

DESIGN ANIMATION MOTION GRAPHIC SOSIALISASI K3 (KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA)

Keven Leonardo Hong¹, Yonky Pernando^{2*}, Oey Anton³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Universal

*e-mail: yongkyfernando194@gmail.com

Abstract: *Because it is vital to describe the socialization of occupational safety and health that is carried out, occupational health and safety is very important in a company to prevent work accidents. However, every firm has conditions that are not harmonious, so socialization is seldom carried out, carried out, and inefficient procedures were used. As a result, the first step in this investigation is to create a motion graphic animation as an introduction medium. Because information is more practical to express through audio and images, motion graphic animation has its own individuality. It is designed utilizing a combination of graphics and pen strokes that produce intriguing things to convey. As a result, the author creates motion graphic animations to make the introduction more fascinating and repeatable.*

Keywords: *k3; animation; motion graphic; 2d.*

Abstrak: Pada suatu perusahaan kesehatan dan keselamatan kerja sangat krusial buat mencegah terjadinya kecelakaan kerja, karena itu penting supaya sosialisasi kesehatan dan keselamatan kerja yang dilakukan, tapi setiap perusahaan mempunyai kondisi yg tidak selaras membuat jarang nya sosialisasi sporadis dilakukan dan menggunakan cara yg tidak efektif. Maka asal itu penelitian ini merancang animasi motion graphic menjadi media buat pengenalan. Animasi motion graphic memiliki keunikan sendiri karena didesain menggunakan menggabungkan ilustrasi dan goresan pena yang menghasilkan suatu isu yg menarik buat disampaikan karena suatu informasi lebih praktis buat diserap melalui audio serta visual. sang sebab itu penulis membuat animasi motion graphic supaya pengenalan dapat dilakukan dengan rutin serta lebih menarik berasal sebelumnya. Animasi motion graphic yg dibuat berupa video animasi dalam bentuk 2D yg bertujuan supaya pengenalan. Animasi motion graphic ini didesain menggunakan menggunakan aplikasi Adobe After Effect serta menambahkan sound effect dan backsound dengan menggunakan software Adobe Premier.

Kata kunci: k3; animasi; motion graphic; 2d.

PENDAHULUAN

K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja) adalah system yang dibuat sebagai pencegahan (preventif) timbulnya kecelakaan atau peralatan dalam lingkungan kerja [1]. Dengan memberikan perlindungan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), karyawan akan dapat bekerja dengan aman, sehat, dan produktif [2]. Informasi dari BPJS jumlah kasus K3 per tahun mulai dari 2015-2018 meningkat yaitu sebesar 543.753 orang. Oleh karena itu setiap perusahaan memiliki kewajiban dalam melaksanakan keselamatan kerja yang telah diatur oleh UU no. 1 tahun 1970 tentang K3, wajib di miliki oleh perusahaan

dalam prosedur tentang K3 [3]. Sosialisasi adalah sarana yang mempengaruhi kepribadian seseorang. Sosialisasi biasa disebut sebagai teori mengenai peranan (*role theory*). Karena dalam proses sosialisasi diajarkan peran-peran yang harus dijalankan oleh individu [4] [5]. Meskipun secara umum sosialisasi yang sering kita temui biasanya dilakukan komunikasi secara verbal sudah dianggap sangat efektif dan tepat karena dilakukan secara langsung bertatap muka dan dengan susunan kata-kata yang menggunakan bahasa sehari-hari [6].

Saat ini sosialisasi Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) di PT. Ho Wah Genting biasanya dilaksanakan dua kali setahun, akan tetapi karena kesibukan dalam perusahaan sosialisasi menjadi jarang dilakukan secara rutin dan berkala, selain itu sulit untuk mengumpulkan para karyawan karena harus menghentikan produksi sementara dan dapat berdampak pada perencanaan produksi maka dari itu sulit untuk melakukan sosialisasi secara rutin [7]. Meskipun sosialisasi dilakukan akan tetapi cara penyampaian sosialisasi hanya dilakukan secara verbal atau lisan dengan menyampaikan fungsi penggunaan alat pelindung diri (APD) dan juga tata tertib dan caranya hanya dituliskan diatas kertas dan dibagikan ditempat kerja masing-masing.

Salah satunya dengan menggunakan bantuan teknologi, maka dari itu dengan majunya teknologi era digital sekarang ini yang semakin pesat, terutama memanfaatkan media gambar atau video [8], yang digabungkan dengan teks, warna dan suara yang mampu menarik perhatian untuk menggali informasi lebih banyak [9]. Dengan begitu, menggunakan media teknologi sebagai alat komunikasi dalam kegiatan sosialisasi penyampaian pesan merupakan hal yang cukup menarik [10].

Ada berbagai macam cara membuat media komunikasi untuk sosialisasi seperti majalah ataupun berita namun, memuat terlalu banyak tulisan/teks sehingga kurang efektif dan kurang menarik [11]. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi dan grafis yang dapat terlihat sebagai judul untuk film, pembuka program televisi, bumper, dan elemen – elemen grafis [12], yang di sajikan dalam bentuk desain yang sederhana, dan mudah dimengerti karena media ini dapat memuat data lebih banyak [13]. Teknologi Animasi berarti menghidupkan urutan gambar tidak hidup atau teknik menfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi [14]. Beberapa penelitian sebelumnya yaitu, Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia [11], selain itu terdapat juga Video Motion Graphic Sosialisasi Pemilahan Sampah Organik dan Non-Organik pada Pemerintahan Kota Tangerang [15], Sosialisasi pentingnya sistem proteksi kebakaran pada bangunan gedung bertingkat melalui animasi [16], Gambaran Pelaksanaan Program Promosi K3 Pada Pt Pertamina Trans Kontinental Jakarta Tahun 2018 [1], Pengembangan Media Pembelajaran Video Safety Procedure pada Mata Kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) di Program Studi Pendidikan [9], Evaluasi Program Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) Sebagai Upaya Pencegahan Kecelakaan Kerja Di Produksi III PT X [3].

Pada umumnya motion graphic adalah media yang menggunakan objek, gambar ataupun rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio dan warna untuk digunakan dalam sebuah output multimedia [17]. Motion graphic biasanya disajikan dalam waktu yang singkat atau sekitar tiga menit. motion graphic biasa digunakan untuk iklan komersial, namun dalam pengembangan ini motion graphic dikemas sebagai media komunikasi yang dapat

digunakan dalam proses sosialisasi di perusahaan[18].

Teknologi Animasi berarti menghidupkan urutan gambar tidak hidup atau teknik menfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi [8]. Jadi, animasi itu dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakkan [8], maka prinsip dasar animasi adalah menjalankan gambar-gambar yang terlihat frame per frame secara berangkaian dan hampir bersamaan, sehingga terlihat seolah gambar tersebut bergerak[14]. Animasi mempunyai daya tarik utama yang mampu menjelaskan suatu proses atau konsep kepada audiens dengan lebih baik dibanding menggunakan media lain. Selain itu animasi juga memiliki nilai estetika yang mampu menarik minat dan perhatian audiens[16]

Dalam penelitian ini penulis akan membuat media untuk Sosialisasi Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) Menggunakan Animasi Motion Graphic (Studi Kasus di PT. Ho Wah Genting). Diharapkan dengan adanya motion graphic ini karyawan lebih peduli tentang kesehatan dan keselamatan diri saat bekerja. Permasalahan yang didapat yaitu belum adanya sebuah media untuk sosialisasi K3 di PT. Ho Wah dan belum adanya tampilan visual untuk informasi sosialisasi K3 Untuk menjawab permasalahan yang ada membuat judul animation motion graphic sosialisasi K3(kesehatan dan keselamatan kerja)yang menarik dan praktis di PT. Ho Wah Genting.

METODE

Motion graphics bisa dikatakan sejenis dengan *infographic*, yang pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa *film* dengan desain grafis, seperti animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. yang membuat *Motion graphics* sangat populer untuk menyampaikan suatu informasi terutama untuk promosi dan sosialisasi[12]. Kesehatan dan Keselamatan Kerja(K3) merupakan hal yang sangat penting pada setiap pekerjaan, karena setiap pekerjaan memiliki risiko yang dapat menyebabkan penyakit atau kecelakaan saat bekerja.

Untuk itulah peran teknologi dengan motion graphic dipilih sebagai salah satu media komunikasi yang efektif dan menarik untuk sosialisasi Kesehatan dan Keselamatan kerja [11]. Di PT.Ho Wah Genting sosialisasi mengenai Kesehatan dan Keselamatan Kerja(K3) masih banyak yang perlu dikembangkan, dengan adanya *motion graphic* diharapkan setiap karyawan agar mudah memahami Kesehatan dan Keselamatan Kerja(K3) dan menjaga/melindungi diri sendiri dan orang lain saat bekerja. Pada penelitian ini, peneliti akan menggambarkan tahap penelitian yakni :



Gambar 1. Diagram Kerangka Penelitian [19]

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini akan melakukan perencanaan pembuatan video animasi *motion graphic* seperti penentuan topik dan ruang lingkup masalah yang akan dibahas, serta metode yang akan digunakan.

Tahap Analisis

Tahap Analisis yang akan penulis terapkan, memiliki tahapan sebagai berikut: (1) Studi Pustaka Sebagai referensi tertulis, mencari landasan teori dari buku-buku serta jurnal-jurnal yang telah ada untuk membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Mendeley. (2) Wawancara pada tahap ini salah satu anggota K3 PT. Ho Wah Genting mengenai kesehatan dan keselamatan kerja, hasil wawancara membahas secara umum mengenai peningkatan sosialisasi yang lebih baik. Oleh karena itu penulis akan membuat animasi *motion graphic* untuk sosialisasi kesehatan dan keselamatan kerja agar efektivitas dalam proses sosialisasi di PT. Ho Wah Genting lebih menarik.

Tahap Perancangan

Tahap perancangan yang akan terapkan, memiliki tahapan sebagai berikut: (1) Merancang *storyboard* untuk sosialisasi animasi *motion graphic* Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), (2) Merancang naskah untuk sosialisasi animasi *motion graphic* Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), (3) Membuat aset dan background menggunakan aplikasi adobe illustrator, (4) Membuat animasi *motion graphic* menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*, (5) Penentuan audio *sound effect* dan backsound untuk animasi *motion graphic*.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi mengidentifikasi untuk menilai apakah perancangan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan perencanaan dan tujuan yang ingin dicapai terhadap media komunikasi untuk sosialisasi animasi *motion graphic* Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN









Rancangan Skenario

Skenario animasi *motion graphic* yang akan dibuat dirancang berdasarkan naskah animasi yang diberikan oleh salah satu anggota K3 di PT. Ho Wah Genting. Secara garis besar, naskah animasi yang diberikan memiliki alur sebagai berikut: (1) Menampilkan logo dari PT. Ho Wah Genting dan logo Kesehatan dan Keselamatan Kerja(K3), (2) Memberikan penjelasan mengenai arti dari (K3) dan tujuannya, (3) Latar belakang yang akan diceritakan lebih melekatkan nilai-nilai dengan kekeluargaan, (4) Properti atau alat yang akan digunakan dari Kesehatan dan Keselamatan Kerja(K3) berupa kendaraan berat (*forklift*), *safety helmet* dan *safety body harness*, (5) Setiap adegan akan diberikan peringatan dan himbauan kepada para penonton agar lebih mematuhi peraturan berlaku pada perusahaan.

Rancangan Storyboard

Storyboard merupakan gambaran awal berupa sketsa gambar yang dikembangkan dari naskah sebelumnya sehingga menjadi suatu bentuk cerita yang akan digunakan dalam membuat animasi *motion graphic* untuk sosialisasi Kesehatan dan Keselamatan Kerja(K3), *storyboard* yang dibuat dapat dilihat sebagai berikut:



Tabel 1. *Storyboard Augmented Reality Senam INLA*

<i>Storyboard</i>	Keterangan
	Tampilan logo dari PT. Ho Wah Gending dengan menambahkan effect dari aplikasi <i>Adobe after effect</i> (CC Ball Action, CC Lens).
	Tampilan logo dari Kesehatan dan keselamatan kerja(K3).
	Tampilan logo dari Kesehatan dan keselamatan kerja(K3).
	Tampilan penjelasan arti dan tujuan dari Kesehatan dan keselamatan kerja(K3)
	Tampilan dari adegan karyawan yang siap berangkat bekerja dan berpamitan dengan keluarga.
	Tampilan dari adegan setelah karyawan berangkat kerja dan berada di halaman perusahaan, karyawan dapat melihat <i>Occupational Health and Safety (OHS) Policy</i> pada papan pengumuman.
	Tampilan dari adegan karyawan yang mengendarai kendaraan berat (Forklift) dengan kecepatan yang tinggi sambil membawa barang yang tinggi sehingga menghalangi pandangan pengendara.
	Tampilan dari adegan karyawan yang membayangkan dirinya jatuh dan terluka sehingga masuk rumah sakit. Serta keluarga yang menjenguk karyawan.

Rancangan Tampilan





Berdasarkan dari *storyboard* yang telah dibuat oleh penulis, maka tampilan dari aset yang digunakan untuk membuat animasi *motion graphic* yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Logo Motion Graphic K3

Storyboard	Keterangan
	Tampilan logo dari PT. Ho Wah Gending dengan menambahkan effect dari aplikasi <i>Adobe after effect</i> (CC Ball Action, CC Lens).
	Tampilan logo dari Kesehatan dan keselamatan kerja(K3).






Tabel diatas merupakan logo atau lambang yang digunakan di PT. Ho Wah genting dan berkaitan dengan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), menggunakan tracing untuk membuat logo dengan aplikasi Adobe Illustrator.

Tabel 3. Karakter *Motion Graphic* K3

Storyboard	Keterangan
	Sebagai karakter utama, seorang karyawan yang bekerja di PT. Ho Wah Genting juga merupakan seorang ayah.
	Sebagai karakter karyawan. Seorang istri dari
	Sebagai karakter seorang anak dari karyawan.
	Sebagai karakter seorang rekan kerjadari karyawan yang bekerja di PT. HoWah Genting.

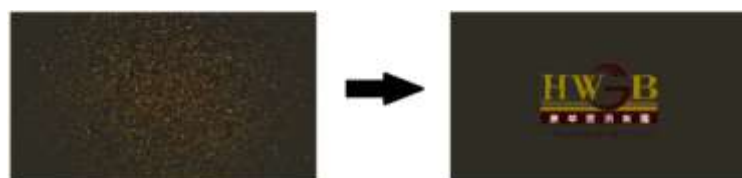
Berikut tabel diatas merupakan karakter-karakter yang telah dibuat penulis dan akan digunakan sebagai peran karakter dalam pembuatan animasi motion graphic, karakter yang telah dibuat penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

Tabel 4. Aset/Properti *Motion Graphic* K3

Storyboard	Keterangan
	Badge atau tanda pengenal sebagai identitas diri
	Baju seragam perusahaan dari PT. Ho Wah Genting.
	Helm atau safety helmet berguna untuk melindungi kepala dari benturan atau dari kejatuhan benda
	Forklift atau truk garpu yang digunakan untuk mengangkat dan memindahkan barang.
	Sebuah perisai yang berguna untuk melindungi diri dan menangkis senjata.

Rancangan Animasi *Motion Graphic*

Berdasarkan dari *storyboard* dan semua karakter, aset atau properti yang telah dibuat akan menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*, untuk membuat animasi motion graphic dibuat dengan ukuran standard video, yaitu 1920 x 1080 *pixel*, berikut tampilan dari aplikasi *Adobe After Effect* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Efek Expression ‘CC Ball Action’

Dengan menggunakan *expression* ini akan membuat video animasi memiliki efek sehingga menjadi lebih menarik. Proses selanjutnya merupakan langkah agar karakter yang telah kita buat agar bisa bergerak, disini penulis akan menggunakan *Tools* untuk animasi dan *Rigging* yang bernama Duik, penulis akan menggunakan Duik 15.5

script yang dapat diunduh secara gratis dan dikembangkan oleh *Rainbox Laboratory* dapat dilihat pada berikut ini:



Gambar 3. ampilan Tools Duik 15.5

Dengan menggunakan Tool ini membantu untuk memudahkan memberikan Rigging pada suatu karakter, Rigging adalah suatu metode pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar dapat digerakkan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang berjudul *Design Animation Motion Graphic* sosialisasi K3 apat menyimpulkan beberapa hal, yaitu untuk merancang sosialisasi *adobe illustrator* untuk pembuatan asset dan karakter sehingga dapat membantu PT. Ho Wah Genting dalam memberikan sosialisasi Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dan membantu perusahaan untuk membuat informasi agar menjadi efektif dan menarik bagi karyawan dalam penanganan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) di PT.Ho Wah Genting.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. T. Yulius and S. R. H. Lubis, “Gambaran Pelaksanaan Program Promosi K3 Pada Pt Pertamina Trans Kontinental Jakarta Tahun 2018,” *JUMANTIK (Jurnal Ilm. Penelit. Kesehatan)*, vol. 4, no. 1, p. 15, 2019, doi: 10.30829/jumantik.v4i1.4035.
- [2] S. N. Afianto, *Hubungan Antara Pengetahuan Dan Sikap Dengan Tindakan Pekerja Dalam Bekerja Sesuai Safety Signboards Yang Terpasang*, no. September 2019. 2021.
- [3] A. R. Putri, “Evaluasi Program Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) Sebagai Upaya Pencegahan Kecelakaan Kerja Di Produksi III PT X,” 2020.
- [4] A. Murtani, “Sosialisasi Gerakan Menabung,” *Semin. Nas. Has. Pengabd. Kpd. Masy. 2019 Sindimas*, vol. 1, no. 1, pp. 279–283, 2019.
- [5] Y. Pernando, E. Lia Febrianti, and A. Andhika, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pasien Rawat Inap (Studi Kasus : Rumah Bersalin Azimar Anas Padang),” *JURTEKSI (Jurnal Teknol. dan Sist. Informasi)*, vol. 5, no. 2, pp. 139–146, 2019, doi: 10.33330/jurtekksi.v5i2.358.
- [6] D. M. Ardana, “Peranan Komunikasi Staf Dalam Sosialisasi Program Kerja Di Puskesmas Tejakula Ii Kecamatan Tejakula,” *Komunikasi*, vol. Vol.11 No., no. 1, p. Hal.83-100, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/LOCUS/article/view/274>.

- [7] Y. Pernando and N. Putra, "Application Fault Point Untuk Siswa Yang Bermasalah Di Smk IT Risalah Batam Berbasis Mobile," *J. Digit*, vol. 11, no. 1, pp. 9–19, 2021.
- [8] A. A. M. C. Yonky Pernando, "Inla Goes To School Augmented Reality Analysis And Design," vol. 7, no. 1, pp. 95–102, 2021, doi: <https://doi.org/10.33330/jurteks.v8i1.1239>.
- [9] F. Fedrik, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Safety Procedure pada Mata Kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) di Program Studi Pendidikan," *J. Pendidik. Tek. Mesin*, vol. 5, no. 2, 2018.
- [10] S. Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *Civ. J. Ilmu Pendidik. PKn dan Sos. Budaya*, vol. 2, no. 1, pp. 88–100, 2019.
- [11] F. Siregar, "Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia," *J. Desain*, vol. 4, no. 03, p. 174, 2017, doi: [10.30998/jurnal Desain.v4i03.1860](https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v4i03.1860).
- [12] Y. Desca Refita Putri, "Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi & Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas," *KOPERTIP J. Ilm. Manaj. Inform. dan Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 85–92, 2017, doi: [10.32485/kopertip.v1i02.16](https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i02.16).
- [13] W. MIARTI, "Perancangan Infografis Pencegahan Osteoporosis Sejak Dini Dalam Media Motion Graphic," 2018.
- [14] Ri. D. Anita and F. Marisa, "Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang," *JOINTECS (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–5, 2017, doi: [10.31328/jointecs.v2i1.417](https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.417).
- [15] D. I. Desrianti and M. I. Majid, "Video Motion Graphic Sosialisasi Pemilahan Sampah Organik dan Non-Organik pada Pemerintahan Kota Tangerang," *Semin. Nas. Sist. Inf. dan Teknol. Inf. 2018*, vol. 1, no. 1, pp. 229–234, 2018, [Online]. Available: <http://www.sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/sensitek/article/view/278>.
- [16] N. H. Latif, Riza, "Sosialisasi pentingnya sistem proteksi kebagaran pada bangunan gedung bertingkat melalui animasi 1,2," 2018.
- [17] M. Algiffari, "Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat," *J. Sketsa*, vol. 2, no. 1, pp. 49–61, 2015.
- [18] P. I. Rahman and A. Budiman, "Tari Oyag Karya Anjar Purwani Di Sanggar Seni Kusuma Kecamatan Taruma Jaya Kabupaten Bekasi," ... *Seni Tari dan Pendidik. Seni Tari*, vol. 1, no. 2, pp. 86–94, 2020, [Online]. Available: https://ejournal.upi.edu/index.php/RINK_TARI_UPI/article/view/35865%0Ahttps://ejournal.upi.edu/index.php/RINK_TARI_UPI/article/download/35865/15349.
- [19] I. D. Sintawati, "Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia Interaktif dengan Metode Waterfall," *Paradigma*, vol. XX, no. 1, pp. 78–85, 2018, [Online]. Available: ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/view/3082/pdf%0D.