

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dinas Koperasi dan UKM Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kelembagaan Pemerintah di lingkungan provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki tugas melaksanakan urusan Pemerintah Daerah di bidang Koperasi dan Usaha Kecil Menengah sesuai dengan Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 56 Tahun 2018 tentang rincian tugas dan fungsi Dinas Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah. Didirikan pada 1 Januari 2016 dengan nama Dinas Koperasi dan UMKM DIY dan berubah menjadi Dinas Koperasi dan UMKM DIY pada tahun 2018. Dinas Koperasi dan UKM DIY berdiri dengan nomenklatur Dinas Koperasi dan UMKM DIY berdasarkan amanat dari Peraturan Daerah Istimewa Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 3 Tahun 2015 tentang Kelembagaan Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta dan Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 68 Tahun 2015 Tentang Rincian Tugas Dan Fungsi Dinas Koperasi, Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah. Selanjutnya terdapat perubahan nomenklatur menjadi Dinas Koperasi dan UKM DIY sesuai Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 56 Tahun 2018. Kelembagaan Dinas Koperasi dan UKM DIY diperbarui dengan Peraturan Gubernur Nomor 96 Tahun 2022 tentang kedudukan, susunan organisasi, tugas, fungsi, dan tata kerja Dinas Koperasi Dan Usaha Kecil Menengah. Dinas Koperasi dan UKM DIY saat ini memiliki susunan sebagai berikut: secretariat, bidang koperasi, bidang usaha kecil menengah, bidang kewirausahaan, bidang usaha mikro, dan balai layanan bisnis UMKM ([diskopUKM.jogjaprov.go.id](http://diskopUKM.jogjaprov.go.id))

Pada awal tahun 2020 dunia dikejutkan dengan terjadinya pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 ini merupakan kondisi darurat penyebaran penyakit yang disebabkan oleh virus corona yang awalnya dikenal dengan Wuhan Pneumonia dikarenakan awal terjadinya berada di kota Wuhan, China. Virus ini menyebar ke seluruh dunia dengan cepat termasuk Indonesia. Berbagai usaha dilakukan oleh Pemerintah untuk menangani penyebaran virus ini namun karena penyebarannya yang sangat cepat maka Pemerintah menyatakan pandemi covid-19 sebagai

bencana nasional dan memutuskan untuk memulai kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) pada tanggal 31 Maret 2020. Hal ini tentu saja berdampak pada perputaran roda ekonomi di Indonesia. Pandemi ini menyebabkan *economic shock* yang terjadi baik secara lokal, nasional bahkan global. Pertumbuhan ekonomi mengalami penurunan. Kementerian Keuangan Republik Indonesia dalam artikelnya yang berjudul "Pengaruh Covid-19 Atas Kondisi Sosial Ekonomi Global 2020" Dijelaskan bahwa Covid-19 telah mengubah wajah sosial ekonomi dunia secara drastis dan mengubah arah perekonomian global yang semula optimis membaik, menuju resesi. Pembatasan gerak dan interaksi yang massif membawa konsekuensi pada perekonomian. Kebijakan-kebijakan yang tidak dapat dihindari seperti *lockdown* (PSBB), *physical distancing*, *travel ban/restriction*, dan lainnya. Kebijakan ini menimbulkan konsekuensi turunnya aktivitas ekonomi secara signifikan, yang tentunya menghasilkan efek domino yang dampaknya menghantam seluruh lapisan masyarakat mulai dari rumah tangga, UKM hingga korporasi. Menurut data Kementerian Koperasi, Usaha Kecil, dan Menengah (KUKM) tahun 2018, jumlah pelaku UMKM sebanyak 64,2 juta atau 99,99% dari jumlah pelaku usaha di Indonesia. Dikutip dari liputan6.com sebanyak 77,95% UKM Terdampak Pandemi Covid-19. Berdasarkan survei tahunan UMKM yang dilakukan oleh pemerintah pada tahun 2019 mencatat bahwa sebanyak 62,26% pelaku UKM terdapat di Pulau Jawa. Dikutip dari viva.co.id Provinsi DIY yang berada di Pulau Jawa mencatatkan lebih dari 59% UKM terdampak pandemi Covid-19. Tidak hanya itu, Dinas Koperasi dan UKM DIY bersama dengan *Jogja Economic Resilience for Covid-19* melakukan survei terhadap 1000 UKM yang terdaftar dengan Sibakul Jogja menyatakan bahwa sebagian besar mengalami dampak yang signifikan akibat pandemi ini. Dalam survei tersebut menunjukkan bahwa pendapatan pelaku UKM mengalami penurunan hingga 80% dalam triwulan kedua tahun 2020. Maka dari itu Dinas Koperasi dan UKM DIY dalam rangka menjangkau pelaku UKM sekaligus sebagai strategi pemulihan ekonomi pada masa pandemi mengembangkan sistem informasi yang bernama Sibakul Jogja.

Sibakul Jogja hadir sebagai sistem informasi terpusat dan terintegrasi dari

Dinas Koperasi dan UKM DIY. Sibakul Jogja merupakan kepanjangan dari Sistem Informasi Pembinaan Daerah Koperasi dan Pelaku Usaha Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta. Eko Atmojo dalam *The Journalist: Social and Government* (2022) Menyebutkan Sibakul Jogja adalah implementasi *platform* yang digunakan dalam pemberdayaan UKM terdampak pandemi Covid-19 di Daerah Istimewa Yogyakarta. Sibakul Jogja tidak hanya memberikan manfaat sebagai sarana pemasaran digital pelaku UKM di DIY, namun juga memberikan berbagai macam benefit lain seperti tata kelola keuangan, informasi pendampingan dan pelatihan bagi pelaku UKM. Seiring bergesernya kebiasaan masyarakat akibat pandemi maka proses digitalisasi semakin cepat dan seiringan dengan hal tersebut, Sibakul Jogja berinovasi untuk membuat *platform* ini dalam versi *mobile* sehingga lebih mudah untuk menjangkau pelaku UKM dan dapat digunakan dimana saja dengan menggunakan *smartphone*. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta, Sri Sultan Hamengkubuwono X menjelaskan, aplikasi Sibakul Jogja memiliki nilai tambah berupa fleksibilitas di tengah krisis, salah satunya dengan penambahan fitur *markethub* yang membuka pangsa pasar lebih luas.

Semakin berkembangnya zaman maka memunculkan banyak *platform* yang sejenis. *Platform mobile* yang biasanya dikembangkan oleh pemerintah daerah biasanya memiliki permasalahan yang sama diantaranya sulit untuk bersaing dengan *platform e-commerce* dalam hal fleksibilitas jual beli. *Platform* Sibakul Jogja berfokus pada pelaku UKM sekaligus sebagai akses pembinaan dan pendampingan dari pemerintah. Benefit inilah yang membedakan dengan *platform e-commerce* jual beli lainnya seperti Tokopedia dan Shopee. Selain itu *platform* yang dihadirkan oleh pemerintah agaknya sering terkendala dengan regulasi yang harus melewati beberapa tahapan dalam birokrasi pemerintahan sebelum akhirnya dapat di *launching* dan dimanfaatkan oleh khalayak. Aplikasi yang dihadirkan oleh Pemerintah Daerah juga memiliki keterbatasan yakni hanya bisa digunakan oleh warga atau pemilik usaha yang berdomisili di daerah tersebut. Aplikasi *mobile* diharapkan dapat mempermudah akses pelayanan, tetapi banyak aplikasi *mobile* yang dikeluarkan oleh pemerintah memiliki kekurangan pada segi tampilan yang mempengaruhi kedinamisan dalam pemakaian aplikasi. Selain itu aplikasi yang



dihadirkan oleh pemerintah juga agak sulit untuk dikenal oleh masyarakat kecuali bagi mereka yang telah bergabung menjadi mitra Pemerintah atau Dinas terkait. Oleh sebab itu, Dinas Koperasi dan UKM DIY berupaya membuat video informasi mengenai aplikasi Sibakul Jogja versi mobile agar menjangkau khalayak lebih luas sekaligus memberikan gambaran sekilas mengenai pemakaian dan benefit dari aplikasi ini.

Sibakul Jogja versi mobile merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Dinas Koperasi dan UKM DIY dalam rangka pemanfaatan teknologi pasca pandemi covid-19. Pemerintah Kota Depok juga memiliki aplikasi UKM Dkerens Depok yang sama-sama hadir sebagai solusi untuk menjangkau pasar yang lebih luas pasca pandemi. Kedua *platform* ini sama-sama memberikan fitur dan benefit layanan berupa pendampingan serta pelatihan bagi para pelaku UKM. Tidak hanya itu kedua aplikasi ini juga memiliki akses untuk pengurusan dokumen usaha. Kedua aplikasi ini dapat di unduh secara gratis melalui *google play store*. Meski memiliki beberapa fitur dan benefit yang sama kedua aplikasi ini juga memiliki perbedaan diantaranya adalah perbedaan layanan dasar seperti adanya akses permodalan pada aplikasi UKM Dkerens Depok. Sedangkan Sibakul Jogja hanya sebatas pembiayaan gratis ongkos kirim barang dan belum memiliki fitur permodalan. Aplikasi Sibakul Jogja memiliki fitur kurasi market hub untuk memilah apakah produk layak dijual dalam skala lokal, nasional bahkan internasional sedangkan dalam UKM Dkerens Depok tidak memiliki fitur ini. Sibakul Jogja memiliki fitur jual beli melalui aplikasi, UKM Dkerens Depok tidak memiliki fitur jual beli melalui aplikasi. Sibakul Jogja versi mobile memiliki tampilan yang masih kaku jika dibandingkan dengan tampilan dari aplikasi UKM Dkerens Depok. Meski memiliki beberapa perbedaan kedua aplikasi ini sama-sama hadir sebagai pusat data sekaligus upaya Pemerintah Daerah masing-masing dalam pengembangan UKM.

Sebagai upaya memperluas informasi penggunaan aplikasi Sibakul Jogja, Dinas Koperasi dan UKM DIY meluncurkan video *explainer* dengan menggunakan implementasi teknik *motion graphic*. Video *explainer* ini dapat menjadi media informasi dan sosialisasi yang terfokus pada penjelasan yang

singkat, padat dan jelas serta menarik sehingga dapat menjelaskan informasi secara tepat kepada audiens.

Gambar 1. 1 Tampilan Sibakul Jogja dan UKM Dkerens Depok



Sumber: Sibakul Jogja dan UKM Dkerens Depok (2022)

Video *explainer* merupakan media yang menjelaskan secara singkat, terperinci dan relevan mengenai pesan atau informasi melalui animasi, foto, grafik, ilustrasi dan teks. *Explainer* video biasanya berdurasi singkat antara 1 hingga 3 menit berfokus pada fakta dan data yang paling relevan. Visualisasi mencakup ilustrasi animasi, grafik, foto, dan teks (Andreas Krämer dan Sandra Böhrs, 2017: 4). Media video merupakan gabungan antara media dengar (audio) dan media gambar (visual) yang digunakan secara bersamaan untuk menyampaikan suatu informasi. Video dapat digunakan sebagai media yang efektif dalam menyampaikan sebuah pesan, seperti yang dipaparkan oleh Arif Hartono (2018). Meet Animator Alex Pilalis - Brown Bag Labs dalam wawancaranya mengatakan seperti namanya, video *explainer* adalah tipe video yang digunakan untuk menjelaskan hal agar dapat lebih mudah dimengerti para penonton. Dikutip dari superpixel.id, pada dasarnya video *explainer* adalah animasi video dengan durasi

yang cukup singkat dan terfokus pada penjelasan singkat mengenai produk, jasa, bisnis hingga program yang diadakan. Video *explainer* dibuat secara simpel dengan hasil yang mudah dipahami. Video *explainer* harus dibuat dengan Bahasa yang mudah dimengerti oleh banyak orang sehingga dapat membuat orang tertarik serta dapat membuat audiens senang. Pada jurnal Perancangan Animasi dan Explainer Berseri Budidaya dengan metode *Self-Watering System* untuk Usia Remaja Vol. 11, No. 4 (2022) dijelaskan bahwa video *explainer* merupakan video yang berisi penjelasan suatu produk, promosi perusahaan atau juga dapat digunakan sebagai edukasi yang penyajiannya dengan teknik animasi atau *motion graphic* untuk menarik audiens.

Teknik *motion graphic* berasal dari bahasa Inggris dari kata “*motion*” berarti gerak dan “*graphic*” berarti grafis atau gambar, sehingga *motion graphic* sering disebut gambar bergerak. *Motion graphic* dapat dikategorikan dalam animasi. Animasi sendiri adalah tampilan yang menggabungkan antara media teks grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. (Agesta Budy Saputra 2018). Selain itu, menurut buku yang berjudul “Aplikasi Animasi Digital dengan Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect dan 3D Studio Max” animasi dibagi menjadi 5 jenis, yaitu: *Character Animation*, *Motion graphic Animation*, *Visualization*, *Visual Effect*, dan *Interactive Animation*. (MADCOMS, 2006). Menurut Yody, *motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi. *Motion graphic* sebagai suatu media yang terdiri dari video/animasi dan menciptakan ilusi gerakan yang diiringi music. *Motion graphic* dapat digunakan sebagai adegan pembuka dalam sebuah film, logo pada iklan, serial TV, animasi berbasis web, media pembelajaran, sesuai kreatifitas dari animator. Menurut Billy Pittard, pemimpin dari Pittard Sullivan, yang disebutkan dalam BDA berjudul “*The extreme sports decathlon of design*”. Menurut Nuga Choiril, *motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan. Perbedaan *motion graphic* dengan *desain grafis* adalah pada media aplikasinya, apabila pada *desain grafis* elemen-



elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara elemen pada *motion graphic* memiliki gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual. (Umam, 2016). *Motion graphic* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan secara luas mengenai pekerjaan profesional desain grafis dalam membuat desain komunikasi yang efektif dan dinamis untuk film, televisi dan internet. Dalam implementasinya teknik *motion graphic* diperlukan beberapa pertimbangan untuk mendapatkan gerak yang efektif diantaranya adalah *spatial, temporal, live action* dan *typographic*. Menurut Sukarno (2008), *motion graphic* merupakan potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik. Penggunaan teknik *motion graphic* pada video *explainer* aplikasi Sibakul Jogja diharapkan dapat mempermudah penyampaian informasi yang diperlukan.

Penelitian tentang *motion graphics* diantaranya adalah bahwa *motion graphic* bentuk animasi beberapa kumpulan bentuk dikoreografikan bersama menggunakan berbagai macam efek untuk menghasilkan rekaman yang menarik dalam menampilkan dan mempelajari tata bahasa sehingga menjadi ekspresif dan menarik (Carra et al., 2019). Dalam pembuatan video *explainer* dalam bentuk *motion graphic* tentu saja melewati berbagai tantangan diantaranya adalah bagaimana cara peneliti membuat koreografi pergerakan animasi *character*, tulisan dan *background* sehingga menghasilkan video *explainer* yang dapat menyampaikan informasi secara jelas. Untuk membuat video *explainer* secara jelas maka dibutuhkan persiapan secara matang sehingga tahap riset menjadi tahapan yang paling panjang. Selain itu menentukan *style* gambar untuk animasi *motion graphic* juga menjadi tantangan tersendiri. Pemilihan *flat design* digunakan untuk menunjukkan sisi profesionalitas. *Vector Graphics*, dibentuk dari garis dan kurva yang didefinisikan secara matematis. *Vector* menggambarkan sebuah *image* yang mengacu pada karakteristik geometrisnya. Sofyan, Amir Fatah (2008). *Flat design* sendiri merupakan bentuk dari *vector graphics*. Pada tahap akhir yakni penyesuaian *voice over, sfx*, dan *background* musik menjadi hal krusial lain yang

cukup *tricky* agar output informasi dari video explainer dapat dinamis untuk dilihat serta efektif dalam menyampaikan informasi.

Untuk menyampaikan informasi dapat melalui media informasi yang secara umum dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk pendokumentasian informasi yang berguna bagi penerima informasi. Media informasi memiliki peranan yang sangat penting dalam penyampaian pesan. Salah satu media informasi yakni media massa. Media massa kini lebih dikenal sebagai bagian kehidupan manusia yang menjadi dasar dari kebutuhan hidup. Menurut Nurudin (2007), Media massa adalah alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada audiens yang luas dan heterogen. Kelebihan media massa dibanding dengan jenis komunikasi lain adalah ia bisa mengatasi hambatan ruang dan waktu. Bahkan media massa mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas. Media massa adalah media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massa dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal (Bungin, 2006:7). Pada era digital ini media massa semakin berkembang dan muncul jenis media massa baru salah satunya adalah sosial media dan youtube. Melalui media ini informasi dapat disampaikan dengan cepat dan dapat disesuaikan dengan target audiens. Selain sebagai media informasi, media ini juga sebagai salah satu media promosi. Media promosi sendiri memiliki peran untuk memperkenalkan, mempromosikan, serta mempengaruhi target yang dituju. Contoh media promosi diantaranya, iklan televisi, iklan radio, promosi penjualan, pemasaran langsung, kegiatan pemasaran acara atau sponsorship, iklan cetak serta pemasaran online. George E. Belch dan Michael A. Belch dalam buku *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective* (2007) menggambarkan media promosi sebagai alat komunikasi yang digunakan perusahaan untuk mencapai tujuan pemasaran mereka, termasuk di dalamnya adalah iklan, promosi penjualan, hubungan masyarakat, dan pemasaran digital. Dalam penyampaian informasi dan pesan melalui media massa online dan digital harus dikemas secara menarik sehingga mampu menjelaskan dan menarik perhatian audiens. Salah satu contoh penyampaian informasi secara digital adalah menggunakan video *explainer* yang



dikemas dengan teknik *motion graphic*.

Pada era digital ini konten visual telah menjadi konsumsi harian bagi khalayak. Tidak heran jika banyak sekali konten yang bertebaran untuk menarik perhatian public. Video *explainer* menjadi salah satu konten yang dapat menarik perhatian public. Video *explainer* berpotensi menjadi media penyampaian informasi. Video *explainer* menjadi salah satu implementasi dari teknik *motion graphic* dalam animasi bertujuan untuk menyampaikan pesan maupun informasi kepada khalayak. Dengan menggunakan teknik *motion graphic* pada video *explainer* ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang dapat menjelaskan secara singkat, padat dan jelas dan dapat menarik perhatian bagi para mitra maupun calon mitra Sibakul Jogja. Video *explainer* ini menjadi alat yang efektif dalam memvisualisasikan penyampaian pesan secara informatif dan menarik sehingga dapat dengan mudah dipahami sehingga mampu menciptakan pengalaman visual yang menarik. Video *explainer* ini memberikan kesan yang dinamis sehingga memperkuat pesan yang disampaikan kepada audiens sehingga dapat membangun kesan yang profesional dan dapat mempengaruhi audiens.

Sibakul Jogja hadir sebagai sistem informasi terpusat dan terintegrasi dari Dinas Koperasi dan UKM DIY. Sebagai *platform* yang membantu dalam pengembangan UKM, Sibakul Jogja saat ini telah mengembangkan aplikasi Sibakul Jogja versi *mobile*. Aplikasi ini memiliki layanan yang sama persis seperti pada *platform* utamanya yakni website hanya saja hadir dengan versi yang lebih ringkas mudah diakses dimana saja dengan tampilan yang dinamis dan mudah untuk dipelajari. Sibakul Jogja versi *mobile* launching resmi pada akhir tahun 2022 lalu. Aplikasi ini masih kurang dikenal oleh masyarakat dan pelaku UKM dan banyak para mitra yang masih bingung mengenai aplikasi ini. Berbagai layanan dan benefit dari penggunaan aplikasi ini juga masih belum banyak dimanfaatkan oleh para mitra. Video *explainer* menjadi opsi untuk mengenalkan aplikasi ini lebih lanjut. Penggunaan teknik *motion graphic* dianggap cukup efektif dalam penyampaian pesan sebagai sarana branding atau pengenalan suatu produk. Oleh sebab itu, penulis membuat penelitian skripsi dengan judul "Implementasi Teknik *Motion graphic* pada Video *Explainer* Aplikasi Sibakul Jogja Dinas Koperasi dan

UKM DIY". Dengan implementasi teknik *motion graphic* pada video *explainer* aplikasi Sibakul Jogja diharapkan dapat menjadi media informasi yang efektif untuk menarik perhatian mitra maupun calon mitra Sibakul Jogja. Selain itu dengan video *explainer* ini diharapkan memberikan penjelasan mengenai layanan-layanan yang ada pada aplikasi ini. Para mitra yang telah bergabung dengan Sibakul Jogja diharapkan dapat memanfaatkan berbagai fasilitas dan layanan yang ada.

## **1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana cara menyampaikan informasi mengenai aplikasi Sibakul Jogja melalui perancangan video *explainer* dalam bentuk *motion graphic*?"

## **1.3 Tujuan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah untuk membuat video *explainer* sebagai media penyampaian informasi tentang Sibakul Jogja versi *mobile* dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

## **1.4 Manfaat Penciptaan**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Praktis**

Video *explainer* ini diharapkan dapat menjadi konten yang dapat memberikan informasi mengenai aplikasi Sibakul Jogja dan penggunaannya. Selain itu juga diharapkan dapat menjangkau dan menarik para pelaku usaha agar dapat bergabung menjadi mitra Sibakul Jogja dengan mudah.

### **1.4.2 Manfaat Akademis**

Implementasi teknik *motion graphic* dalam perancangan video *explainer* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang multimedia. Dapat digunakan sebagai acuan bagi khalayak dalam pembuatan video *explainer* dengan teknik *motion graphic*.