *business model & management of sea transportation*, rekayasa moda transportasi, *ICT modeling* untuk logistik, pelabuhan dan transportasi, *Carriage & cargo design*, pelabuhan

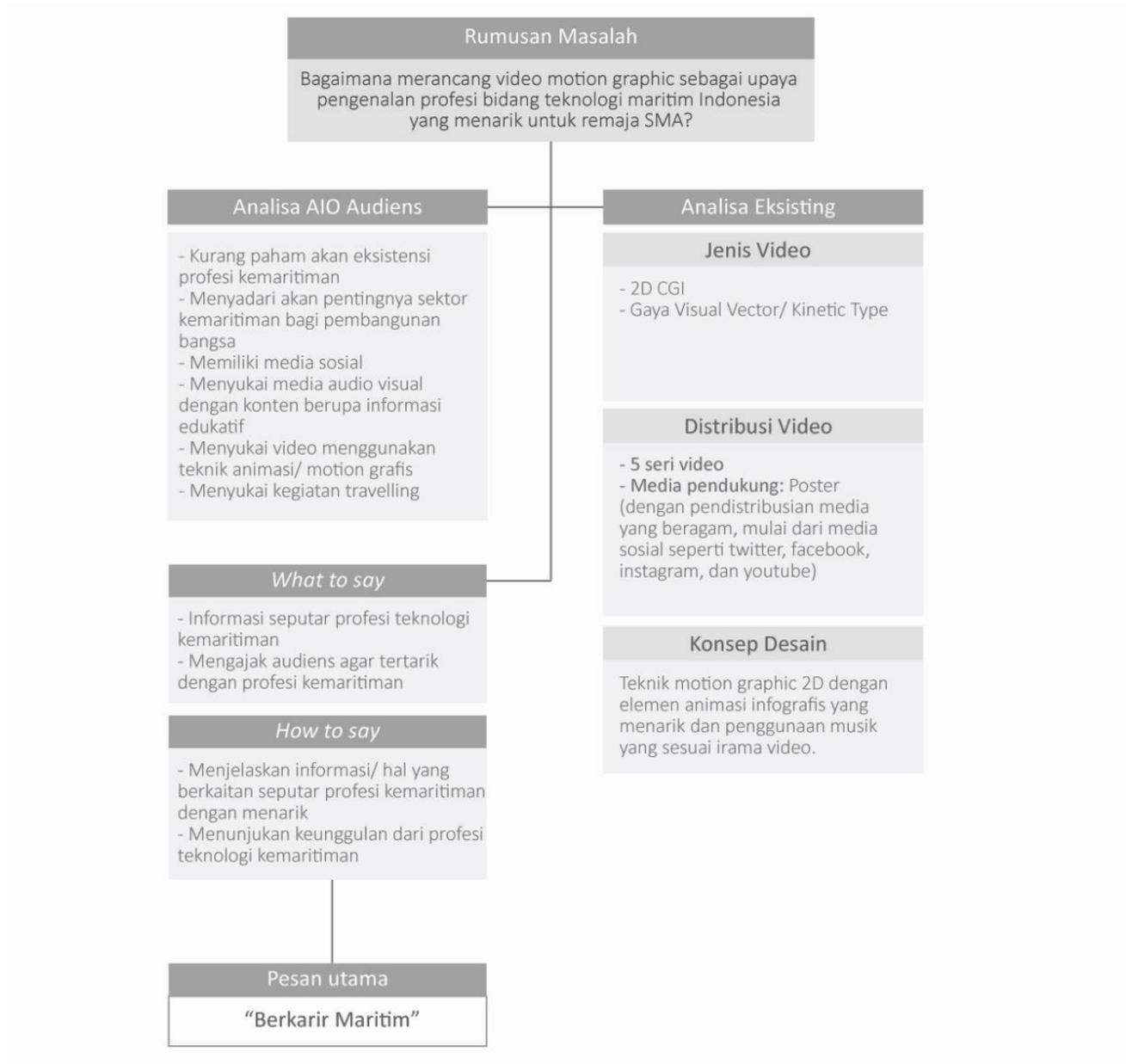


Gambar 3.16 : Lab. Transportasi Laut
(Sumber: www.seatrans.its.ac.id)

BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1. Diagram penemuan Pesan Utama

Berikut merupakan diagram penemuan pesan utama dalam perancangan motion graphic ini:



Gambar 4.1. : Diagram pesan utama

(Sumber: Fakhri, 2017)

Diagram diatas didapatkan melalui analisa studi eksisting dan riset yang telah dilakukan, dari hasil riset kuisioner terhadap audiens menunjukkan bahwa audiens tidak begitu mengenal eksistensi profesi di bidang teknologi kemaritiman, namun mereka menyadari akan pentingnya sektor kemaritiman bagi pembangunan bangsa. Hal tersebut membuat profesi sektor kemaritiman dipandang sebelah mata, sehingga perlu disampaikan informasi mengenai profesi teknologi maritim.

Pesan utama “Mari Berkarir Maritim” diharapkan dapat memberikan perspektif tambahan mengenai profesi di sektor kemaritiman sehingga dapat menjadi referensi audiens untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya sesuai dengan disiplin ilmu yang diinginkan.



Gambar 4.2. : Konsep Tagline Kampanye
(Sumber: Fakhri, 2017)

4.2. Tahapan Komunikasi

Tabel 4.1. : Tabel Tahapan Komunikasi

(Sumber: Fakhri, 2017)

	Tahap 1 (Introduksi)	Tahap 2 (Isi)	Tahap 3 (Persuasi)
Deskripsi	Informasi ringkas tentang profesi kemaritiman	Detail dari masing-masing profesi kemaritiman	Mengajak audiens ke tahap pemilihan keputusan
Konten	Pengenalan 4 profesi maritim secara umum dengan bahasa yang mudah dipahami	Pendalaman masing-masing profesi secara rinci dan detail	Ajakan persuasif yang lebih memiliki aspek emosional terhadap target audiens

Tujuan	Memperkenalkan profesi bidang teknologi maritim secara dasar	Menjelaskan secara detail masing-masing keprofesian	Mengajak audiens memilih profesi kemaritiman sebagai referensi karir
Spesifikasi	5 video (1 seri umum, 4 seri penunjang) Durasi masing-masing sekitar 1 menit Ukuran 1280 x 720 pixels Distribusi menggunakan media sosial	4 video utama Durasi masing-masing sekitar 1 menit Ukuran 1280 x 720 pixels Distribusi menggunakan media sosial dan website	1 video utama Durasi sekitar 1 menit Ukuran 1280 x 720 pixels Distribusi menggunakan media sosial dan website

4.3. Proses Desain

4.3.1. Pra Produksi

4.3.1.1. Teknis Pengerjaan dan Gaya visual

Teknis pengerjaan perangkat software ilustrasi 2D. Gaya visual yang digunakan adalah *2D flat design (vector)* dengan skala warna solid serta kombinasi isometric design untuk menggambarkan objek lebih detail seperti kapal dan platform lainnya yang dibuat dari program ilustrator.



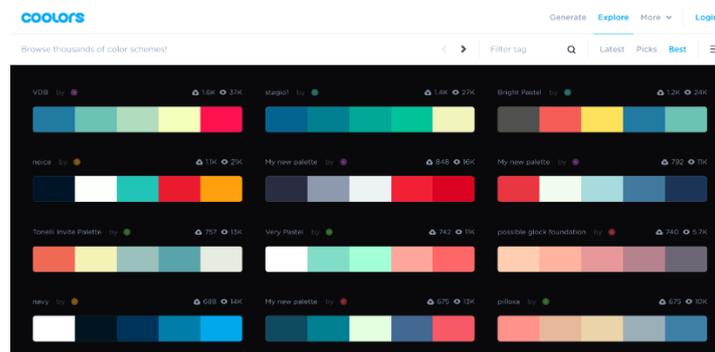
Gambar 4.3. : Gaya Visual Monoponik studio
(Sumber: Fakhri, 2017)



Gambar 4.4. : Gaya Visual Isometric International Maritime Organization
(Sumber: Fakhri, 2017)

4.3.1.2. Penggunaan Warna/Tone

Penggunaan warna dalam motion grafis adalah warna *soft*, serta bernuansa teduh dengan harmonisasi warna infografis yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga informasi mudah terlihat. Menggunakan teori penggunaan warna yang dikemukakan oleh Liz Blazer, membatasi palet warna sehingga tidak terlalu banyak warna dalam sebuah video dan mendukung subjek animasi yang dominasi berwarna maritim yaitu biru.



Gambar 4.5. : Contoh palet warna infografis
(Sumber: <https://coolors.co>)

4.3.1.3. Tipografi

Pemilihan *font/* tipografi berdasarkan eksisting yang menjadi referensi perancangan ini, dan juga berdasarkan tingkat keterbacaan yang tinggi serta memberikan kesan kasual dan *fun*. Font yang digunakan memiliki perbedaan yang tidak terlalu jauh agar terlihat seirama namun menghindari kebosanan.



Gambar 4.6. : Bebas Neue
(Sumber: Fakhri, 2017)

4.3.1.4. Suara

Setiap seri video perancangan menggunakan suara *non-diegetic* yaitu suara narasi untuk efek suara yang mendukung *motion grafis* dimana sumber suara tidak terlihat pada video. Contoh dari tipe suara ini adalah narasi, *voice over*, atau *score* musik. Suara *non-diegetic* memperkaya adegan yang ada pada layar serta menggunakan background music instrumental berirama kasual dan *fun*,

4.3.1.5. Durasi

Setiap seri video perancangan memiliki durasi sekitar 1 menit , sehingga konten yang disampaikan terbilang cukup sedikit namun tetap informatif dalam menyampaikan pesan. Durasi yang singkat juga mengikuti aturan beberapa media sosial yang memiliki keterbatasan waktu unggahan video.

4.3.1.6. Aset Visual

Tabel 4.2. : Aset visual seri umum

(Sumber: Fakhri, 2017)

Gambar Eksisting	Sketsa	Aset Desain & Skema Warna
 1. Galangan Kapal		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:162 G:215 B:196 ● R:217 G:203 B:174 ● R:80 G:77 B:78 ● R:228 G:178 B:73 ● R:4 G:75 B:116 ● R:229 G:67 B:61
 2. Pelabuhan		
 3. Kapal Pesiar		
 4. Oil Rig Platform		
 5. Engineer		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:71 G:153 B:82 ● R:230 G:80 B:81 ● R:21 G:83 B:128 ● R:229 G:151 B:36 ● R:140 G:193 B:209 ● R:71 G:128 B:141

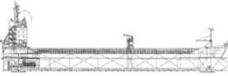
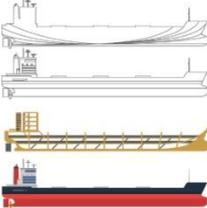
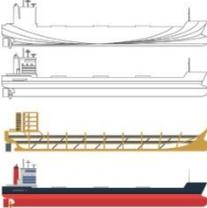
Tabel 4.2. : Aset visual seri umum

(Sumber: Fakhri, 2017)

Gambar Eksisting	Sketsa	Aset Desain & Skema Warna
 6. Port Crane		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:255 G:215 B:56 ● R:246 G:66 B:71
 7. Kapal kargo		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:204 G:207 B:194 ● R:98 G:148 B:184
 8. Elektronik		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:212 G:197 B:61
 9. Komoditas		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:212 G:48 B:48
 10. Otomotif		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:49 G:139 B:149
 11. Minyak & Gas		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:85 G:108 B:169
 12. Hasil tambang		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:81 G:81 B:81
 13. keliling dunia		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:23 G:175 B:146
 14. jaringan global		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:237 G:118 B:20
 15. karir menjanjikan		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:55 G:147 B:57

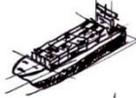
Tabel 4.3. : Aset visual seri *Naval Architect*

(Sumber: Fakhri, 2017)

Gambar Eksisting	Sketsa	Aset Desain & Skema Warna
 <p>16.rumah</p>		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:231 ● G:212 ● B:189 ● R:33 ● G:50 ● B:66
 <p>17.Kapal (Tug boat)</p>		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:198 ● G:62 ● B:62
 <p>18.Rancangan Kapal</p>		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:201 ● G:158 ● B:73 ● R:33 ● G:50 ● B:66 ● R:198 ● G:62 ● B:62
 <p>19.Kapal(<i>Bulk Carrier</i>)</p>		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:225 ● G:191 ● B:152 ● R:230 ● G:68 ● B:62 ● R:33 ● G:50 ● B:66
 <p>20.Yacht</p>		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:225 ● G:191 ● B:152 ● R:230 ● G:68 ● B:62 ● R:33 ● G:50 ● B:66
 <p>21.Tug Boat</p>		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:230 ● G:68 ● B:62 ● R:33 ● G:50 ● B:66
 <p>22.Kapal Tanker</p>		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:33 ● G:50 ● B:66

Tabel 4.3. : Aset visual seri *Naval Architect*

(Sumber: Fakhri, 2017)

Gambar Eksisting	Sketsa	Aset Desain & Skema Warna
 23.Kapal Kargo		
 24.Kapal Pesiar		
 25.Kapal Perang		
 26.Kapal selam		
		R:176 G:179 B:179 R:6 G:75 B:116 R:50 G:53 B:59

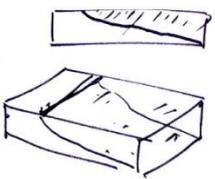
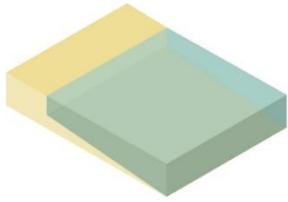
Tabel 4.4. : Aset visual seri *Marine Engineer*

(Sumber: Fakhri, 2017)

Gambar Eksisting	Sketsa	Aset Desain & Skema Warna
 27.Sistem Kapal		
 28.Propeller		
 29.Kelistrikan		
 30.Transmisi kapal		
 31.Perpipaan		
 32.Sistem navigasi		
		R:198 G:62 B:62 R:216 G:125 B:25

Tabel 4.5. : Aset visual seri *Ocean Engineer*

(Sumber: Fakhri, 2017)

Gambar Eksisting	Sketsa	Aset Desain & Skema Warna
 33.Konstruksi darat		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:184 G:186 B:188 ● R:246 G:160 B:26
 34.Konstruksi laut		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:237 G:90 B:83 ● R:48 G:83 B:85
 35.Heavy lift vessel		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:0 G:111 B:149
 36.Oil Rig Platform		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:104 G:27 B:23 ● R:221 G:130 B:7
 37.Penampang lautan		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:239 G:222 B:149 ● R:167 G:207 B:199

Tabel 4.6. : Aset visual seri *Sea Transportation Engineer*

(Sumber: Fakhri, 2017)

Gambar Eksisting	Sketsa	Aset Desain & Skema Warna
 38. Kargo		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:178 G:52 B:36 ● R:51 G:145 B:56 ● R:211 G:127 B:42
 39. Crane		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:76 G:76 B:76
 40. Kapal		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:233 G:231 B:230 ● R:74 G:104 B:137
 41. Ilustrasi Pelayaran		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:217 G:227 B:236 ● R:64 G:102 B:123
 42. Ilustrasi Pelabuhan (Mercusuar)		 <ul style="list-style-type: none"> ● R:224 G:125 B:102

Tabel 4.6. : Aset visual seri *Sea Transportation Engineer*

(Sumber: Fakhri, 2017)

Gambar Eksisting	Sketsa	Aset Desain & Skema Warna
 <p>43. Port Crane</p>		 <p>R:227 G:129 B:105</p> <p>R:192 G:214 B:228</p>
 <p>44. Tangan</p>		 <p>R:225 G:179 B:142</p> <p>R:34 G:93 B:109</p>
 <p>45. Ilustrasi pemodal</p>		 <p>R:80 G:51 B:36</p>
 <p>46. Kapal kargo (kondisi kosong)</p>		 <p>R:64 G:59 B:63</p> <p>R:144 G:32 B:24</p>
 <p>47. Gedung Pelabuhan</p>		 <p>R:209 G:204 B:195</p> <p>R:101 G:87 B:75</p>

4.3.1.7. *Storyline*

Storyline adalah narasi setiap seri video *motion graphic* berdasarkan *focal point* yang telah disesuaikan dengan sumber konten perancangan.

Tabel 4.7. : Storyline seri umum

(Sumber: Fakhri, 2017)

<i>Storyline</i> Seri Umum
<i>Focal Point:</i> Fenomena industri maritim dan 4 profesi teknologi kemaritiman
Scene 1: Tahukah kamu kalau 74% perdagangan dunia melalui laut?
Scene 2: Peran Industri maritim tak luput dalam keseharian kita contohnya seperti; alat elektronik, komoditas, otomotif, bahan bakar, hingga hasil tambang
Scene 3: Hal tersebut menjadi kesempatan berkarir untuk profesi dibidang teknologi maritim seperti; Marine Engineer, Sea & Transportation Engineer, Naval Architect, dan Ocean Engineer
Scene 4: Menjalani profesi kemaritiman tersebut dapat memiliki kelebihan seperti; keliling indonesia bahkan dunia, memiliki jaringan global, serta prospek karir yang menjanjikan
Scene 5: Dengan segala potensinya, kita bisa ikut kembangkan indonesia menjadi poros maritim dunia
Scene 6: Ayo! kenali lebih dekat profesi kemaritiman lainnya!

Tabel 4.8. : Storyline seri *Marine Engineer*

(Sumber: Fakhri, 2017)

<i>Storyline Seri Marine Engineer</i>
<i>Focal Point:</i> Komponen Internal Kapal
Scene 1: Marine engineer, adalah insinyur yang merancang semua komponen internal kapal dan bertanggung jawab atas sistem manajemen keselamatan dan resiko kapal.
Scene 2: Komponen dalam kapal tersebut diantaranya adalah; sistem navigasi, sistem perpipaan, sistem transmisi, sistem kelistrikan, dan sistem penggerak.
Scene 3: Prospek karir seorang marine engineer
Scene 4: Ayo! kenali lebih dekat profesi teknologi maritim bersama BERKARIR MARITIM

Tabel 4.9. : Storyline seri *Naval Architect*

(Sumber: Fakhri, 2017)

<i>Storyline Seri Naval Architect</i>
<i>Focal Point:</i> Proses Perancangan Kapal
Scene 1: Naval architect, adalah insinyur yang mendesain, membangun dan merawat kapal agar dapat beroperasi secara efisien
Scene 2: Sama hal seperti rumah, kapal juga membutuhkan seorang arsitek setelah dilakukan rekayasa perkapalan dan uji konstruksi, kapal diproduksi di galangan dan kemudian siap dilepas ke laut bebas
Scene 3: Berbagai jenis kapal yang diciptakan contohnya adalah; yacht, tug boat, kapal kargo, kapal penumpang, kapal tanker, kapal perang hingga kapal selam
Scene 4: Prospek karir seorang naval architect
Scene 5: Ayo! kenali lebih dekat profesi teknologi maritim bersama BERKARIR MARITIM

Tabel 4.10. : Storyline seri *Ocean Engineer*

(Sumber: Fakhri, 2017)

<i>Storyline Seri Ocean Engineer</i>
<i>Focal Point:</i> Proses Perancangan Bangunan laut
Scene 1: Ocean engineer, adalah insinyur yang ahli di bidang desain, konstruksi dan pemeliharaan struktur pantai maupun lepas pantai, berbeda dengan insinyur sipil yang fokus pada sektor darat, seorang ocean engineer memiliki fokus pada sektor kelautan.
Scene 2: Sruktur bangunan lepas pantai seperti oil rig platform dirancang di sekitar pantai, kemudian dibawa oleh kapal menuju laut lepas dan dirancang kembali untuk kemudian dapat beroperasi melakukan pengeboran
Scene 3: Ada juga rekayasa jaringan pipa bawah laut yg berfungsi untuk kabel telekomunikasi, saluran minyak dan gas, serta konversi energi.
Scene 4: Prospek karir seorang ocean engineer
Scene 5: Ayo! kenali lebih dekat profesi teknologi maritim bersama BERKARIR MARITIM

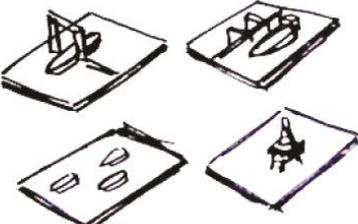
Tabel 4.11. : Storyline seri *Sea Transportation Engineer*

(Sumber: Fakhri, 2017)

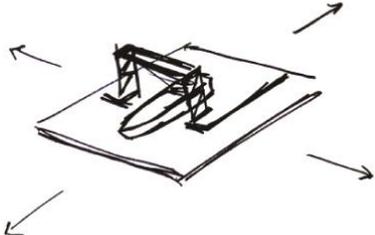
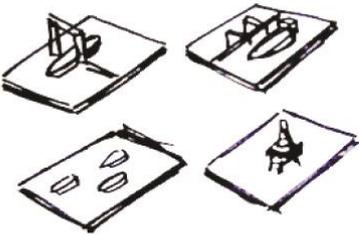
<i>Storyline Seri Sea & Transportation Engineer</i>
<i>Focal Point:</i> Manajemen bisnis maritim
Scene 1: Sea and transportation engineer, adalah insinyur yang ahli dalam tata kelola transportasi laut agar lebih efisien, produktif dan berkualitas
Scene 2: profesi ini memiliki cakupan di bidang pelayaran, infrastruktur pelabuhan, serta logistik maritim
Scene 3: Mereka memiliki pemahaman pada bisnis pelayaran dan asuransi kapal, konsep perancangan dan operasi pelabuhan, dan manajemen distribusi logistik seperti kegiatan ekspor impor
Scene 4: Prospek karir seorang sea transportation engineer
Scene 5: Ayo! kenali lebih dekat profesi teknologi maritim bersama BERKARIR MARITIM

4.3.1.7. Storyboard

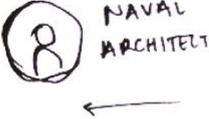
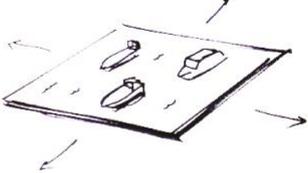
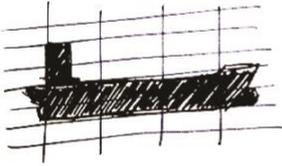
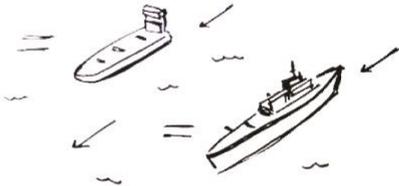
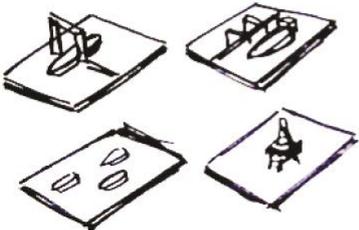
Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai naskah cerita yang dibuat. Dengan adanya *storyboard* akan mempermudah proses pembuatan animasi. Dalam film ini dibuat storyboard yang terdiri dari *scene*, waktu transisi, dan gambar adegan.

Storyboard Seri Umum	
	
Scene 1 Fenomena perdagangan dunia melewati laut	00.10
Scene 2 Peran industri maritim dalam kehidupan sehari-hari	00.20
	
Scene 3 Pemetaan 4 profesi dibidang teknologi maritim	00.40
Scene 4 Keuntungan dari berkarir di bidang teknologi maritim	00.50
	
Scene 5 Indonesia menjadi poros maritim dunia	01.00
Scene 6 [Persuasif] ajakan mengenal profesi maritim lainnya	01.05

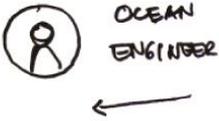
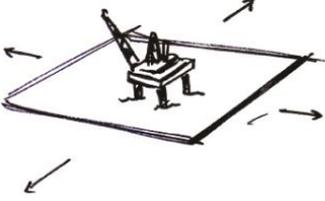
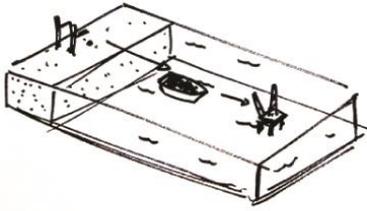
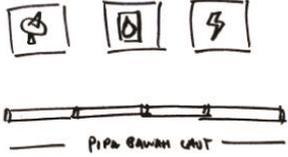
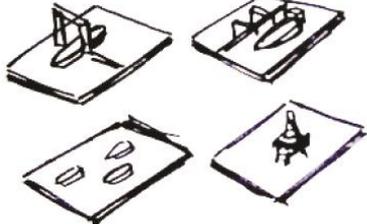
Gambar 4.7. : Storyboard seri umum
(Sumber: Fakhri, 2017)

Storyboard Seri Marine Engineer			
			
Scene 1 [Bumper in]	00.10	Scene 2 [Zoom in] Definisi Marine Engineer	00.20
			
Scene 3 Komponen internal kapal	00.35	Scene 4 Prospek karir seorang Marine Engineer	00.45
			
Scene 5 [Zoom out]	00.50	Scene 6 [Persuasif] ajakan mengenal profesi teknologi maritim	01.00

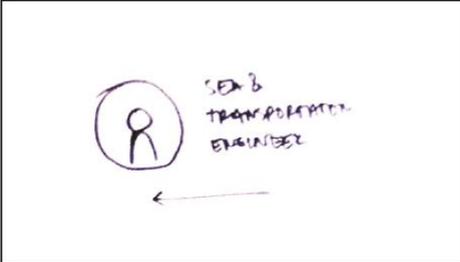
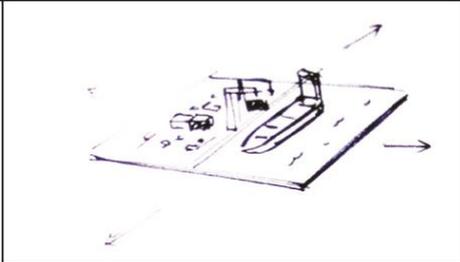
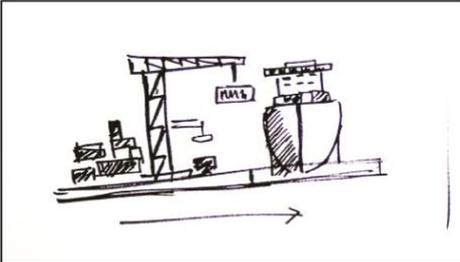
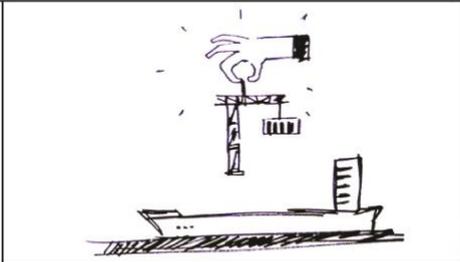
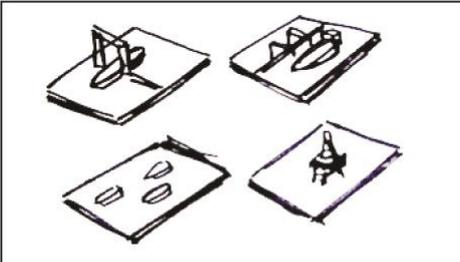
Gambar 4.8. : Storyboard seri Marine Engineer
(Sumber: Fakhri, 2017)

<i>Storyboard Seri Naval Architect</i>			
			
Scene 1 [Bumper in]	00.10	Scene 2 [Zoom in] Definisi Marine Naval Architect	00.20
			
Scene 3 Visual perancangan struktur kapal	00.35	Scene 4 Jenis-jenis kapal yang dibuat Naval Architect	00.45
			
Scene 5 [Zoom out]	00.50	Scene 6 [Persuasif] ajakan mengenal profesi teknologi maritim	01.00

Gambar 4.9. : Storyboard seri Naval Architect
(Sumber: Fakhri, 2017)

Storyboard Seri Ocean Engineer			
		<p>Scene 1 [Bumper in] 00.10</p>	<p>Scene 2 [Zoom in] Definisi Marine Ocean Engineer 00.20</p>
		<p>Scene 3 Visual proses perancangan bangunan laut 00.40</p>	<p>Scene 4 Pemanfaatan jaringan kabel bawah laut 00.45</p>
		<p>Scene 5 [Zoom out] 00.50</p>	<p>Scene 6 [Persuasif] ajakan mengenal profesi teknologi maritim 01.00</p>

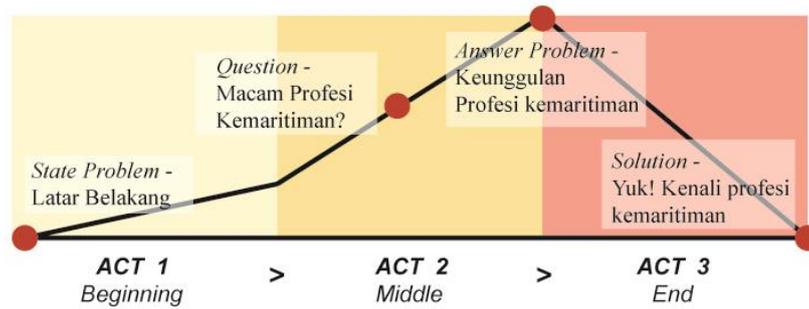
Gambar 4.10. : Storyboard seri Ocean Engineer
(Sumber: Fakhri, 2017)

Storyboard Seri Sea & Transportation Engineer			
			
Scene 1 [Bumper in]	00.10	Scene 2 [Zoom in] Definisi Marine Ocean Engineer	00.20
			
Scene 3 Visual perancangan struktur kapal	00.35	Scene 4 Jenis-jenis kapal yang dibuat Naval Architect	00.45
			
Scene 5 [Zoom out]	00.50	Scene 6 [Persuasif] ajakan mengenal profesi teknologi maritim	01.00

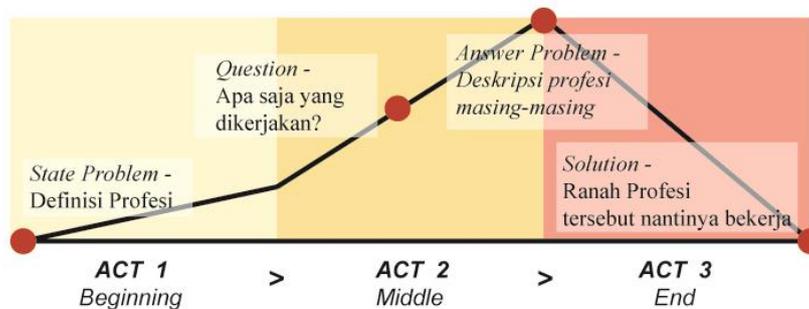
Gambar 4.11. : Storyboard seri Sea & Transportation Engineer
(Sumber: Fakhri, 2017)

4.3.1.8. Storytelling

Penyampaian cerita dalam video berisi informasi menggunakan Struktur Tiga Babak (*Three-Act Structure*) yaitu struktur penceritaan linear dengan 3 babak dasar yang dikemukakan oleh Liz Blazer (2016)



Gambar 4.12. : Storytelling seri umum
(Sumber: Fakhri, 2017)

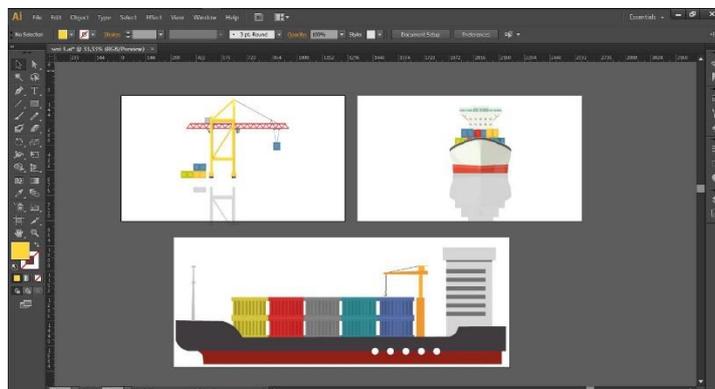


Gambar 4.13. : Storytelling 4 seri lain
(Sumber: Fakhri, 2017)

4.3.2. Produksi

4.3.2.1. Membuat Aset

Proses pembuatan aset-aset *motion graphic* dalam perancangan ini menggunakan *software* Adobe Illustrator.



Gambar 4.14. : Screenshot proses pembuatan aset dalam Adobe Illustrator
(Sumber: Fakhri, 2017)

4.3.2.2. Animating

Proses *Animating* adalah teknik mengolah aset yang telah diciptakan kemudian disatukan dengan teknik *layering* atau objek bertumpuk dalam suatu *scene*. Penggunaan *keyframes* adalah salah satu teknik yang digunakan untuk menghubungkan aset satu dengan yang lain untuk mengatur perubahan ataupun perpindahan yang terjadi dalam sebuah video *motion graphic*. Software yang digunakan pada tahap ini adalah Adobe After Effect.



Gambar 4.15. : Screenshot proses animating dalam Adobe After Effect (Sumber: Fakhri, 2017)

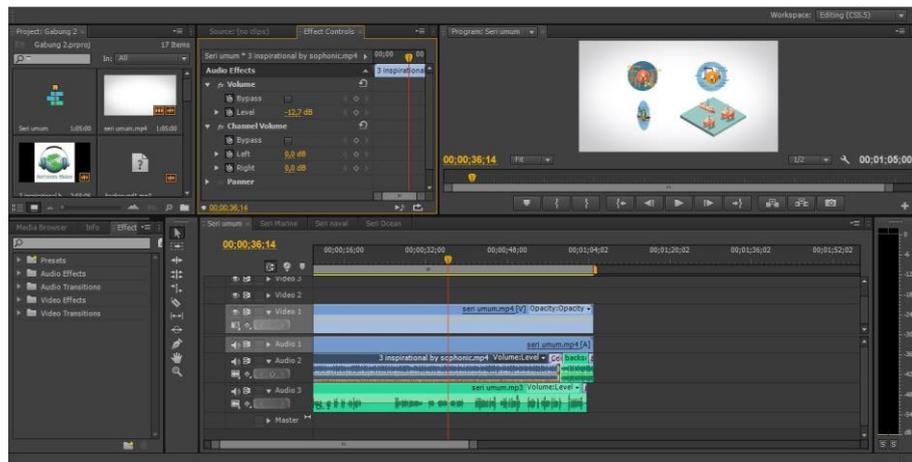
4.3.3. Pasca Produksi

4.3.3.1. Rendering

Setelah proses *animating* selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering* menggunakan *software* After Effect yaitu penggabungan seluruh *scene* yang telah diberi *keyframes* dengan *output* akhir berupa video dengan format H.264 dengan resolusi 1280 x 720 pixels. Hasil akhir dari *rendering* ini belum termasuk produksi suara narasi dan juga musik pendukung.

4.3.3.2. Compositing

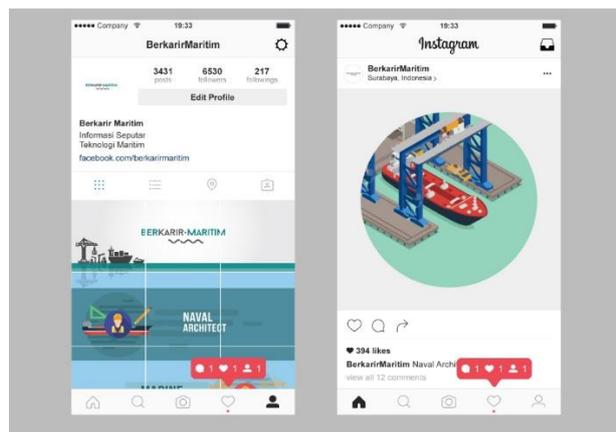
Compositing adalah proses penggabungan elemen musik, narasi dan video menjadi satu. Dalam proses *compositing*, *software* yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro.



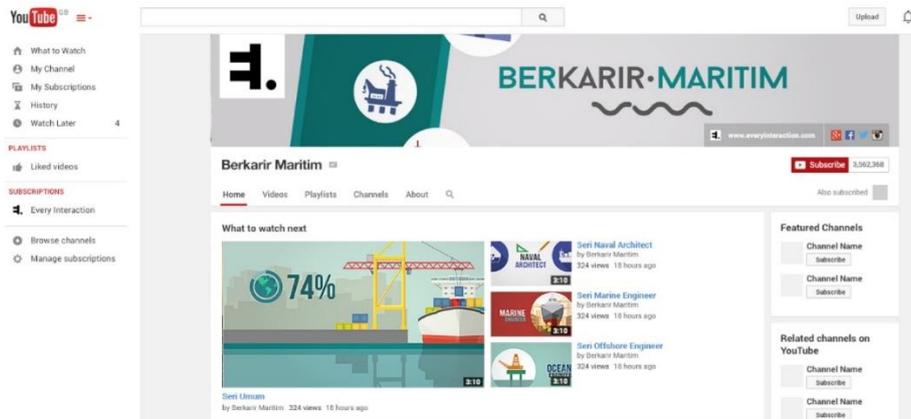
Gambar 4.16. : Screenshot proses compositing dalam Adobe Premiere Pro (Sumber: Fakhri, 2017)

4.3.4. Distribusi Media

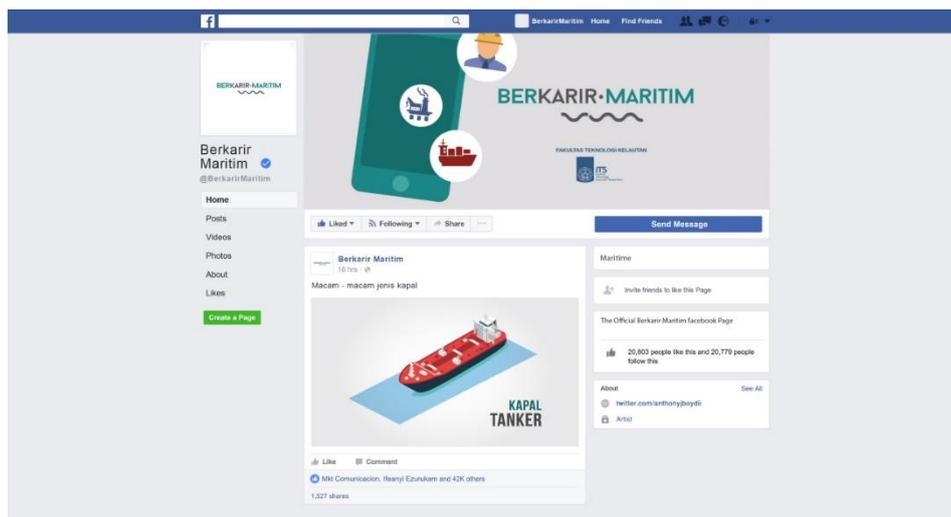
Dari hasil kuesioner, makan dipilih channel Instagram, Youtube dan Facebook sebagai media sosial penyebaran media. Instagram dan Line memiliki perputaran alur informasi yang lebih cepat dibanding Youtube. Pemilihan media ini mempengaruhi ukuran dan durasi dari video. Media sosial yang digunakan menggunakan akun independen “Berkarir Maritim” yang dapat bersinergi dengan pihak stakeholder FTK ITS sehingga penyebaran dapat sesuai dengan segmentasi target.



Gambar 4.17. : Contoh mock up media sosial instagram (Sumber: Fakhri, 2017)



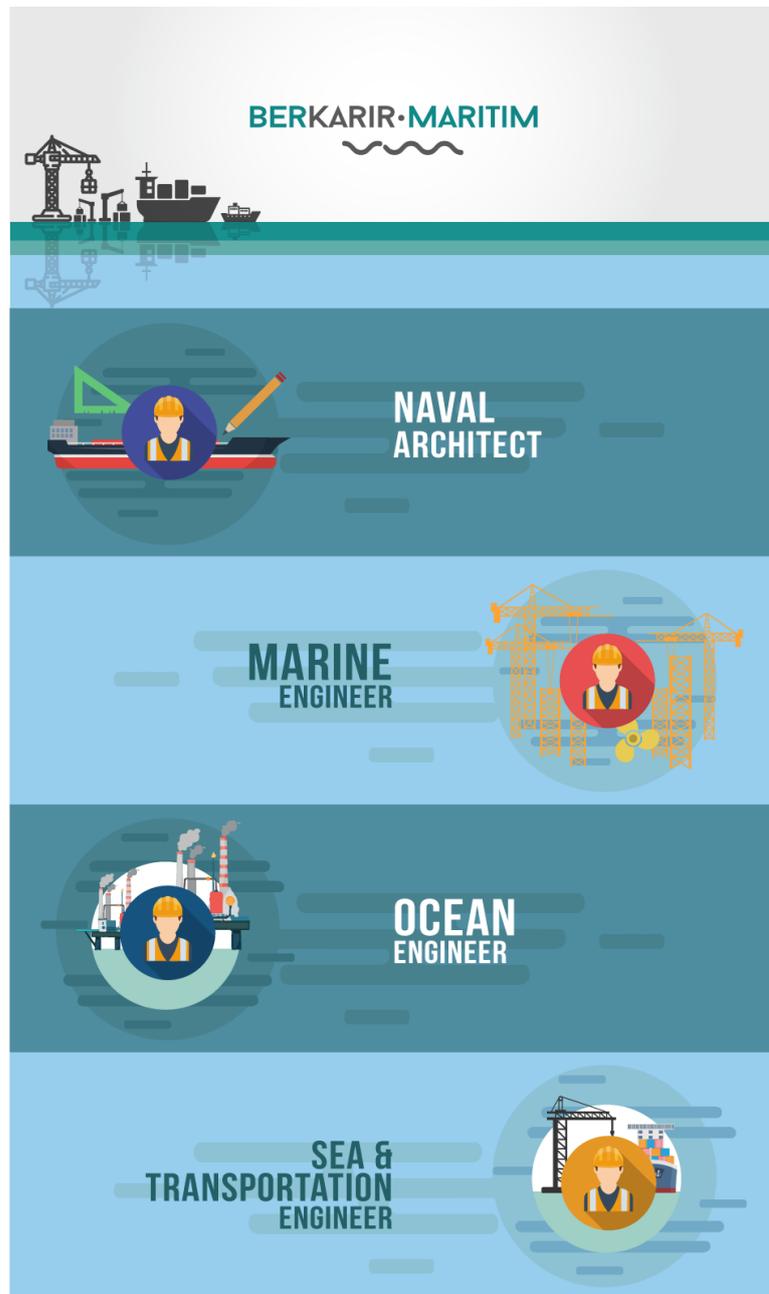
Gambar 4.18. : Contoh mock up media sosial Youtube
(Sumber: Fakhri, 2017)



Gambar 4.19. : Contoh mock up media sosial Facebook
(Sumber: Fakhri, 2017)

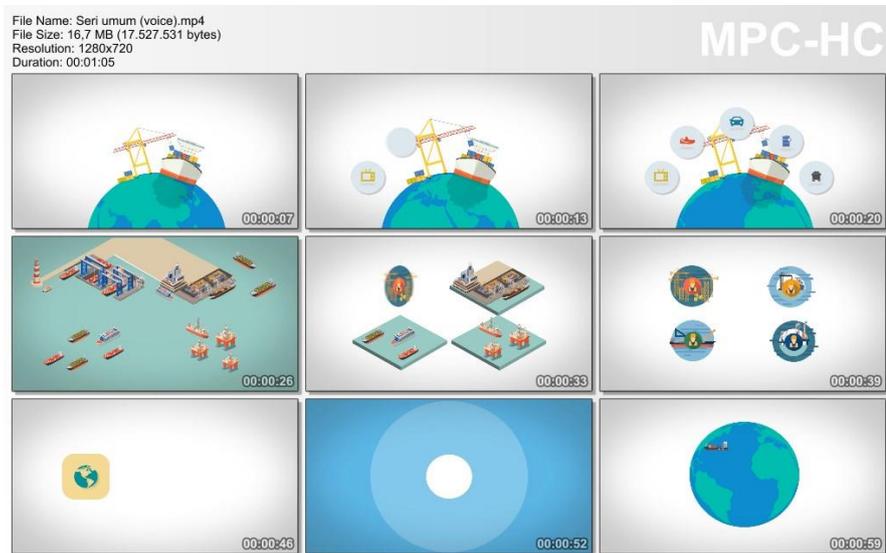
BAB 5
FINAL DESAIN

5.1. Visual Pendukung



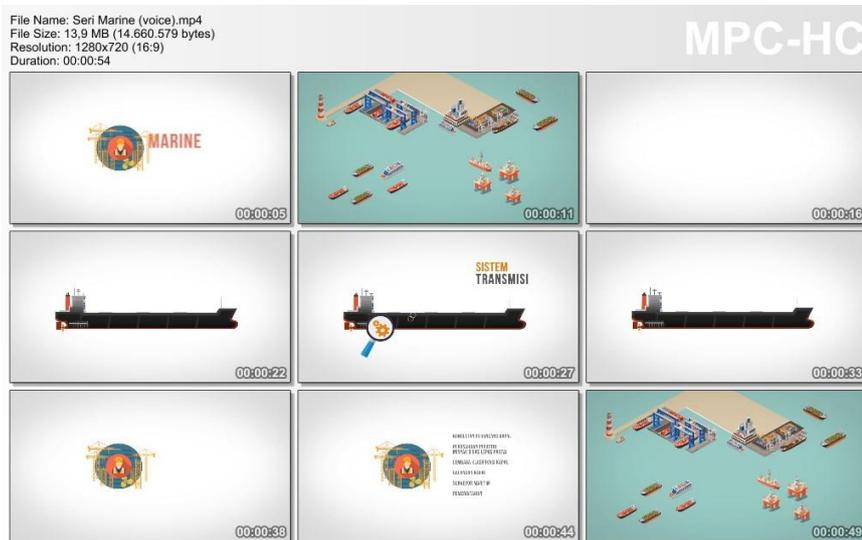
Gambar 5.1. : Poster pendukung perancangan
(Sumber: Fakhri, 2017)

5.2. Final Desain Seri 1 (Umum)



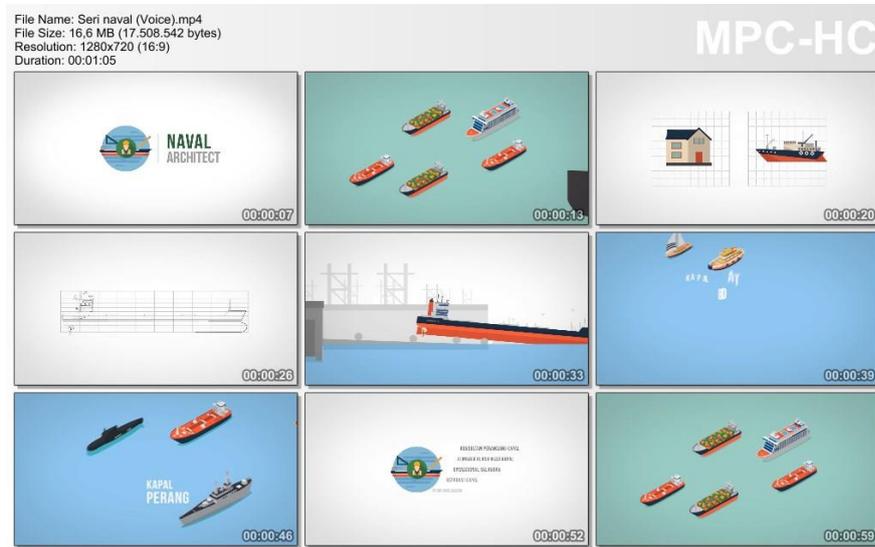
Gambar 5.2. : Screenshot Final Desain Seri umum
(Sumber: Fakhri, 2017)

5.3. Final Desain *Marine Engineer*



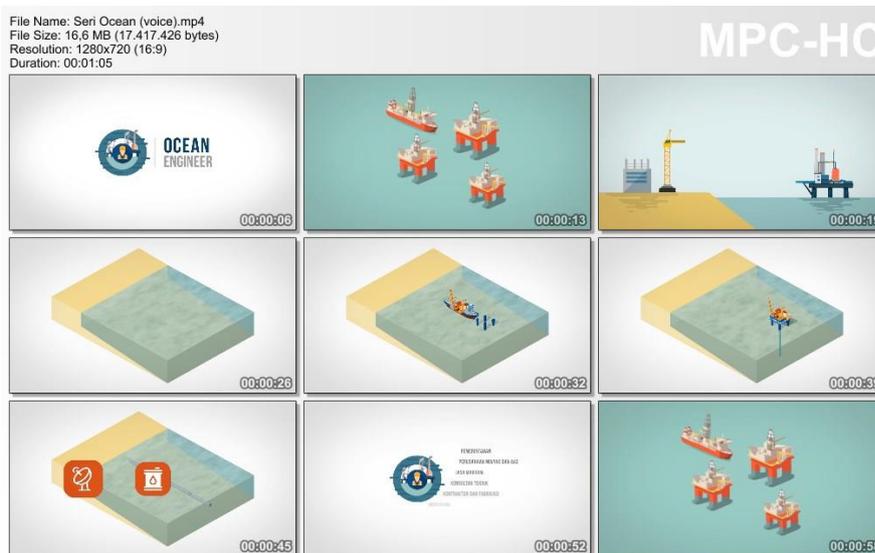
Gambar 5.3. : Screenshot Final Desain Seri Marine Engineer
(Sumber: Fakhri, 2017)

5.4. Final Desain Seri *Naval Architect*



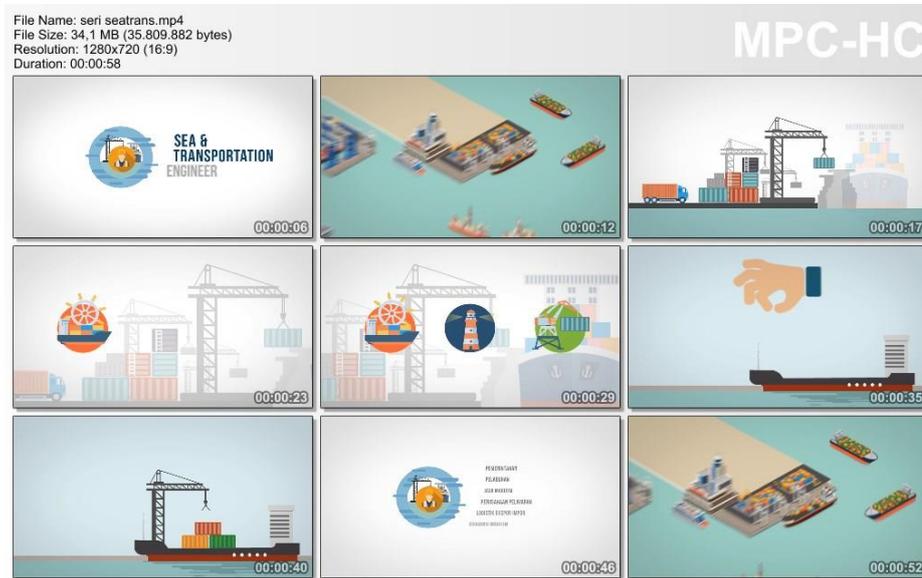
Gambar 5.4. : Screenshot Final Desain Seri Naval Architect
(Sumber: Fakhri, 2017)

5.5. Final Desain Seri *Ocean Engineer*



Gambar 5.5. : Screenshot Final Desain Seri Ocean Engineer
(Sumber: Fakhri, 2017)

5.6. Final Desain Seri Sea Transportation Engineer



Gambar 5.6. : Screenshot Final Desain Seri Sea & Transportation Engineer
(Sumber: Fakhri, 2017)

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hal yang terdapat di dalam laporan ini dan telah dilakukan oleh penulis. Dari laporan perancangan ini dapat disimpulkan beberapa hal yaitu;

1. Paradigma pembangunan dan SDM bangsa di Indonesia yang mengabaikan sektor laut sebagai prioritas utama pembangunan bangsa yang menimbulkan berbagai masalah salah satunya adalah rendahnya popularitas profesi terutama dalam bidang teknologi maritim ditunjukkan dengan hasil riset penulis yang ditujukan kepada remaja SMA sebagai target audiens perancangan ini. Namun begitu, sebagian besar target audiens menganggap sektor kemaritiman sangat penting bagi perkembangan bangsa Indonesia.
2. Penggunaan media video *motion graphic* untuk mengenalkan profesi teknologi maritim adalah salah satu cara efektif karena pengguna internet yang didominasi oleh kaum remaja SMA saat ini.
3. Fakultas Teknologi Kelautan ITS merupakan stakeholder yang sesuai dengan objek perancangan ini dimana karir di bidang teknologi kemaritiman merupakan cakupan disiplin ilmu jurusan yang terdapat di Fakultas tersebut. Hal ini tentunya dapat menjadi suatu sarana promosi bagi *stakeholder* untuk memperkenalkan Fakultas Teknologi Kelautan ITS ke khalayak luas.
4. Hasil/*output* yang telah tercapai dalam laporan ini berupa 5 seri video yang telah dilakukan user testing kepada target perancangan yaitu siswa SMA
5. Berikut adalah variabel pada post test beserta rangkuman hasilnya;
 - Dapat menyebutkan 4 Profesi teknologi kemaritiman
Sebagian besar target dapat menyebutkan 4 profesi kemaritiman beserta perbedaannya
 - Ketertarikan terhadap sektor kemaritiman
Dengan menggunakan rata-rata skala adalah 3,5 yang artinya mereka cukup tertarik untuk mengetahui lebih lanjut
 - Bagian yang paling mudah diingat
Sebagian besar menyebut seri umum dan seri *naval architect*

- Bagian yang paling sulit diingat
Sebagian besar menyebut seri *Sea & Transportation Engineer*
- Rangkuman keseluruhan menggunakan bahasa sendiri
Sebagian besar target dapat merangkum isi video namun belum 100% benar
- Pendapat/kritik/saran mengenai video secara keseluruhan
Sebagian besar target mengatakan video menarik dan informatif.

6.2. Saran

Saran merupakan hal yang belum tercapai oleh penulis baik di dalam konteks laporan ini ataupun diluar konteks laporan ini. Simpulan saran tersebut adalah sebagai berikut;

6.2.1. Saran Bagi *Stakeholder* (Pihak FTK ITS)

Hasil dari perancangan berupa video *motion graphic* dapat diberdayakan sehingga dapat menjadi referensi produk visual serta bersinergi dengan jejaring sosial yang dimiliki pihak FTK ITS dalam pendistribusian media. Pesan utama “Mari Berkarir Maritim” juga dapat dikembangkan lebih luas lagi dan turut mendukung penyebarluasan informasi bahkan sampai pada pihak pemangku kebijakan seperti pemerintahan sehingga perancangan ini dapat memberikan dampak yang jauh lebih luas di bidang maritim selain lingkup teknologi, seperti perikanan, pelayaran, infrastruktur, keamanan dan lain sebagainya.

6.2.2. Saran Bagi Penulis

Beberapa hal yang belum dilakukan oleh penulis dalam output dari perancangan ini diantaranya;

1. Aspek persuasif dalam bahasa *motion graphic* yang belum muncul secara visual mengekspresikan emosi target audiens seperti keceriaan, kemashlahatan, semangat, peran penting, kesejahteraan, dan sebagainya. Aspek persuasif lainnya yang

belum maksimal dari segi Audio berupa intonasi narator serta tone musik/ jingle.

2. Penerapan *Storytelling* yang belum sesuai dengan konsep persuasif, dimana alur yang terdapat dalam seluruh seri video masih cenderung flat / datar.
3. Kesesuaian antara visual dengan narasi yang terdapat dalam beberapa *scene* dalam video diharapkan menjadi perhatian penulis.
4. Keberagaman aset visual yang terdapat dalam *output* video belum terlihat sehingga terjadi pengulangan aset visual di beberapa *scene* seri video.
5. Tahapan Komunikasi dalam perancangan yang masih dalam tahap *introduction* / pengenalan dengan fungsi informasi berupa profesi teknologi maritim, belum mencapai tahap isi yang lebih detail tentang masing-masing profesi hingga tahap persuasi yang berfungsi meningkatkan kesadaran target audiens untuk menjadikan profesi tersebut sebagai referensi karir yang diinginkan.
6. Segala masukan dari pihak *stakeholder* (FTK ITS) dan juga target audiens saat *user test* menjadi perhatian penulis untuk pengembangan output perancangan sehingga menjadi lebih baik dikemudian hari.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Hanifah, Prismajati (2012) Kompetensi Pedagogik Guru Pegawai Negeri Sipil dan Wiyata Bakti di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas Tahun 2012. S1 thesis, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Kasman. Deklarasi Djoeanda dan Senyapnya Peringatan Hari Nusantara ke-13. Diakses pada 27 Februari 2017 melalui <http://www.republika.co.id/berita/jurnalisme-warga/wacana/12/12/17/mf4vnd-deklarasi-djoeanda-dan-senyapnya-peringatan-hari-nusantara-ke13>
- Blazer, Liz. *Animated Storytelling*, Peachpit (Pearson Education), 2016
- Muhammad Arief. Jati Diri Bangsa Maritim. Diakses pada 27 Februari 2017 melalui <http://www.republika.co.id/berita/koran/opini-koran/14/08/25/nav8ei-jati-diri-bangsa-maritim>
- Natha Kosasi, Prabantantyo. Korelasi Minat Membaca di Perpustakaan Sekolah Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo. S1 thesis, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Ni Wayan Sayuwaktini. Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X SMA NEGERI 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/8886/>
- Pambudi. Menuju Kebangkitan Maritim Indonesia. Diakses pada 27 Februari 2017 melalui <https://fitriani.wordpress.com/2011/03/12/menuju-kebangkitan-maritim-indonesia/>
- Puspitawati Somantri, Cynthia. Perancangan Motion Graphic Edukasi Kesehatan Manfaat Menyusui dan Cara Menyapih Bertahap Untuk Ibu Usia 20-30 Tahun di Kota Bandung
- Rahmi Fajriyah, (2015) Hubungan Antara Dukungan Sosial Orangtua dengan Kematangan Karir Siswa SMA MUHAMMADIYAH 1 Pekanbaru. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <http://repository.uin-suska.ac.id/6689/>
- Ratna. SDM Bidang Maritim Masih Minim. Diakses pada 27 Februari 2017 melalui <https://nasional.sindonews.com/read/981967/149/sdm-bidang-maritim-masih-minim-1427430871>

LAMPIRAN

HASIL KUISIONER

- Bagian 1 : Identitas Responden (Berupa jenis kelamin, usia, asal sekolah serta pendapatan/uang saku perhari)

Jenis Kelamin

1	perempuan	47
2	laki-laki	36

Usia

1	15 Tahun	37
2	16 Tahun	28
3	17 Tahun	17
4	14 Tahun	2

Pendapatan (uang saku) sehari

1	0 - 25,000	60
2	25,000 - 50,000	17
3	50,000 +	6

- Bagian 2 : Seputar profesi dan kemaritiman

Profesi apa yang ingin kamu tekuni nanti?

1	Bidang Kesehatan (Dokter, Farmasi, dll)	21
2	Bidang Keteknikan (Arsitek, Kontraktor sipil, dll)	20
3	Bidang Ekonomi (Akuntan, dll)	13
4	Industri Kreatif (Desainer, Seniman, Entertainer, dll)	10
5	Bidang Komputer/IT	4
6	Bidang Hukum (Hakim, Pengacara, dll)	3
7	Bidang Pendidikan (Guru, Dosen, dll)	2
8	Wirausaha	2
9	Bidang Transportasi (Pilot, Masinis, Pramugari, dll)	2
10	Sektor Pertanian/Peternakan	0
11	Pertahanan & Keamanan (TNI, Polri, dll)	0
12	Sektor Kemaritiman (Perkapalan, Kelautan, dll)	0
13	Lain-lain	6

Seberapa paham kamu mengenai profesi-profesi yang bergiat di bidang kemaritiman?

1	Sangat Paham	1
2	Lumayan Paham	9
3	Paham	22
4	Kurang Paham	29
5	Tidak Paham	22

Menurut kamu seberapa pentingkah sektor kemaritiman bagi pembangunan bangsa?

1	Sangat Penting	41
2	Lumayan Penting	26
3	Penting	11
4	Kurang Penting	3
5	Tidak Penting	2

- Bagian 3 : Preferensi media kampanye

Jenis media apa yang paling kamu sukai?

1	Media Audio Visual (Video, dll)	63
2	Media Visual (Poster, Brosur, Majalah, dll)	16
3	Media Audio (Radio, dll)	4

Media sosial yang paling sering kamu gunakan?

1	Line	53
2	Instagram	26
3	Facebook	2
4	Youtube	2
5	Twitter	0

Konten seperti apa yang paling sering kamu lihat di media sosial?

1	Informasi Edukatif/Tutorial	33
2	Berita	23
3	Video klip musik	11
4	Event	4
5	lain-lain	7

Jenis Video (berdasarkan teknis pembuatannya) yang paling menarik menurut kamu?

1	Video Animasi Infografis/ Motion Grafis (Menggunakan Teknik Animasi dan Grafis)	50
2	Video Dokumenter (Menggunakan teknik kamera dalam pengambilan gambar)	33

• Bagian 4 : Trivia (Kegiatan yang paling disukai)

Kegiatan apa yang paling kamu sukai?

1	Travelling	22
2	Berkumpul bersama teman	19
3	Membaca buku	14
4	Fotografi	7
5	Berolahraga	6
2	Main game	5
3	Mendaki gunung/ kegiatan ekstrim lainnya	2
4	lainnya	8

Kegiatan yang paling diminati siswa SMA/SMK berdasarkan hasil diatas adalah travelling, hal tersebut dapat menjadi salah satu unsur yang dapat dijadikan konsep persuasif sebagai salah satu kelebihan profesi di bidang kemaritiman yang lekat dengan bepergian jauh dan menjelajahi berbagai wilayah di Indonesia.

HASIL POST TEST
VIDEO MOTION GRAPHIC
TENTANG PROFESI TEKNOLOGI KEMARITIMAN

Pertanyaan:

1. Sebutkan 4 profesi kemaritiman dan perbedaan masing-masing!
2. Dengan menggunakan skala dibawah, Bagaimana ketertarikan anda untuk mengetahui lebih lanjut terhadap profesi bidang teknologi kemaritiman? - skala 1-5
3. Dari video yang telah anda tonton, bagian manakah yang menurut anda paling mudah diingat?
4. Dari video yang telah anda tonton, bagian manakah yang menurut anda paling sulit diingat?
5. Buatlah rangkuman dari video yang telah anda tonton menggunakan kalimat anda sendiri (jelaskan sebanyak mungkin dari yang kalian pahami)

Jawaban:

- Post Test Langsung

Moses

1. Ocean Engineering – mengatur letak pengeboran, Naval arsitek – merancang kapal, bentuk-bentuknya, menciptakan kapal-kapal, Sea & Transportation Engineer – Mengatur transportasi laut dan mempermudah mobilisasi, Marine Engineer – Mengatur sistem navigasi, perpipaan, mesin dan bertanggung jawab atas kapal
2. skala 2
3. Ocean Engineer
4. –
5. Ocean Engineer: mengatur letak-letak pengeksplorasi dan pengambilan minyak bumi, Marine Engineer: bekerja dibidang fisik kapal seperti kelistrikan, mesin kapal, kerangka kapal, dll, Sea & Transportation Engineer: mengatur transportasi laut, Naval Arsitek: mengeluarkan kapal-kapal baru seperti kapal selam, kapal perang, dll.
6. Pada bagian prospek kerja juga dikasih Voice Over

Aldi

1. Ocean Engineer, Marine Engineer, Naval Architect, Sea & Transportation
2. skala 3
3. Saat dijelaskan secara umum pada video 1
4. bagian penjelasan setiap konten, banyaknya gambar yang sama membuat bingung / bermakna ganda (manusia lebih mudah menangkap gambar daripada tulisan)
5. Video tersebut menjelaskan tentang prospek kerja, pengertian tiap jurusan di

kelautan, mulai dari ocean engineering, marine, naval architect dan sea & transportation engineer di jelaskan secara rinci menarik dengan model yang kekinian.

6. antara artikulasi dubber yang kurang baik atau perbandingan volume dubber dengan musik kurang pas, konten menarik, cukup jelas dan banyak kata “ayo” yang diulang.

Akbarsyah Izzulhaq

1. Ocean engineer, sea & transportation engineer, marine engineer, naval architect
2. skala 3
3. jenis-jenis kapal
4. profesi teknologi kemaritiman
5. profesi teknologi kemaritiman itu ada ocean engineer, sea & transportation engineer, marine engineer, naval architect dan mereka tugasnya masing-masing: ME (merancang komponen kapal seperti navigasi, penggerak, dll), NA (mendesain, membangun, merawat kapal, jenis-jenis kapal seperti kapal kargo, kapal tanker, kapal selam, kapal penumpang), OE (fokus sektor kelautan), STE (tata kelola laut seperti pelayaran, infrastruktur pelabuhan, logistik maritim)
6. Mantab, sip

Jerrico

1. Ocean engineer, sea & transportation engineer, marine engineer, naval architect
2. skala 1
3. Naval architect
4. sea and transportation engineer
5. naval architect: insinyur yang merawat kapal, dan ada jenis-jenis kapal; ocean engineer: insinyur di lepas pantai dan membuat struktur lepas pantai, dapat bekerja di bidang pemerintahan; seatrans insinyur yang mengatur agar kapal jadi efektif, konsep rancang kapal dan yang mendesain pelabuhan; marine engineer insinyur yang ahli dalam merancang kapal
6. bagus, tapi suara agak kurang keras

Rizal Affan

1. Ocean engineer, sea & transportation engineer, marine engineer, naval architect
2. skala 2
3. jenis-jenis profesi dalam teknologi kemaritiman
4. pekerjaan bidang marine engineer
5. ada 4 profesi dalam teknologi kemaritiman; naval architect yang bekerja sebagai menggambar desain kapal, ocean engineer yang di lepas pantai dan strukturnya, seatrans sebagai yang ahli merancang pelabuhan efisien, marine engineer yang

merancang semua komponen kapal.

6. video bagus

Abdul Hafid

1. Marine engineer, naval arsitek, ocean engineer, sea & transportation engineer
2. skala 3
3. Jenis-jenis kapal
4. Pengeboran
5. Ada 4 profesi teknologi kemaritiman, yaitu: marine engineer adalah insinyur yang merancang kapal, naval arsitek insinyur yang membangun kadan merawat kapal, contoh jenis kapal: kapal tanker, kapal perang, dan kapal selam; ocean engineer - ; sea & transportation engineer insinyur yang ahli dalam tata kelola transportasi laut
6. joss

M. Fachtur

1. Ocean engineer, transportation engineer and sea, marine engineer, naval arsitek
2. skala 3
3. jenis kapal
4. profesi teknologi kemaritiman
5. menjelaskan tentang ocean engineer (insinyur yang mendisain kontruksi yg ada di dalam pantai dan lepas pantai), sea & transportation engineer (insinyur yang ahli dalam merancang pelabuhan agar lebih efisien), marine engineer (insinyur yang merancang semua komponen kapal), naval arsitek (insinyur yang mendesain dan merawat kapal)
6. perfect

- Post Test Online

Ben Yusuf

Novia Aulia Sari

Arinda

dita budi virginia

Shofa

Fuad Amien

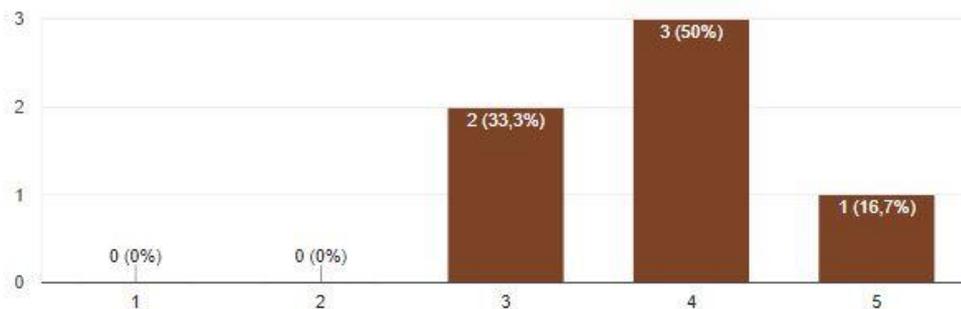
1. Sebutkan 4 profesi kemaritiman dan perbedaan masing-masing!

6 tanggapan

1. marine engineer 2. naval architect 3. ocean engineer 4. sea and transportation engineer
nahkoda kapal dan menteri kelautan
Marine engineer: merancang internal kapal Ocean engineer: mendesain dan memilih struktur pantai dan lepas pantai Naval architect: mendesain kapal Sea and transportation engineer: mengurus pelayaran, infrastruktur laut, dan logistik laut
menteri perikanan, kelautan, energi, pariwisata, nahkoda kapal
Marine engineer adalah insinyur yg Merancang segala manajemen kapal , naval architect adalah Insinyur yang mendesain kapal, ocean engineer adalah insinyur yang ahli dalam bidang desian, konstruksi dan pemilihan letak pantai, sea & transportation engineer Adalah insinyur yg ahli dalam tata kelola Transportasi laut agar lebih efisien.
Marine Engineer : Insinyur yang merancang semua komponen internal kapal dan bertanggung jawab atas management keselamatan dan risiko kapal. Naval Architec : Insinyur yang memdesain, membangun, dan merawat kapal agar kapal beroperasi secara efisien. Ocean Engineer : Insinyur yang ahli di bidang desain dan memilih struktur pantai maupun lepas pantai. Menteri Kelautan : menjaga laut Indonesia.

2. Bagaimana ketertarikan anda untuk mengetahui lebih lanjut terhadap profesi bidang teknologi kemaritiman?

6 tanggapan



3. Dari video yang telah anda tonton, bagian manakah yang menurut anda paling mudah diingat?

6 tanggapan

seri umum
pertama
Naval Architect
seri naval architect
Naval architect
2,3,4,5

4. Dari video yang telah anda tonton, bagian manakah yang menurut anda paling sulit diingat?

6 tanggapan

tidak ada
semua
Sea and transportation engineer
seri sea&transportation engineer
Sea & transportation engineer
1

5. Buatlah rangkuman dari video yang telah anda tonton menggunakan kalimat anda sendiri (jelaskan sebanyak mungkin dari yang kalian pahami)

6 tanggapan

menurut saya, sektor kemaritiman sangat bisa dikembangkan di negara Indonesia yang terlebih memiliki banyak daerah perairan (laut). Dan sektor kemaritiman juga memiliki prospek pekerjaan yang bagus bagi negara Indonesia.

ternyata ada banyak profesi kemaritiman di Indonesia

Karir di kemaritiman ada empat; marine engineer, ocean engineer, naval architect, dan sea and transportation engineer. Semua memiliki peran masing-masing yang berbeda. Misal, Marine Engineer secara garis besar memiliki peran untuk merancang internal kapal yang meliputi sistem navigasi, sistem penggerak, sistem kelistrikan, sistem perpipaan, dan sistem transmisi (mohon maaf bila ada kesalahan/ kurang). Kemudian ada Naval Architect, di sini sama tugasnya dengan arsitek yang biasa membangun rumah, sedangkan Naval Architect (sudah jelas) mendesain kapal. Sehingga kapal dapat beroperasi dengan baik sebagaimana sesuai fungsinya. Lalu ada Ocean Engineer, temannya Teknik Sipil. Kalau si Teknik Sipil beroperasi di darat, si Teknik Kelautan bekerja di daerah maritim. Sebenarnya saya nggak tahu yang saya tangkap dari si Teknik Kelautan ini benar atau salah, tapi dr yg saya cerna Teknik Kelautan ini seperti merancang dan memilih daerah pantai dan lepas pantai sebagai checkpoint (?) si kapal untuk melakukan pengeboran. Dia juga bikin jalur pipa di dalam laut. Kemudian yang terakhir ada Sea and Transportation Engineer yang tugasnya itu mengefektifkan pengoperasian kapal di laut. "Pengefektifan" ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu pelayaran, infrastruktur maritim (seperti light box/tower), dan logistik maritim.

seri marine engineer insinyur yg merancang semua komponen internal kapal & bertanggung jwb atas resiko & keselamatan kapal

seri naval architect menjelaskan tntg insinyur yang mendesain kapal

seri ocean engineer menjelaskan tntg insinyur yg ahli di bidang desain & konstruksi

seri sea&transportation engineer menjelaskan tntg insinyur yg ahli dalam tata kelola transportasi laut

Perdagangan dunia paling besar dilakukan melalui laut, seperti teknologi dan bahan bakar. Ada empat profesi di bidang maritim yaitu, Marine engineer, naval architect, ocean engineer dan sea & transportation engineer. Berprofesi di bidang maritim memiliki banyak manfaat seperti Keliling dunia, memiliki jaringan global serta prospek karir yang menjanjikan. Marine engineer adalah insinyur yg Merancang segala manajemen kapal, naval architect adalah Insinyur yang mendesain kapal, ocean engineer adalah insinyur yang ahli dalam bidang desain, konstruksi dan pemilihan letak pantai, sea & transportation engineer Adalah insinyur yg ahli dalam tata kelola Transportasi laut agar lebih efisien.

Marine Engineer : Insinyur yang merancang semua komponen internal kapal dan bertanggung jawab atas manajemen keselamatan dan risiko kapal.

Naval Architec : Insinyur yang mendesain, membangun, dan merawat kapal agar kapal beroperasi secara efisien.

Ocean Engineer : Insinyur yang ahli di bidang desain dan memilih struktur pantai maupun lepas pantai.

6. Pendapat/Kritik/Saran mengenai video secara keseluruhan

6 tanggapan

pendapat saya, video yang ditampilkan dan penyampaian informasi sangat baik dan mudah diterima

bagus animasinya

Grafisnya indah hahaha. Timingnya dan object movement-nya pas banget. Materi yang disampaikan juga udah to the point, gak belibet. Dengan durasi yang pendek sudah bisa memberi pemahaman pada pemirsanya secara keseluruhan. Cuma sebagian materinya itu susah diingat sehingga jujur saya kerap putar ulang video. Namun menurut saya itu bukan karena masalah videonya, melainkan karena bahasan serta bahasa maritim ini masih asing buat saya alias kurangnya wawasan saya sendiri haha. Secara keseluruhan, saya pribadi menganggap video2 tersebut sudah sangat efektif untuk kebutuhan promosi juga pembelajaran dalam berkarir maritim.

Semoga membantu dan mohon maaf apabila terdapat kesalahan :)

menurut saya sudah bagus tntg ngejelasin bagaimana kemaritimannya, cmn menurut saya kurang detail gitu, maksudnya detailnya itu singkat&jelas, namun video ini akan mudah diingat jika buat pelajar karena kita ngelihatnya itu ga bosen gitu.

Menurut saya videonya sudah bagus dan penjelasannya mudah dipahami.

Nice video!



Dokumentasi Post test

KOMENTAR PHAK FTK ITS

Mas Dito (Social Media FTK ITS)

1. Overall video nya udah bagus, baik dari segi konten, isi/informasi sudah cukup.
2. Desain / tampilan dan animasi video udah bagus, simple, tidak berlebihan, tidak ribet , tidak terlalu ramai gambar dan warna.
3. Untuk level dasar (audiens siswa), informasi nya sudah cukup karena ada beberapa istilah dalam dunia maritim yg asing mereka dengar/ketahui, namun untuk level expert (stakeholder maritim) mungkin informasi yg disampaikan terlalu standar.
4. Perlu diinformasikan pula sumber/kutipan/referensi tentang narasi dari pengisi suara , apakah sumber informasi nya kredibel (misalkan dikutip dr website ITS , atau web departemen di lingkungan FTK)
5. Sedikit perbaikan untuk teknik transportasi laut kalo ngga salah terjemahan inggris sea transportation engineering (bukan sea "&" transportation engineering)
Bagus kok mas.. ini bisa saya referensikan buat diposting di web fakultas mas, sangat bermanfaat menurut ku .

Nilai nya 9/10 lah

BIODATA PENULIS



Penulis lahir di Solo, 14 September 1995, dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis bertempat tinggal di Indraprasta 2 Bogor, Jawa Barat. Penulis mengenyam pendidikan formal di SD Bantarjati 5 Bogor, SMP 11 Bogor dan lulus dari SMA 3 Bogor pada tahun 2013, kemudian melanjutkan studi S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk di Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Ketertarikan penulis pada bidang desain komunikasi visual diimplementasikan saat kuliah dengan aktif berorganisasi di Badan Eksekutif Mahasiswa ITS dan mengikuti beberapa kegiatan kemahasiswaan.

Motion graphic menjadi fokus desain yang ingin penulis angkat menjadi topik tugas akhir dengan judul “Perancangan Motion Graphic sebagai upaya pengenalan profesi bidang teknologi maritim FTK ITS untuk Siswa SMA.”

Apabila pembaca ingin berdiskusi lebih lanjut mengenai laporan perancangan ini, serta memberikan kritik dan saran maka dapat menghubungi penulis melalui email: azmi.fakhri11@gmail.com.

