

Perancangan Video *Motion Graphic* 2d Layanan *Call Center* 110

Iqbal Gilang Permana

Program Studi Informatika, STMIK Amikom Surakarta

Riyan Abdul Aziz

STMIK AMIKOM Surakarta

Febrianta Surya Nugraha

STMIK AMIKOM Surakarta

Jl. Veteran, Dusun 1, Singopuran, Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah

Korespondensi penulis: iqbal.gil@mhs.amikomsolo.ac.id

Abstract. *Call center 110 is the right solution to deal with community emergency problems, but people don't know about it. By providing clear information, using attractive advertisements, and understanding the target audience, you can increase awareness in using call center 110 services. The research method used in this study is a qualitative method using data collection techniques: observation, interviews, literature study Video design 2D motion graphics for call center services, which will be made in mp4 format with a duration of 3–5 minutes and discuss the functions, usability and how these services work. These 110 videos consist of several police characters, as well as several designs such as trees, cities, and highways. Making 2D motion graphic videos for call center services 110 to convey news in an interesting and informative way. Through the use of elements of animation, character movement and visual effects, as well as means of communication, to inform the public about the importance of the emergency services provided by the police.*

Keywords: *Call Center, Motion Graphic, Information*

Abstrak. *Call Center 110 adalah solusi yang tepat untuk menangani masalah darurat masyarakat, tetapi masyarakat tidak mengetahuinya. Dengan memberikan informasi yang jelas, menggunakan iklan yang menarik, dan memahami target audiens, dapat meningkatkan kesadaran dalam penggunaan layanan call center 110. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, studi pustaka Perancangan video motion graphic 2D untuk layanan call center, yang akan dibuat dalam format mp4 berdurasi 3–5 menit dan membahas fungsi, kegunaan, dan cara kerja layanan tersebut. 110 video ini terdiri dari beberapa karakter polisi, serta beberapa desain seperti pohon, kota, dan jalan raya. Pembuatan video motion graphic 2D layanan call center 110 untuk menyampaikan berita dengan cara yang menarik dan informatif. Melalui penggunaan elemen animasi, gerakan karakter dan efek visual, serta sarana komunikasi, untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang pentingnya layanan darurat yang disediakan oleh polisi.*

Kata kunci: *call center, motion graphic, media informasi*

LATAR BELAKANG

Negara memiliki tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan dan hak-hak dasar semua warga negara dan penduduk melalui penyediaan layanan publik. Prinsip pelayanan publik menyatakan bahwa pemerintah perlu memberikan layanan kepada penduduknya yang dapat memenuhi kebutuhan mereka. Dalam konteks ini, POLRI merupakan instansi pemerintah yang menyediakan berbagai layanan kepada masyarakat, termasuk layanan keamanan dan perlindungan. (Amandita, 2020) Polri bertanggung jawab atas operasional pusat layanan polisi terpadu dan pusat komando. Fungsi ini digunakan untuk mengumpulkan laporan kejadian, keluhan, serta masukan dari masyarakat. Selain itu, Polri juga mengoperasikan layanan *call center* 110 yang dirancang untuk memberikan perlindungan, pelayanan, dan respons yang efektif, serta tanpa diskriminasi kepada masyarakat. Kolaborasi ini diimplementasikan melalui kemitraan dengan PT Telekomunikasi Indonesia (Telkom) untuk memastikan penyediaan layanan keamanan publik sesuai dengan harapan dan kebutuhan masyarakat. (Muhammad Asaugi, 2020).

Kehadiran layanan *call center* 110 Polri akan hadir dalam rangka memenuhi harapan dan kebutuhan masyarakat dalam penyediaan layanan keselamatan publik. Mereka yang menghubungi nomor 110 terhubung langsung dengan agen yang menawarkan informasi, laporan (kecelakaan, bencana, kerusakan, dll.) dan keluhan (pelecehan, ancaman, tindakan kekerasan, dll). Untuk menggunakan layanan *Contact Center* 110 secara gratis. Guna membantu Polres Boyolali Menyampaikan keberadaan layanan *call center* 110 kepada masyarakat, Polres Boyolali membutuhkan media informasi yang merupakan produk multimedia, seperti video visual berupa video informasi yang dapat digunakan di media sosial. Hampir semua bidang masyarakat dipengaruhi oleh media sosial. Dimulai dengan menulis pesan kepada teman, berbagi informasi dan mencari informasi yang sedang populer di masyarakat. Oleh karena itu tidak mengherankan bahwa penggunaan media sosial telah menjadi perhatian utama bagi hampir semua orang. Pada tahun 2021, Indonesia merupakan pengguna media sosial terbesar keempat setelah China, India, dan Amerika. Menurut data dari perusahaan Jerman Statistic, yang menangani statistik konsumen dan pemasaran, lebih dari 193 juta orang Indonesia menggunakan berbagai platform media sosial untuk berkomunikasi. *Instagram, YouTube, Facebook, Twitter, dan TikTok* adalah lima platform media sosial teratas yang perlu dipertimbangkan (Arifin, 2022).

Permasalahan yang ada dalam layanan *call center* 110 salah satunya yaitu masyarakat tidak mengetahui adanya layanan ini. Hal ini ditunjukkan oleh berbagai berita yang mengatakan bahwa layanan ini kurang dikenal. Layanan darurat ini juga tidak banyak diberitakan, sehingga hanya menerima sedikit respons dibandingkan dengan berita lain. Selain itu, sangat jarang ada publikasi yang membahas *call center* 110. Banner, brosur, dan spanduk *call center* 110 hanya ada di beberapa kantor polisi yang kurang terlihat oleh masyarakat, jadi tidak menarik perhatian publik. *call center* 110 adalah solusi yang tepat untuk menangani masalah darurat masyarakat, tetapi masyarakat tidak mengetahuinya. Dengan memberikan informasi yang jelas, menggunakan iklan yang menarik, dan memahami target audiens, dapat meningkatkan kesadaran dalam penggunaan layanan *call center* 110.

Oleh karena itu untuk menyelesaikan masalah diatas, penulis akan membuat video informasi layanan *call center* 110 menggunakan teknik *motion graphic*. Diharapkan bahwa video *motion graphic* 2D yang dihasilkan sebagai media informasi dapat membantu masyarakat mengetahui layanan *call center* 110. Dengan demikian, penulis memilih judul "Perancangan Video *motion graphic* 2D layanan *call center* 110

KAJIAN TEORITIS

Beberapa penelitian terdahulu antara lain adalah Perancangan *motion graphic* untuk mencegah ujaran kebencian di sosial media dikalangan remaja kabupaten Purwakarta. Jurnal ini disusun oleh (Made et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai ujaran kebencian yang terjadi di platform media sosial. Melalui informasi ini, diharapkan masyarakat dapat lebih sadar akan pentingnya saling menghormati dan membentuk lingkungan internet yang sehat. Dengan kurangnya pemahaman tentang cara mencegah ujaran kebencian dan kurangnya kesadaran akan etika penggunaan media sosial, orang cenderung untuk mengirim pesan negatif atau merendahkan satu sama lain., sedangkan penelitian yang akan datang akan mengeksplorasi informasi terkait Layanan *call center* 110.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Ilham & Nasrullah, 2021) yang melakukan penelitian perancangan peraturan rambu rambu lalu lintas melalui iklan layanan masyarakat menggunakan *motion graphic*. Bertujuan untuk menciptakan video *motion graphic* yang dapat berfungsi sebagai sarana edukasi bagi masyarakat yang menggunakan jalan, serta untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas video ini sebagai alat edukasi. Penelitian ini mengadopsi pendekatan metode EPIC Model dalam mengatur langkah-langkah penelitian. Namun, penelitian berikutnya direncanakan akan mengadopsi metode ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) untuk merancang dan mengevaluasi langkah-langkah dalam pengembangan materi edukasi tersebut.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Dwiaksara & Sumarlin, 2023) yang melakukan penelitian tentang perancangan *motion graphic* sebagai media informasi etika berkendara dalam kegiatan Sunmori. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman tentang norma-norma etika yang harus diikuti dalam pelaksanaan kegiatan Sunmori, yang dalam beberapa waktu terakhir telah menimbulkan kekhawatiran di kalangan warga setempat. Fenomena ini terutama disebabkan oleh adanya perilaku berbahaya seperti balapan liar di jalan raya dan penggunaan knalpot bising. Penelitian ini akan menyoroti aspek etika dalam praktik Sunmori, tetapi pada penelitian mendatang, fokusnya akan bergeser ke etika yang mengatur penggunaan Layanan *call center* 110, yang tidak diperbolehkan digunakan secara sembarangan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviani et al., 2022) yang melakukan penelitian tentang Iklan Komersial Boba Time Untuk Promosi Media Sosial Menggunakan *motion graphic*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginovasi teknik grafik gerak dalam proses pembuatan iklan. Hasil dari uji coba menunjukkan bahwa penggunaan *motion graphic* memiliki penerimaan yang baik dan efektif dalam menyampaikan informasi menarik dalam bentuk iklan, serta mampu menjadi alat untuk memotivasi konsumen. Fokus penelitian ini adalah memberikan informasi mengenai iklan suatu produk. Namun, penelitian yang dijadwalkan akan lebih menitikberatkan pada penyediaan informasi tentang pelayanan *call center* 110 bagi masyarakat dalam situasi ketika terjadi gangguan keamanan dan ketertiban di lingkungan yang berpotensi berbahaya.

Terakhir berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo & Kurniadi, 2021) yang melakukan penelitian tentang Perancangan dan Pembuatan Video Promosi Wisata Kota Bengkulu Menggunakan metode ADDIE Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan potensi objek wisata yang tersedia di kota Bengkulu melalui platform YouTube. Pendekatan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE. Penelitian ini akan menjadi sebuah alat promosi yang bertujuan untuk menginformasikan dan mempromosikan daya tarik wisata di kota Bengkulu. Sementara itu, penelitian yang sedang berlangsung akan membahas tentang penyediaan informasi melalui media terkait Layanan *call center* 110.

METODE PENELITIAN

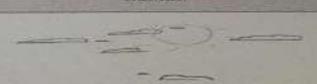
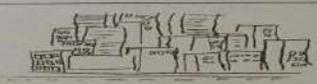
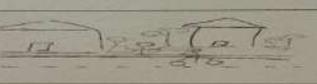
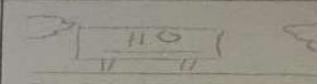
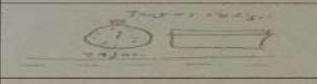
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan memanfaatkan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dalam tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan langsung di Polres Boyolali serta mengamati aktivitas yang terjadi di media sosial Polres Boyolali guna mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian ini. Proses wawancara dilakukan secara langsung dengan Bapak Arif, yang merupakan kepala humas dari Polres Boyolali. Selanjutnya, peneliti juga melakukan pencarian referensi melalui studi pustaka, yang mencakup jurnal ilmiah dan penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik penelitian. Data yang berhasil dikumpulkan dari berbagai sumber ini akan dianalisis untuk membentuk kesimpulan akhir sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh peneliti. Metode ini diharapkan akan memberikan pemahaman yang mendalam tentang topik penelitian yang berkaitan dengan layanan call center 110.

Penelitian ini memiliki sifat deskriptif, yang berarti penelitian ini fokus pada menggambarkan suatu objek tertentu dan menjelaskan elemen-elemen yang terkait dengan objek tersebut dengan cara yang sistematis. Tujuan utama dari penelitian deskriptif adalah untuk melukiskan fakta-fakta atau karakteristik dari populasi tertentu di dalam suatu domain dengan cara yang faktual dan akurat. Dalam hal ini, penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang objek yang diteliti dan untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum berdasarkan pada informasi yang terkumpul. Dengan kata lain, penelitian ini akan menghasilkan data yang dapat diandalkan dan memberikan wawasan yang lebih baik tentang fenomena yang sedang diteliti, memungkinkan peneliti untuk mengambil kesimpulan yang lebih informasional. Dengan pendekatan deskriptif yang digunakan, penelitian ini akan memberikan landasan yang kokoh untuk menghasilkan informasi yang akurat dan objektif tentang Polres Boyolali dan penggunaan media sosial mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan

Perancangan video *motion graphic* 2D untuk layanan call center, yang akan dibuat dalam format mp4 berdurasi 3–5 menit dan membahas fungsi, kegunaan, dan cara kerja layanan tersebut. 110 video ini terdiri dari beberapa karakter polisi, serta beberapa desain seperti pohon, kota, dan jalan raya.

Scene	Setting	Narasi	Ilustrasi
Scene 1	Menampilkan langit dan matahari		
Scene 2	Suasana perkotaan	ini adalah kota A dan kota seperti tahu bahwa kebutuhan dikota tidak selalu berjalan sesuai kehendak kita dan banyak hal yang tidak terduga bisa terjadi kapanpun	
Scene 3	Menampilkan perkotaan dan pejalan kaki lalu ditempanya dengan	Aaaaaaa (pejalan kaki bertrek patuk)	
Scene 4	Muncul polisi untuk menjelaskan ketika terjadinya kejadian di Scene 3	halo aku adalah alex sang pahlawan kepolisian dan aku akan mengenalkan kalian bagaimana cara menghadapi situasi tersebut yang pertama yang harus dilakukan adalah menghubungi polisi sebagai pusat bantuan kenapa polisi?? karena polisi yang bertugas memberikan keamanan dan ketertiban masyarakat dengan cara menegakkan hukum dan memberikan perlindungan serta pengayoman kepada masyarakat	
Scene 5	menampilkan billboard: 110	atau bagaimana cara menghubungi polisi dalam keadaan darurat? yaitu dengan cara menghubungi nomor layanan <i>call center</i> kepolisian 110	
Scene 6	Menampilkan jam dan tulisan melayani 24 jam	layanan <i>call center</i> 110 siap melayani masyarakat di seluruh wilayah indonesia selama 24 jam	
Scene 7	Close up tangan dan hp yang menghubungi 110	layanan <i>call center</i> 110 adalah no darurat bagi masyarakat untuk menghubungi polisi, disini memenuhi harapan dan kebutuhan masyarakat terhadap terselenggaranya layanan keamanan publik dengan memberikan pelayanan cepat, mudah dan sigap dan yang jelas tanpa adanya biaya atau biaya tambahan nomor layanan <i>call center</i> 110 siap melayani pelaporan segera	
Scene 8	Terjadinya sebuah kecelakaan	Kecelakaan	

Gambar 2. Storyboard

Gambar 2. Adalah storyboard Tujuan dari pembuatan storyboard adalah untuk mempermudah penyampaian gagasan cerita kita kepada orang lain karena kita dapat mendorong imajinasi seseorang untuk mengikuti gambar agar mereka memiliki pemahaman yang sama tentang gagasan cerita.

Tampilan hasil



Gambar 3. Tampilan hasil video layanan *call center* 110

Gambar 3. Menunjukkan bagaimana desain yang dibuat dengan Adobe Illustrator berhasil diubah menjadi *motion graphic* 2D melalui proses pengeditan dengan Adobe After Effects. Proses ini melibatkan mengimpor gambar ilustrasi ke After Effects, menerapkan efek animasi yang sesuai, menyesuaikan waktu gambar, dan menyesuaikan efek visual dan efek audio untuk membuat video *motion graphic* 2D yang dinamis. Video akhir akan diekspor dalam format MP4. Proses ini menggabungkan keahlian desain visual dengan keterampilan mengedit video untuk membuat presentasi yang menarik dan informatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapatkan pembuatan video *motion graphic* 2D layanan *call center* 110 untuk menyampaikan berita dengan cara yang menarik dan informatif. Melalui penggunaan elemen animasi, gerakan karakter dan efek visual, serta sarana komunikasi, untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang pentingnya layanan darurat yang disediakan oleh polisi. Karena keterbatasan kemampuan penulis dan keterbatasan waktu untuk penelitian, pembuatan jasa *call center* video 2D *motion graphic* video 110 terasa masih banyak kekurangan dalam teknik editing Illustrator dan editing video, editing membutuhkan ketelitian dan kesabaran agar dapat sesuai dengan konsep yang diinginkan.

DAFTAR REFERENSI

- Amandita, A. A. (2020). Pemanfaatan Layanan Polisi 110 Oleh Command Center Untuk Meningkatkan Pelayanan Publik di Polres Banyumas. In *Police Studies Review: Vol. 4(2)* (Issue 8, pp. 1–56). Springer International Publishing. http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-52090-2_300054
- Arifin, A. (2022). Fenomena Penggunaan Media Sosial. Voaindonesia.Com. <https://www.voaindonesia.com/a/fenomena-penggunaan-media-sosial/6631266.html>
- Dwiakarsa, M. A., & Sumarlin, R. (2023). Perancangan *motion graphic* Sebagai Media Informasi Tentang etika Berkendara Dalam Aktivitas. *E-Proceeding of Art & Design, 10(2)*, 2414–2427.
- Ilham, M., & Nasrullah, M. F. A. (2021). *motion graphic* Iklan Layanan Masyarakat Edukasi Tata Tertib Rambu Lalu Lintas. *Journal of Applied Multimedia and Networking, 5(1)*, 136–146. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2892>
- Made, N., Dyah, A., & Aditia, P. (2023). Perancangan *motion graphic* Sebagai Media Informasi Meditasi Soul Dalam Mengurangi stres Quarter Life Crisis. *E-Proceeding of Art & Design, 10(2)*, 2448–2465.
- Muhammad Asaugi. (2020). Peran Sosialisasi Layanan Polisi 110 Oleh Unit Bintibmas Di Polres Banyumas. *Advances in Police Science Research, 4(1)*, 1–48.
- Oktaviani, R., Ramdhan, S., & Maisaroh, S. (2022). Iklan Komersial “ Boba Time ” Untuk Promosi Media Sosial Menggunakan *motion graphic*. *Jurnal Topik Global, 1(2)*, 71–75.
- Polres Boyolali. (2023). *Hollo Polisi Pelaporan Lewat Call-Center 110 di Buka 1X24 Jam*. Humas.Polri.Go.Id. <https://humas.polri.go.id/2023/05/05/hollo-polisi-pelaporan-lewat-call-center-110-di-buka-1x24-jam/>
- Wibowo, T., & Kurniadi, A. D. (2021). Perancangan Dan Pembuatan Video Promosi Wisata Kota Bengkulu Menggunakan Metode ADDIE. *Conference on Business, Social Sciences ..., 1(1)*, 365–374