

# Implementasi motion grafis video animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat

Irwan Adhi Prasetya <sup>a,1</sup>, Iwan Ramadhan <sup>b,2</sup>

<sup>a</sup> Politeknik Aisiyah Pontianak, Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia

<sup>b</sup> Universitas Tanjungpura Pontianak, Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia

<sup>1</sup> [irwan.prasetya@polita.ac.id](mailto:irwan.prasetya@polita.ac.id); <sup>2</sup> [iwan.ramadhan@untan.ac.id](mailto:iwan.ramadhan@untan.ac.id)

## INFO ARTIKEL

*Sejarah Artikel:*

Diterima: 11 Maret 2023

Direvisi: 10 Juni 2023

Ditetapkan: 24 Oktober 2023

Tersedia Daring: 1 Januari 2024

*Kata Kunci:*

*Media Animasi*

*Seni, Budaya, Kuliner*

*Kalimantan Barat*

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang, tidak lepas dari penggunaan multimedia sebagai sarana pendukung penyampaian informasi. Informasi mengenai Provinsi Kalimantan Barat sangat diperlukan oleh masyarakat dalam dunia pendidikan dan pengetahuan karena Kalimantan Barat mempunyai beragam budaya. Keberagaman itu ada karena kehidupan sosial, adat istiadat, dan seni wilayah yang satu dengan yang lain berbeda-beda. Keberagaman budaya itu merupakan kekayaan dan dapat kita lihat pada model rumah, tari adat, lagu daerah, alat musik, serta kuliner khas setiap Kabupaten/Kota di Kalimantan Barat. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah memperluas pengetahuan dengan membuat suatu Motion Grafis Video Animasi 2D sebagai media pengenalan tentang seni, budaya, dan kuliner khas provinsi Kalimantan Barat yang yang mudah dipahami dan dipelajari serta memberikan informasi dengan cara yang menarik. Metode Penelitian yang digunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Hipotesis Penelitian adalah Penyampaian Informasi yang menggunakan media ini membuat user tertarik dalam menggunakannya serta mudah di pahami dalam proses penyampaian informasi.

## ABSTRACT

*Keywords:*

*Animation Media*

*Art, Culture, Culinary*

*West Kalimantan*

*The growing development of information technology cannot be separated from the use of Multimedia as a means of supporting the delivery of information. Information about West Kalimantan Province is needed by the community in the world of education and knowledge because West Kalimantan has a variety of cultures. This diversity exists because the social life, customs, and art of the region are different from one another. This cultural diversity is a wealth and can be seen in house models, traditional dances, folk songs, musical instruments, and culinary specialties of each Regency / City in West Kalimantan. Therefore, the purpose of this research is to expand knowledge by creating a Motion Graphic 2D Animation Video as an introductory media about the arts, culture, and culinary specialties of West Kalimantan province which is easy to understand and learn and provide information in an interesting way. The research method used is Multimedia Development Life Cycle (MDLC). The development of this multimedia method is carried out based on six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. These six stages do not have to be sequential in practice, they can be interchanged. However, the concept stage must be the first thing done. The Research Hypothesis is that Information Delivery using this media makes users interested in using it and is easy to use. Makes users interested in using it and easy to understand in the process of conveying information.*



## 1. Pendahuluan

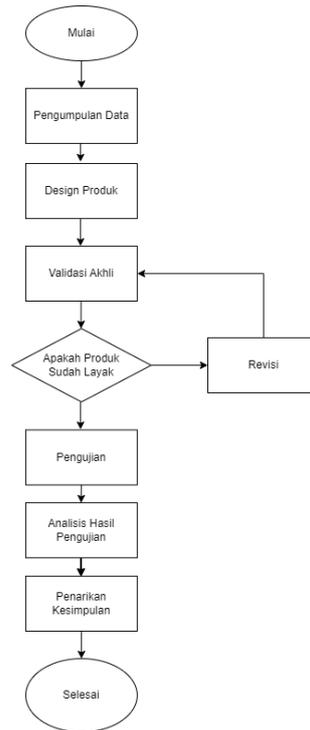
Teknologi sekarang ini yang bisa disebut era tanpa batas, salah satunya teknologi multimedia Motion Grafis Video Animasi 2D yang memberikan perubahan dalam berbagai segi kehidupan manusia. Salah satu perubahan dalam kehidupan manusia yaitu dalam pencarian informasi. Sekarang dalam pencarian informasi sudah tidak harus lagi terpaku dengan yang namanya buku. Hal sama yang terjadi dalam pemberian informasi ataupun edukasi, dalam pemberian informasi tidak harus didapat dari sekolah atau dalam pendidikan. Dari sisi edukasi, teknologi akan menjadi cara belajar baru yang lebih menyenangkan (Tekege, 2017). Terutama pada komputer dan smartphone yang dilengkapi dengan gambar dan suara sehingga tidak membuatnya cepat bosan. Jenis permainan yang bersifat mendidik ini biasa disebut sebagai edutainment. Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang, tidak lepas dari penggunaan Multimedia sebagai sarana pendukung penyampaian informasi. Multimedia Motion Grafis Video Animasi 2D memiliki kelebihan jika dipahami dalam proses penyebaran informasi (Najah, 2017). Multimedia mampu memuat materi yang berisi benda asli dari lingkungan otentik seperti gambar suatu daerah, suara ataupun peristiwa langka yang sulit untuk dihadirkan.

Saat ini Kalimantan Barat (Kalbar) secara resmi dibagi menjadi 14 Kabupaten/Kota yang terdiri dari 12 kabupaten: Mempawah, Sambas, Ketapang, Sanggau, Sintang, Kapuas Hulu, Bengkayang, Melawi, Kayong Utara, Sekadau, Landak, Kubu Raya, dan 2 kota yaitu: Pontianak dan Singkawang. Informasi mengenai Provinsi Kalimantan Barat sangat diperlukan oleh masyarakat dalam dunia pendidikan dan pengetahuan karena Kalimantan Barat mempunyai beragam budaya. Keberagaman itu ada karena kehidupan sosial, adat istiadat, dan seni wilayah yang satu dengan yang lain berbeda-beda. Keberagaman budaya itu merupakan kekayaan dan dapat kita lihat pada model rumah, tari adat, lagu daerah, alat musik, serta kuliner khas setiap Kabupaten/Kota di Kalimantan Barat.

Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah memperluas pengetahuan dengan membuat suatu media Motion Grafis Video Animasi 2D sebagai media pengenalan tentang seni, budaya, dan kuliner khas provinsi Kalimantan Barat yang mudah dipahami dan dipelajari serta memberikan informasi dengan cara yang menarik. karena semua informasi ditampilkan dengan teks, gambar, suara, dan animasi yang saling terintegrasi serta keaktifan pengguna dalam menjalankan media. Dengan adanya gabungan teks, gambar, suara, animasi, dan interaksi pengguna pada aplikasi ini akan dapat memaksimalkan proses penyampaian informasi. Aplikasi ini didedikasikan untuk siapapun yang ingin mengenal lebih dekat seni, budaya, dan kuliner khas yang ada di tiap kabupaten/kota di Provinsi Kalimantan Barat.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian studi literatur, wawancara, atau observasi dan selanjutnya mendesain produk. Berikut adalah diagram alir (*flowchart*) penelitian yang menjelaskan langkah-langkah dari penelitian ini pada gambar berikut:



**Gambar 1. Diagram Alir Penelitian**

Langkah-langkah penelitian pada Gambar 1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data: Langkah pertama dalam penelitian ini adalah pengumpulan data tentang topik yang akan dibahas. Data dapat diperoleh melalui studi literatur, wawancara, atau observasi.
2. Desain produk: Setelah data terkumpul, peneliti akan membuat desain produk yang akan dibuat menggunakan teknologi motion graphics. Desain produk ini akan dikembangkan berdasarkan tujuan penelitian dan data yang telah dikumpulkan.
3. Validasi ahli: Setelah desain produk dibuat, peneliti akan meminta validasi dari ahli terkait untuk memastikan kualitas produk yang dihasilkan.
4. Pengujian: Setelah validasi ahli dilakukan, produk yang telah dibuat akan diuji melalui percobaan. Pengujian ini dilakukan dengan cara membandingkan efektivitas produk dengan produk lain atau menggunakan kelompok kontrol.
5. Analisis hasil pengujian: Setelah pengujian selesai dilakukan, hasilnya akan dianalisis untuk melihat apakah penggunaan motion graphics dalam produk tersebut efektif atau tidak. Analisis ini akan membantu peneliti untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan produk yang telah dibuat.
6. Penarikan kesimpulan: Setelah analisis hasil pengujian dilakukan, peneliti akan menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan ini akan memberikan gambaran tentang penggunaan motion graphics dalam mempromosikan atau memperkenalkan budaya Indonesia, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Adapun metode Pengumpulan Data terdiri dari sebagai berikut:

#### **A. Data Primer**

##### 1. Wawancara (Interview)

Untuk mendapatkan informasi dalam perancangan ini, akan dilakukan wawancara atau interview kepada pelaku seni, budaya, dan kuliner di kabupaten/kota yang selama ini sudah ada. Selain itu wawancara juga akan dilakukan kepada pemerintah provinsi Kalimantan Barat dalam bidang pariwisata. Melalui metode wawancara ini, informasi tentang obyek perancangan yang didapat lebih akurat.

##### 2. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang objek perancangan dengan cara mengamati kejadian atau kegiatan yang terjadi. Dengan metode ini diharapkan dapat mengetahui keadaan objek perancangan dan juga target perancangan. Sehingga perancangan dapat sesuai dengan kebutuhan target perancangan. Pengamatan yang akan dilakukan adalah pengamatan secara langsung, kemudian mengabadikannya menggunakan kamera. Selain itu juga digunakan metode observasi secara tidak langsung. Alat yang digunakan adalah kamera, untuk merekam aktifitas target audience, sehingga dapat mengertikebiasaan target perancangan.

#### **B. Data Sekunder**

##### 1. Penelitian Pustaka

Mengumpulkan dan memilih data yang sudah ada di media cetak seperti buku, koran, maupun media digital. Data yang dicari memuat informasi yang sesuai dengan kepentingan perancangan karya desain sebagai landasan teori.

##### 2. Dokumentasi Data

Mengumpulkan data dan informasi yang ada, kemudian mendokumentasikan menggunakan kamera. Data yang dikumpulkan berupa gambar, buku, foto, arsip, dan sebagainya. Data tersebut digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan perancangan.

Adapun Metode Terapan dalam menciptakan sebuah Motion Grafis video animasi 2D dijelaskan sebagai berikut:

Menciptakan sebuah Motion Grafis video animasi 2D yang menampilkan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat, Proses pengembangan dilakukan dengan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan MDLC. Dengan menggunakan pengembangan MDLC, diharapkan dapat menghasilkan sebuah video animasi 2D yang menarik dan bermanfaat sebagai sumber edukasi tentang seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. Proses pengembangan tersebut melibatkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

Hasil akhir dari pengembangan adalah sebuah video animasi 2D yang siap digunakan sebagai sumber belajar dan pengetahuan tentang seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat.

1. Konsep (*Concept*): Pengembangan animasi 2D dimulai dari tahap konsep. Tahap ini merupakan pemilihan dasar ide-ide yang akan dikembangkan melalui pengumpulan sumber mengenai pokok pembahasan. Berdasarkan hasil wawancara dari narasumber kumpulan buku-buku gambar, dan audio.
2. Perancangan (*Design*): Tahap selanjutnya adalah design atau perencanaan untuk menentukan seperti apa animasi yang akan dihasilkan. Storyboard digunakan untuk mendeskripsikan proses perancangan desain yang ditampilkan dalam Motion Grafis video animasi 2D yang menampilkan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan

Barat yang mendeskripsikan deskripsi setiap adegan dengan memasukkan semua objek multimedia dan tautan ke adegan lainnya.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*): Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang akan dikerjakan. Bahan yang dikumpulkan berupa teks, gambar, audio dan gambar pendukung. Sebagian besar gambar diedit menggunakan software CC Adobe Illustrator. Berikut adalah bahan pendukung dalam pengembangan video animasi tradisi dan kebudayaan China. Berikut merupakan bahan-bahan yang telah dikumpulkan.
4. Pembuatan (*Assembly*): Tahap assembly merupakan tahap perancangan. Bahan yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya akan dimasukkan ke dalam software untuk diedit dan diolah menjadi sebuah animasi 2 dimensi.
5. Pengujian (*Testing*): Pada tahap selanjutnya akan dilakukan pengujian. Pengujian akan dilakukan berulang-ulang dalam proses pembuatan secara berkala untuk menghindari kesalahan pada animasi atau timing animasi yang tidak tepat dengan audio dan kesalahan-kesalahan yang tidak disengaja hingga pengujian terakhir ketika animasi telah selesai.
6. Distribusi (*Distribution*): Tahap terakhir adalah tahap pendistribusian. Pada tahap ini dilakukan publikasi terhadap animasi yang telah dibuat melalui social media berupa platform youtube.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### A. Penggunaan Metode MDLC Pada Multimedia Grafis Video Animasi 2D

Penggunaan metode MDLC pada multimedia Motion Grafis Video Animasi 2D pengenalan tentang seni, budaya, dan kuliner khas provinsi Kalimantan Barat menghasilkan penelitian sebagai berikut

##### a) Pengonsepan (*concept*)

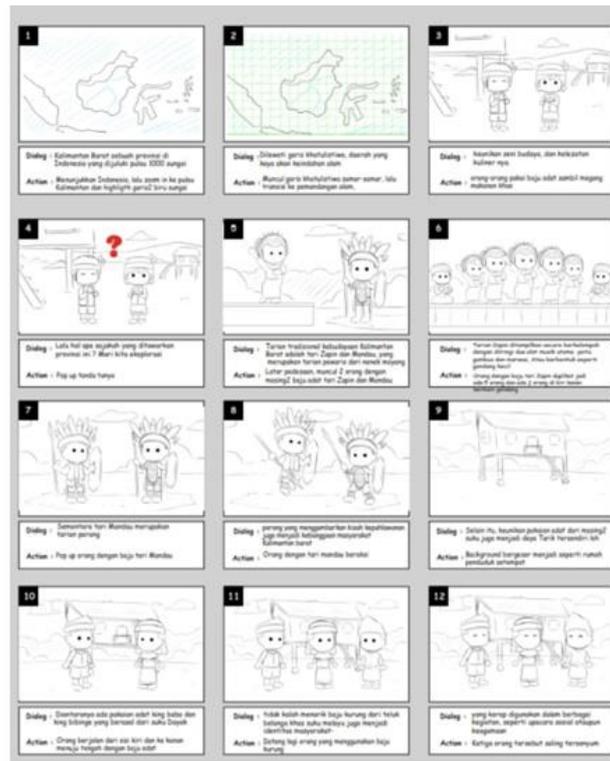
Tahap awal dalam pembuatan media promosi ini adalah menentukan konsep. Pada pembuatan Motion Grafis Video Animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat, tahapan konsep mencakup

- Penentuan tujuan dan identifikasi pesan utama yang ingin disampaikan, yaitu untuk meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap kekayaan seni, budaya, dan kuliner khas di daerah tersebut,
- Penentuan audiens target yaitu wisatawan, masyarakat lokal, atau pelajar. ,
- Mengumpulkan persyaratan konten yang dibutuhkan, seperti informasi tentang seni, budaya, dan kuliner khas yang akan dipresentasikan.
- Membuat rencana proyek, termasuk alokasi waktu, anggaran, dan tim yang terlibat.
- Menganalisis dan mengumpulkan informasi terkait seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat, seperti tarian tradisional, adat istiadat, bangunan bersejarah, atau makanan khas.
- Menentukan konten apa yang perlu disertakan dalam video animasi 2D, seperti gambar, teks, suara, atau animasi karakter.
- Mengidentifikasi aspek penting yang perlu ditonjolkan untuk memperkenalkan seni, budaya, dan kuliner khas tersebut.

##### b) Perancangan (*design*),

Dalam tahapan perancangan (design) pembuatan Motion Grafis Video Animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat, ada beberapa langkah yaitu.

- Mendesain storyboard yang menggambarkan alur cerita dan urutan visual yang akan digunakan dalam video animasi 2D:



**Gambar 2. Storyboard Cerita**

Pada gambar 2, dilakukan perancangan gambar atau sketsa yang menggambarkan urutan cerita dan adegan dalam video animasi 2D. Storyboard berfungsi sebagai panduan visual untuk memetakan alur cerita, pengaturan adegan, dan transisi antara adegan. Hal ini membantu tim pengembangan untuk memvisualisasikan secara lebih terperinci bagaimana cerita akan berkembang dalam video animasi. Mendesain storyboard yang menggambarkan alur cerita dan urutan visual yang akan digunakan dalam video animasi 2D.

- Menentukan gaya visual yang sesuai dengan tema seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat: Pada tahap ini, ditentukan gaya visual yang akan digunakan dalam video animasi 2D. Gaya visual sesuai dengan tema seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat untuk menciptakan pengalaman yang kohesif dan konsisten. Misalnya, gaya visual dapat mengadopsi desain terinspirasi dari motif-motif tradisional, warna-warna yang mencerminkan kekayaan budaya setempat, dan elemen-elemen visual yang khas. Tampak pada gambar 3 menggunakan motif suku tionghoa.



**Gambar 3. Motif Gaya Visual**

- Membuat karakter animasi 2D atau elemen desain lain yang diperlukan: Pada tahap ini, karakter animasi 2D atau elemen desain lain yang mendukung cerita dan visualisasi dibuat. Karakter tersebut dapat berupa tokoh utama, tokoh pendukung, atau objek-objek yang relevan dengan pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. Pada gambar 4, Pembuatan karakter melibatkan proses desain, pembuatan sketsa, dan transformasi menjadi elemen animasi 2D yang hidup dan menarik. Menyusun skrip narasi atau teks yang akan digunakan dalam video animasi 2D.



**Gambar 4. Karakter 2D**

- Menyusun skrip narasi atau teks yang akan digunakan dalam video animasi 2D: Pada tahap ini, skrip narasi atau teks yang akan digunakan dalam video animasi 2D disusun. Skrip ini berisi dialog, narasi, atau teks yang akan menjadi panduan untuk pengaturan suara latar atau penggunaan teks dalam video. Skrip disusun dengan jelas dan sesuai dengan cerita serta pesan yang ingin disampaikan dalam pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat.
- c) Pengumpulan bahan (*material collecting*),

Pada tahap ini, berbagai bahan dan informasi yang relevan dikumpulkan untuk mengisi konten video animasi 2D. Hal ini meliputi mengumpulkan foto-foto, video, catatan, dan referensi terkait seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. Selain itu, juga dilakukan pengumpulan elemen-elemen grafis, seperti ilustrasi, ikon, atau gambar yang akan digunakan dalam pembuatan animasi. Informasi tentang seni tradisional, adat istiadat, bangunan bersejarah, atau makanan khas di Provinsi Kalimantan Barat menjadi sumber daya penting yang dikumpulkan pada tahap ini. Dengan mengumpulkan bahan-bahan ini, tim pengembangan memiliki sumber daya yang diperlukan untuk membangun konten multimedia yang informatif, akurat, dan

menarik bagi audiens. Tahap pengumpulan bahan ini membantu memastikan bahwa video animasi 2D dapat menggambarkan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat dengan baik.



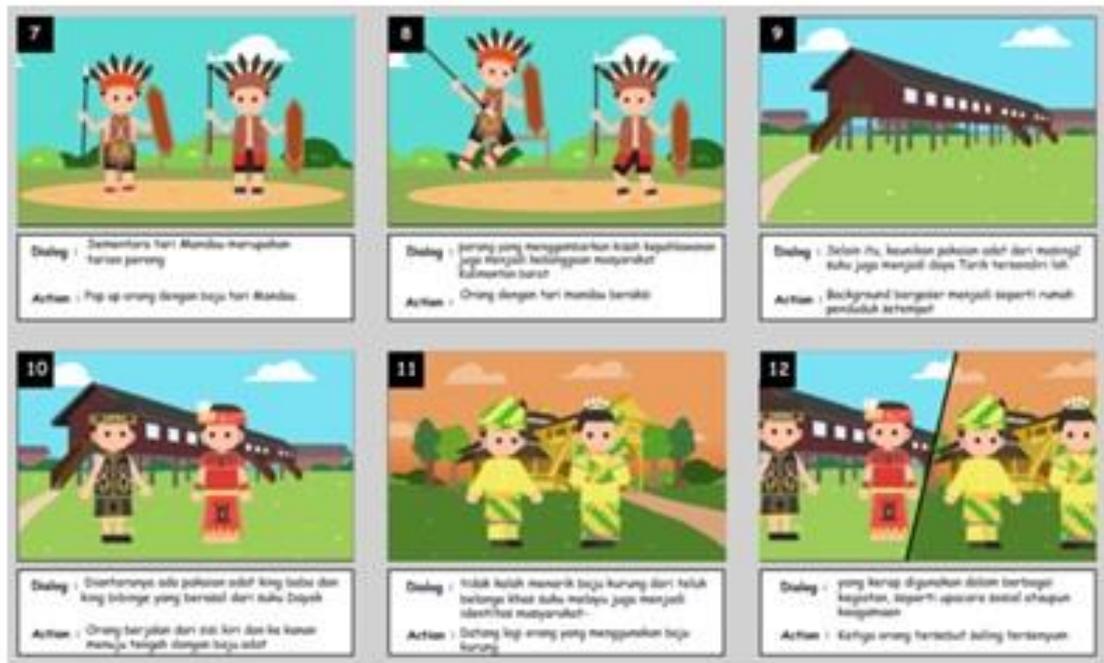
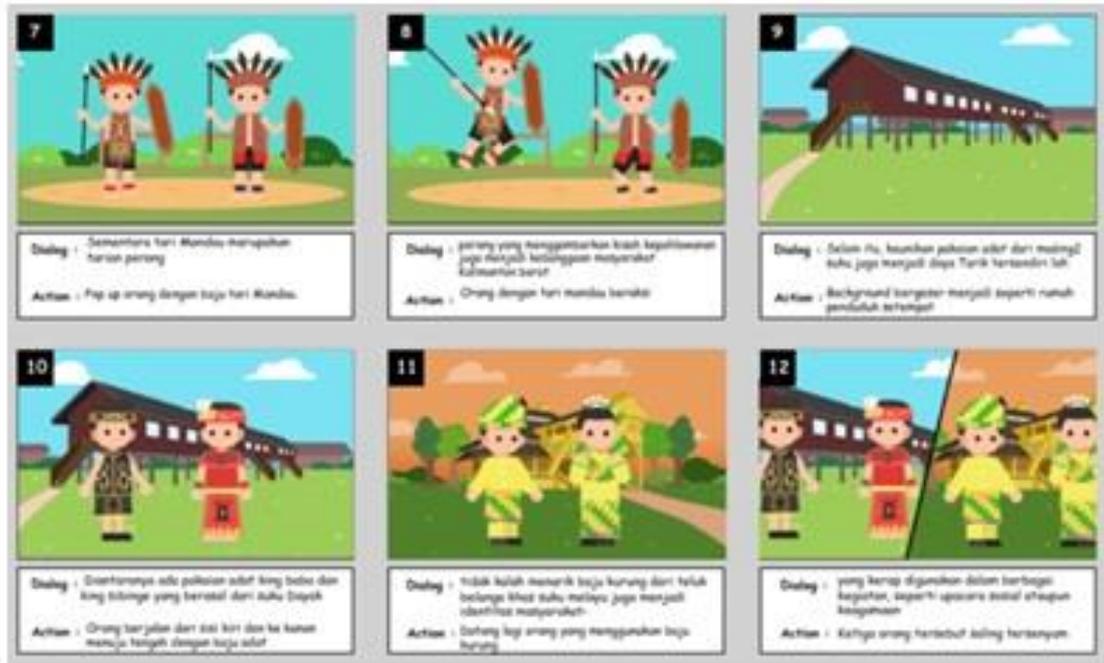
**Gambar 5. Pengumpulan Bahan**

d) Pembuatan (*assembly*),

Tahap Pembuatan (*Assembly*) merupakan tahap penting dalam pembuatan Motion Grafis Video Animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. Pada tahap ini, berbagai elemen yang telah disiapkan, seperti desain 2D yang dibuat menggunakan Adobe Illustrator.



**Gambar 6.** ilustrasi tiap-tiap scene sesuai storyboard yang sudah dibuat



Gambar 7. ilustrasi tiap-tiap scene sesuai storyboard yang sudah dibuat



Gambar 8. ilustrasi tiap-tiap scene sesuai storyboard yang sudah dibuat

Animasi yang dibuat menggunakan Adobe Animate, digabungkan menjadi sebuah video animasi yang utuh. Proses ini melibatkan penggunaan aplikasi tersebut untuk membangun dan mengatur elemen grafis, teks, karakter animasi, dan efek visual yang diperlukan.



**Gambar 9. Tahap Animasi**



**Gambar 10. Tahap Editing**

Perakitan dilakukan dengan cermat untuk menciptakan alur cerita yang mulus, transisi visual yang menarik, dan pengaturan waktu yang tepat. Selama tahap ini, sinkronisasi antara animasi, suara latar, dan elemen lainnya juga dilakukan untuk mencapai hasil yang harmonis dan menarik.

e) Pengujian (*testing*)

Setelah tahap pembuatan animasi selesai, langkah berikutnya adalah melakukan tahap pengujian. Tujuan tahap ini adalah untuk memverifikasi apakah hasil animasi sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian animasi melibatkan pihak ahli dalam konten, media, serta melibatkan respons dari pengguna untuk menilai keefektifan animasi tersebut. Data angket mengenai tanggapan ahli terkait kelayakan multimedia dan materi dianalisis dengan cara mentransformasi skor dari tiap-tiap aspek yang diamati ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif dengan cara:

- Menentukan skor ideal (skor maksimal) = 5
- Menentukan skor terendah (skor minimal) = 1
- Menentukan interval yang dikehendaki = 5 (sangat tidak layak, tidak layak, kurang layak, layak, dan sangat layak)
- Kemudian di hitung berapa nilai dengan perhitungan sebagai Berikut:

$$n = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Keterangan:

- Jumlah Skor = Total jumlah dari skor yang diperoleh
- Jumlah Skor Maksimum = Jumlah skor max yang bisa diperoleh

Berdasarkan perhitungan, maka range skor dan kriteria kualitatif penilaian ahli terhadap multimedia dan materi adalah sebagai berikut.

- Sangat Layak = 80 = n = 100
- Layak = 60 = n ≤ 80
- Cukup layak = 40 = n ≤ 60
- Kurang layak = 20 = n ≤ 40
- Tidak layak = 0 = n ≤ 20

#### 1. Uji Ahli Media

Tujuan dari kegiatan pengujian oleh ahli Media adalah untuk mengumpulkan data penelitian, pendapat, dan saran terkait dengan pengembangan animasi yang terdapat dalam animasi pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat yang telah dikembangkan. Review ahli media pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat ini ditinjau oleh seorang ahli, yaitu Ibu Narti Prihartini, S.T., M.T., Dosen Multimedia Politeknik Negeri Sambas, Hasil dari pengujian ini dicatat dalam Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Uji Ahli Media.**

No Butir Pertanyaan	Kriteria					Keterangan
	STS	TS	N	S	SS	
1					√	Sangat Setuju
2					√	Sangat Setuju
3					√	Sangat Setuju
No Butir Pertanyaan	Kriteria					Keterangan
	STS	TS	N	S	SS	
4				√		Setuju
5				√		Setuju
6				√		Setuju
7				√		Setuju
8					√	Sangat Setuju
9					√	Sangat Setuju
10				√		Setuju
Jumlah	45					

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari 10 aspek Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{45}{50} \times 100 = 90$$

Berdasarkan tabel yang menunjukkan total nilai sebesar 90, dapat disimpulkan bahwa media motion grafis video animasi 2D pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di provinsi Kalimantan Barat ini masuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan. Ahli atau pakar merekomendasikan saran tambahan, yaitu untuk menambahkan teks yang mencakup beberapa aspek budaya seperti Tari Jepin, makanan khas, dan festival, serta menyesuaikan backsound dengan budaya yang ditampilkan.

Berdasarkan saran tersebut, media akan direvisi sesuai dengan rekomendasi yang diberikan:

2. Uji Ahli Materi

Kegiatan uji ahli isi ini bertujuan untuk mendapatkan data penelitian, pendapat, dan saran terhadap keseluruhan materi yang terdapat dalam animasi pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat yang telah dikembangkan. Pada review ahli isi materi pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat ini dilakukan oleh Dosen Pendidikan Sosiologi Universitas Tanjungpura bidang Kebudayaan Prov. Kalimantan Barat, Bapak Iwan Ramadhan. M.Pd. Hasil yang diperoleh dicatat pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2 Hasil Uji Ahli Media.**

No Butir Pertanyaan	Kriteria					Keterangan
	STS	TS	N	S	SS	
1				√		Setuju
2				√		Setuju
3					√	Sangat Setuju
4				√		Setuju
5				√		Setuju
6				√		Setuju
7				√		Setuju
8				√		Setuju
9					√	Sangat Setuju
10			√			Netral
Jumlah	41					

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli Materi terdiri dari 10 aspek Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{41}{50} \times 100 = 82$$

Berdasarkan tabel yang menunjukkan total nilai sebesar 82, dapat disimpulkan bahwa media animasi yang menggambarkan budaya di Kalimantan Barat masuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan. Namun, ahli atau pakar materi memberikan saran yang diberikan adalah untuk lebih spesifik lagi dalam menggambarkan budaya-budaya di Kalimantan Barat, karena dianggap terlalu luas. Disarankan untuk membagi budaya menjadi beberapa jenis konten, misalnya satu konten untuk makanan khas, satu untuk ritual, dan lain-lain. Dengan melakukan hal ini, media akan menjadi lebih fokus dan mendalam dalam menggambarkan setiap aspek budaya, sehingga dapat lebih menarik minat pengguna dan lebih efektif dalam memperkenalkan budaya Kalimantan Barat. Revisi berdasarkan saran tersebut akan meningkatkan kualitas dan relevansi media animasi dalam mempromosikan kekayaan budaya di daerah tersebut

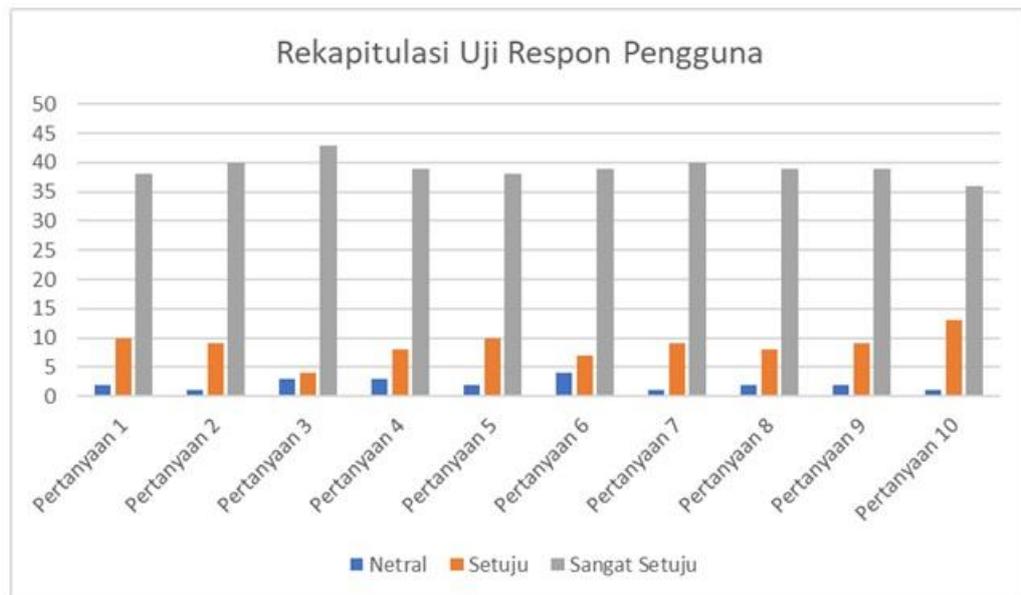
### 3. Uji Respon Pengguna

Pengujian respon pengguna dilakukan untuk mengevaluasi kepuasan dan tanggapan terhadap video animasi memperkenalkan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat yang telah dibuat. Uji respon ini melibatkan 50 responden dari masyarakat umum, yang diminta untuk mengisi angket dengan 10 jenis pertanyaan yang berbeda. Hasil dari pengujian ini disajikan dalam bentuk rekapitulasi menggunakan metode pengukuran skala Likert dengan checklist berisi 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Data yang telah dihitung oleh peneliti kemudian dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Respon Pengguna**

No Butir Pertanyaan	Kriteria					Total Skor	Persentase Persetujuan
	STS	TS	N	S	SS		
1			2	10	38	236	94%
2			1	9	40	239	96%
3			3	4	43	240	96%
4			3	8	39	236	94%
5			2	10	38	236	94%
6			4	7	39	235	94%
7			1	9	40	239	96%
8			2	8	39	233	93%
9			2	9	39	237	95%
10			1	13	36	235	94%
Persentase Skor Rata-rata							95%

Adapun rekapitulasi pertanyaan yang dipilih responden terhadap pilihan butir pertanyaan tersebut dapat dilihat dengan chart pada Gambar 11



**Gambar 11. Grafik Rekapitulasi Uji Respon Pengguna**

Dengan rata-rata hasil persentase yang diperoleh dari keseluruhan subjek yaitu 95%, sesuai pada tabel 9. Kategori Persentase dapat disimpulkan bahwa animasi memperkenalkan seni, budaya, dan kuliner khas Provinsi Kalimantan Barat yang telah dibuat berkualifikasi “Sangat Layak”.

f) Pendistribusian (distribution)

Setelah video animasi yang memperkenalkan seni, budaya, dan kuliner khas Provinsi Kalimantan Barat telah diuji dan masuk ke dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan, tahap pendistribusian dapat dilakukan. Pada tahap ini, dapat dilakukan melalui berbagai saluran, seperti platform media sosial, situs web, aplikasi mobile, atau melalui kerjasama dengan pihak terkait seperti lembaga pemerintah, pariwisata, atau pendidikan.

**B. Manfaat Penggunaan Multimedia Grafis Video Animasi 2D**

Dalam era digital dan perkembangan teknologi informasi, media animasi 2D telah menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan, informasi, dan pengetahuan kepada masyarakat. Menurut (Mardiyanti, L. R., Imran, I., Ramadhan, I., Asriati, N., Al Hidayah, R., & Suriyanisa, 2023) kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Sehingga pemanfaatan teknologi sedang gencar untuk dilibatkan. Adapun pada pemanfaatan Animasi 2D dapat digunakan untuk mengenalkan seni, budaya, dan kuliner khas suatu daerah dengan cara yang menarik dan interaktif (Pratama et al., 2022). Khususnya dalam dunia pendidikan. Provinsi Kalimantan Barat sebagai salah satu wilayah di Indonesia yang kaya akan seni, budaya, dan kuliner tradisional memiliki potensi besar untuk dikembangkan dan dipromosikan melalui media animasi. Hal hal tersebut merupakan kearifan lokal atau local wisdom yang dimiliki masyarakat. Kearifan lokal dari usaha manusia menggunakan akal budinya dalam bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, obyek atau peristiwa yang terjadi (Ramadhan, Iwan; Firmansyah, Haris; Wiyono, 2022).

Menurut (Purwaningsih, E., Ulfah, M., Kuswanti, H., & Ramadhan, 2022) perkembangan teknologi mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih banyak tahu, sehingga pendidik dituntut menggunakan teknologi dalam pendidikan. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan motion grafis video animasi 2D sebagai alat pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. Dengan menggunakan media animasi, diharapkan informasi mengenai seni, budaya, dan kuliner khas Kalimantan Barat dapat dihadirkan dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan dapat menarik minat masyarakat untuk lebih mengenal dan melestarikan kekayaan budaya daerah. Ide penelitian ini muncul dari kesadaran akan pentingnya memperkenalkan dan melestarikan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. Namun, dalam menyampaikan informasi tersebut, diperlukan suatu pendekatan yang menarik dan relevan dengan tren media saat ini. Animasi 2D dipilih karena fleksibilitasnya dalam menggambarkan beragam budaya, tokoh, dan objek-objek yang ada dalam seni dan kuliner Kalimantan Barat. Berbagai pertimbangan juga muncul dari melihat potensi penggunaan media animasi dalam konteks ini. Media animasi dapat menciptakan gambaran visual yang hidup dan dapat menunjukkan interaksi antara berbagai aspek budaya Kalimantan Barat dengan cara yang menarik bagi pengguna. Selain itu, animasi 2D juga memiliki keunggulan dalam kemudahan produksi, fleksibilitas perubahan, dan biaya relatif lebih terjangkau dibandingkan dengan media animasi 3D.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi motion grafis video animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat merupakan pendekatan yang efektif. Animasi 2D memiliki potensi untuk menyampaikan informasi tentang kekayaan budaya daerah secara menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat. Dari hasil pengujian oleh ahli media, ditemukan bahwa animasi ini memang sudah baik dan dapat digunakan, tetapi ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitasnya. Rekomendasi ahli media tersebut tentang penambahan teks yang lebih spesifik dan penyesuaian background dengan budaya yang ditampilkan adalah hal yang relevan. Dengan memperhatikan aspek ini, animasi dapat menjadi lebih informatif dan menghadirkan keselarasan antara visual dan audio.

Pengujian oleh ahli materi/isi juga memberikan masukan yang berharga, terutama terkait dengan kedalaman penggambaran budaya Kalimantan Barat dalam animasi. Dengan membagi budaya menjadi beberapa jenis konten, animasi menjadi lebih fokus dan mendalam dalam menggambarkan setiap aspek budaya. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik animasi bagi pengguna dan efektivitasnya dalam memperkenalkan budaya Kalimantan Barat. Respon positif dari pengguna dalam uji coba respon pengguna juga mengonfirmasi bahwa animasi ini berhasil dalam memperkenalkan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. Tingkat kepuasan yang tinggi menunjukkan bahwa animasi ini relevan dan menarik bagi target audiensnya. Dengan hasil tersebut berarti sinergi dengan penelitian sebelumnya telah meneliti penggunaan media animasi untuk memperkenalkan kebudayaan lokal (Yasa, 2019) pada berbagai tingkatan, baik di tingkat lokal maupun nasional. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan pemahaman dan minat masyarakat terhadap kebudayaan daerah, terutama di kalangan generasi muda yang lebih responsif terhadap media digital.

Berdasarkan hasil pengujian oleh ahli media, ahli materi/isi, dan respon pengguna, dapat disimpulkan bahwa media animasi 2D yang diimplementasikan untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat efektif dan layak digunakan. Pendekatan visual yang dihadirkan dalam bentuk animasi membantu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap informasi budaya yang disajikan (Sunarya et al., 2015).

Keberhasilan ini didukung oleh teori pembelajaran visual yang menyatakan bahwa manusia lebih mudah memahami informasi melalui gambar dan animasi (Doshier & Lu, 2017).

Selain itu, teori psikologi kognitif juga mendukung efektivitas penggunaan animasi dalam menyampaikan pesan dan informasi dengan lebih baik. Dengan memberikan visualisasi yang jelas dan atraktif, animasi mampu meningkatkan daya serap informasi dan membantu pengguna untuk mengingat informasi lebih baik (Rahmayanti & Istianah, 2018). Penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya juga menunjukkan hasil yang sejalan dengan penelitian ini. Beberapa penelitian tentang penggunaan media animasi dalam memperkenalkan budaya lokal dan pariwisata telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap kekayaan budaya daerah.

Selama proses penelitian ini, mengalami beberapa hambatan yang perlu dicatat. Pertama, keterbatasan waktu menjadi tantangan selama penelitian. Pembuatan animasi yang berkualitas membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama dalam hal perancangan visual dan animasi frame-by-frame. Peneliti harus memastikan bahwa waktu yang diberikan untuk penelitian ini dapat dimanfaatkan dengan efisien. Kedua, kurangnya aksesibilitas data tentang seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat juga menjadi hambatan. Beberapa data yang diperlukan untuk menyusun konten animasi mungkin sulit ditemukan atau terbatas aksesnya, sehingga peneliti harus melakukan upaya ekstra untuk memperoleh data yang akurat dan relevan.

Meskipun menghadapi beberapa hambatan tersebut, peneliti berhasil mengatasi kendala tersebut dengan melakukan pengaturan anggaran yang efisien, menyusun jadwal penelitian yang terencana dengan baik, dan melakukan kolaborasi dengan berbagai pihak yang memiliki akses ke data budaya di Provinsi Kalimantan Barat.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa media animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat adalah pendekatan yang efektif dan layak digunakan. Pendekatan visual animasi 2D mampu meningkatkan pemahaman masyarakat tentang kekayaan budaya daerah, sesuai dengan teori pembelajaran visual dan psikologi kognitif. Meskipun mengalami beberapa hambatan, penelitian ini berhasil mengatasi kendala tersebut dan memberikan kontribusi positif dalam mengenalkan dan mempromosikan budaya Kalimantan Barat melalui media animasi.

#### **4. Kesimpulan dan Saran**

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi motion grafis video animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat merupakan pendekatan yang efektif dan layak digunakan. Pendekatan visual dalam bentuk animasi membantu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap informasi budaya yang disajikan. Hal ini didukung oleh teori pembelajaran visual yang menunjukkan bahwa manusia lebih mudah memahami informasi melalui gambar dan animasi. Uji coba oleh ahli media, ahli materi/isi, dan respon pengguna telah mengkonfirmasi bahwa animasi ini diterima dengan baik dan efektif dalam memperkenalkan kekayaan budaya di Kalimantan Barat.

Meskipun implementasi animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat telah terbukti efektif, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menggali potensi penggunaan media animasi dalam lingkup yang lebih luas. Penelitian lanjutan dapat melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang dan usia untuk memastikan representativitas data dan keberlakuan temuan. Selain itu, penelitian lebih mendalam tentang dampak animasi dalam meningkatkan partisipasi masyarakat dalam

melestarikan budaya lokal dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang kontribusi media animasi dalam konteks kebudayaan.

Selain itu, dalam penelitian selanjutnya, perlu diperluas cakupan konten animasi untuk mencakup lebih banyak aspek budaya di Provinsi Kalimantan Barat. Pengenalan tentang kesenian tradisional lain, upacara adat, dan tradisi sosial-budaya dapat menjadi fokus tambahan untuk menggali kekayaan budaya yang lebih luas dan mendalam. Hal ini akan memberikan kesempatan untuk lebih memahami dan mengapresiasi kekayaan budaya yang beragam di Provinsi Kalimantan Barat dan mendukung upaya pelestariannya.

Penggunaan media animasi sebagai alat pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat menawarkan peluang yang menjanjikan dalam mempromosikan dan melestarikan kekayaan budaya lokal. Dengan memperkuat dan melengkapi hasil penelitian ini melalui penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam, diharapkan animasi 2D dapat terus menjadi sarana efektif untuk mengenalkan dan mempromosikan kebudayaan yang beragam di Kalimantan Barat.

## 5. Daftar Pustaka

- Dosher, B., & Lu, Z.-L. (2017). Visual perceptual learning and models. *Annual Review of Vision Science*, 3, 343–363.
- Mardiyanti, L. R., Imran, I., Ramadhan, I., Asriati, N., Al Hidayah, R., & Suriyanisa, S. (2023). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Model Blended Learning Berbasis Media Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 5814–5821.
- Najah, S. (2017). *Pengembangan Media Sosialisasi Kompetensi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) Unj Berbentuk Video Live Shot Dan Animasi 2D*. Universitas Negeri Jakarta.
- Pratama, Y. A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). Pengenalan Motif Batik Megamendung melalui Animasi 2D Karakter Genderuwo. *Jurnal Desain*, 10(1), 73–84.
- Purwaningsih, E., Ulfah, M., Kuswanti, H., & Ramadhan, I. (2022). Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Melalui Desain Pesan Pembelajaran Bagi Guru di Daerah Perbatasan Kabupaten Bengkayang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(4), 6758–6762.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). *Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. State University of Surabaya.
- Ramadhan, Iwan; Firmansyah, Haris; Wiyono, H. (2022). *Kearifan Lokal dan Kajian Etnis Di Kalimantan Barat*. Lakeisha.
- Sunarya, P. A., Yudha, B. P., & Nugroho, A. (2015). Membangun Media Promosi Dengan Karakter Animasi 3D. *Innovative Creative and Information Technology*, 1(1), 26–42.
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal FATEKSA: Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1).
- Yasa, G. P. P. A. (2019). Animasi Si Uma. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2, 333–339.