

Penerapan Voice Over Pada Motion Graphic “Permohonan Pengusaha Kena Pajak” Di KPP Pratama Bogor

Khairunnisa Hayyu Kusnadi¹, Salsabila Diba Cahyani², Yulanda Rizqi Ramadhini^{3*},
Amata Fami⁴

¹⁻⁴ Institut Pertanian Bogor

Email: khairunnisahayyukusnadi@gmail.com¹, salsabiladcy953@gmail.com², yuradhini1103@gmail.com^{3*},
amatafami@apps.ipb.ac.id⁴

*Korespondensi penulis: yuradhini1103@gmail.com

Abstract: *Motion Graphics are used as a medium for communicating visually in the digital world. When making motion graphics, there are several aspects that need to be considered, one of which is voice over. The application of voice over greatly influences the final result of motion graphics because it requires a product that is informative, interesting and easy for the audience to understand. By implementing voice over, you can increase understanding of the message conveyed by the motion graphic. The manufacturing process uses the Research and Development method which starts from the stage of determining the concept idea, collecting materials, product manufacturing process, product testing, and distribution.*

Keywords: *Application, Motion Graphic, Voice Over*

Abstrak: *Motion Graphic* dijadikan media untuk berkomunikasi secara visual di dunia digital. Pada pembuatan motion graphic terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan, salah satunya yakni *voice over*. Penerapan *voice over* sangat mempengaruhi hasil akhir dari *motion graphic* karena membutuhkan hasil produk yang informatif, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens. Dengan adanya penerapan *voice over* dapat meningkatkan pemahaman pesan yang disampaikan oleh *motion graphic* tersebut. Dalam proses pembuatannya menggunakan metode Research and Development yang dimulai dari tahap menentukan ide konsep, pengumpulan bahan, proses pembuatan produk, pengujian produk, dan pendistribusian.

Kata kunci: *Motion Graphic, Penerapan, Voice Over.*

LATAR BELAKANG

Motion graphic merupakan gabungan elemen desain berbasis media visual, mengintegrasikan unsur bahasa film dan desain grafis dengan melibatkan penyisipan berbagai unsur yang berbeda seperti desain dalam format 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik (Elanda et al., 2021).

Pada proses pembuatan motion graphic untuk mencapai hasil yang optimal, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Hal tersebut mencakup pengembangan konsep yang teliti dan kajian yang mendalam, pemanfaatan effect motion dan aset visual yang menarik serta logis, menggunakan tipografi yang tepat, mudah dibaca dan konsisten, pemilihan karakter utama yang konsisten, penggunaan voice over yang sesuai dengan Gerakan dan menghindari noise. Menggunakan voice over dan music pendukung dengan animasi grafis yang dibuat. Noise pada voice over dapat diminimalkan dengan melakukan proses editing voice over pada software Adobe Audition. (Fami dan Rasyidah, 2020).

Pengeditan voice over diperlukan untuk memastikan keakuratan penggunaan voice over. Proses editing ini menggunakan software Adobe Audition yang merupakan multitrack digital audio recording, dimana teknik tersebut dilakukan perekaman secara bergantian dengan masing-masing instrumen (Ramdhan et al., 2019). Setelah seluruh komponen dibuat, semuanya dapat digabungkan untuk membentuk produk akhir yang lengkap. Unsur-unsur yang disatukan mencakup hasil adegan, voice over, efek suara dan musik latar. Unsur-unsur tersebut digabungkan dengan menggunakan software Adobe After Effect. Setelah semua unsur digabungkan, langkah selanjutnya adalah proses rendering yaitu mengkonversi proyek menjadi sebuah file yang dapat diputar di berbagai media (Indriasari dan Hutagalung, 2020).

Tujuan penerapan voice over dalam video motion graphic ini adalah untuk mencapai beberapa tujuan utama. Pertama-tama, voice over digunakan untuk memberikan penyampaian informasi yang lebih efektif, dan terkait dengan konten yang ditampilkan dalam motion graphic. Selain itu, voice over juga bertujuan untuk membangun narasi yang kuat, sehingga dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman informasi yang disampaikan mengenai Permohonan Pengusaha Kena Pajak dalam motion graphic tersebut. Dengan adanya voice over, audiens akan lebih mudah memahami pesan yang akan disampaikan melalui video motion graphic ini, sehingga tujuan komunikasi dapat tercapai secara lebih efisien.

KAJIAN TEORITIS

Motion Graphic

Motion Graphic adalah satu cabang ilmu desain grafis dengan elemen-elemen desain seperti tekstur, arah, raut, bentuk, gambar, suara, teks, animasi, dan ukuran yang terdapat didalamnya, lalu secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup. *Motion graphic* memiliki daya tarik sebagai media promosi (Rizal, 2021).

Voice Over

Voice Over merupakan narasi tambahan yang berkaitan dengan video yang dibuat, *voice over* berupa suara manusia. Dalam *voice over* ada yang harus diperhatikan seperti pemilihan talent atau suara orang yang digunakan karena hal ini penting dan berpengaruh terhadap proses selanjutnya (Wibowo, 2011).

Noise

Noise merupakan sinyal gangguan bersifat akustik (suara), listrik, maupun elektronik yang bukan merupakan sinyal yang diinginkan, noise dalam *voice over* dapat mengganggu proses pengenalan suara membuat suara kurang terdengar, atau terdapat suara mengganggu lainnya yang tidak diinginkan (Wirawan, 2016).

METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan motion graphic ini digunakan metode penelitian Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) untuk memastikan produk akhir memenuhi standar kualitas yang ditentukan. Metode Research and Development merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya.

Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan produk yang diajukan oleh Luther. Model pengembangan multimedia ini meliputi enam tahapan, yakni konsep (pemikiran awal), desain (perancangan), pengumpulan materi (penghimpunan bahan), pembuatan (perakitan), pengujian (penilaian) dan pendistribusian (deployment) (Rizal et al., 2021).

Konsep

Pada tahap ini, dilakukan penentuan ide konsep sebagai salah satu bagian utama dari tahap pra produksi serta semua keperluan untuk proses penerapan voice over pada motion graphic. Langkah pertama yaitu proses pembuatan video motion graphic dengan ide konsep yang telah dirancang kreatif dan dapat dipahami audien. Penerapan voice over terhadap video motion graphic bertujuan untuk memberikan pesan akan lebih mudah tersampaikan kepada audience.

Dengan adanya tahapan ini, promosi mengenai Permohonan PKP dalam bentuk video animasi motion graphic adalah salah satu upaya untuk memperkenalkan dan memperluas terkait informasi tersebut ke audiens khususnya Pengusaha Kena Pajak.

Pengumpulan Material

Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang akan diolah menjadi motion graphic berupa gambar, storyboard, referensi visual, narasi, musik latar atau background, voice over dan efek suara. Selain itu, mengolah bahan-bahan yang telah tersedia membutuhkan beberapa software, yaitu Adobe Illustrator, Adobe After Effects dan Adobe Audition.

Pembuatan

Pada tahapan ini, peneliti melakukan produksi dari semua material yang telah dikumpulkan diolah dan dianimasikan dengan menggunakan Software Adobe After Effects. Semua material dianimasikan dan diberikan efek transisi perpindahan gambar sesuai dengan bagiannya lalu di render perbagian. Lalu melakukan penyuntingan voice over dengan menggunakan software Adobe Audition. Kemudian disatukan kembali dengan menambahkan narasi dari voice over, musik latar, dan efek suara. Setelah semua proses ini dilakukan, maka video dapat di export menjadi animasi motion graphic dalam bentuk format mp4.

Pengujian

Pada tahap pengujian, peneliti akan menguji hasil produk video yang telah selesai diproduksi. Pengujian ini dilakukan oleh Client dari Kantor Pajak dan Dosen Pembimbing. Setelah mendapatkan penilaian maka melakukan tahapan revisi dan melakukan penilaian kembali terkait revisi apakah yang dilakukan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum. Langkah ini dilakukan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan perencanaan. Pengujian juga dapat digunakan sebagai panduan untuk pengembangan lebih lanjut.

Pendistribusian

Setelah melewati tahap pengujian, produk tersebut siap untuk dipublikasikan oleh KPP Pratama Bogor dalam format MP4 melalui platform distribusi online seperti YouTube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motion Graphic

Motion graphic ini dibuat bertujuan sebagai sarana penyampaian informasi oleh KPP Pratama Bogor kepada Pemohon Pengusaha Kena Pajak. Pada *motion graphic* tersebut menjelaskan terkait syarat menjadi Pengusaha Kena Pajak dan prosedur untuk mengajukan Permohonan Pengusaha Kena Pajak.

Pada proses produksi ini ide dari *motion graphic* adalah implementasi Voice over pada Motion Graphic Permohonan PKP. Dengan memiliki konsep yang dirancang kreatif dan dapat dipahami oleh audiens. Adanya pembuatan storyboard dapat memudahkan dalam proses pembuatan *scene*.

Storyboard disusun dengan mengacu pada kesepakatan mengenai rancangan visual atau alur cerita dengan klien. *Storyboard* adalah istilah yang mengacu pada sketsa awal yang mencakup konsep cerita secara keseluruhan dan susunan gambar untuk setiap adegan. *Storyboard* digunakan untuk menggambarkan suatu gambar awal yang memuat konsep cerita secara keseluruhan dan susunan gambar pada setiap *scene*. Dalam pembuatan *storyboard* disesuaikan dengan perkembangan cerita dan dibagi menjadi beberapa adegan (Indriasari & Hutagalung 2020). Dengan adanya storyboard ini dibutuhkan sebuah naskah.

Naskah adalah urutan yang berisi rangkaian teks atau dialog yang akan diucapkan oleh narator seiring dengan pergerakan dalam video yang sedang dibuat (Athaya & Astuti 2023). Tujuan utamanya adalah memastikan semua pihak yang terlibat dalam pembuatan video memahami dengan detail setiap aspek narasi visual yang hendak disampaikan. Naskah ini mencakup narasi yang berisi teks *voice over* yang akan digunakan untuk menjelaskan setiap *scene* dalam video (Indriasari & Hutagalung 2020)

Voice Over

1. Deskripsi voice over

Voice over adalah suara manusia yang menerapkan narasi dengan membacakan cerita atau narasi yang berkaitan dengan video yang diproduksi. Aspek pertama yang harus ditekankan dalam penggunaan *voice over* yaitu pemilihan talent *voice over* yang akan digunakan dalam proses ini. Keputusan ini mempunyai dampak yang signifikan terhadap langkah-langkah dalam proses produksi (Hadi et al., 2023)

2. Implementasi Voice over

a) Pembacaan Naskah

Sebelum melakukan tahapan *recording*, naskah yang telah disusun harus dibaca terlebih dahulu agar *voice over talent* dapat memahami dengan baik makna yang akan disampaikan.

b) Recording Voice Over

Recording voice over dilakukan dengan menggunakan handphone di ruangan yang tertutup dan menciptakan keheningan agar suara yang dihasilkan menjadi jernih dan suara kebisingan (*noise*) rendah. Tahapan *recording voice over* ini juga bersamaan dengan melihat video motion graphic yang telah dibuat. Dengan begitu dapat disesuaikan durasi *voice over* dengan adegan yang akan disuarakan.

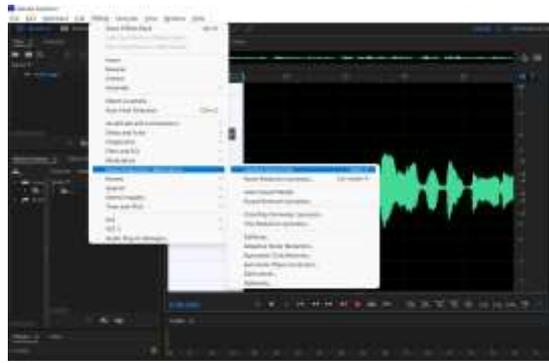
Setelah proses rekaman selesai dilakukan upaya untuk mengurangi noise dengan menggunakan *Adobe Audition*. Selanjutnya *voice over* yang sudah diolah akan dilakukan rendering.

3. Penyuntingan Voice over

Penyuntingan *voice over* dilakukan menggunakan *software Adobe Audition*. Penggunaan *software* ini berguna untuk menghapus *noise* pada *voice over*, meningkatkan kejernihan suara dengan menggunakan pengaturan *heavy noise reduction*, dan mengatur karakter vocal suara dengan *dry wet*. Selain itu, untuk mengurangi frekuensi bass pada suara dapat menggunakan pengaturan penambah *voice enhancer female*. Hasil dari proses penyuntingan ini dapat dilihat pada.



Gambar 1. Penerapan *block* pada bagian audio yang mengandung *noise*.



Gambar 2. Pengambilan sampel *noise* dengan menu “*effects*” dan “*Capture Noise Print*” atau menggunakan *shortcut* Shift+P



Gambar 3. Hasil dari *block* seluruh bagian audio dengan *shortcut* Ctrl+A.



Gambar 4. Penerapan dalam pemilihan *Noise Reduction* atau *shortcut* Ctrl+Shift+P dengan kembali menu “*Effects*”



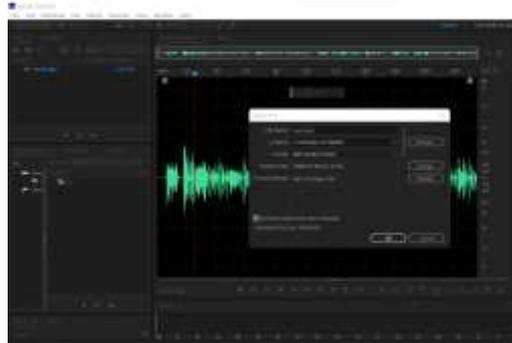
Gambar 5. Pemunculan pop up konfirmasi dengan mengklik “*Apply*”



Gambar 6. Menunjukkan hasil dari proses pengurangan *noise*, yang mengindikasikan bahwa proses penyuntingan *Noise Reduction* telah berhasil

4. Rendering Audio

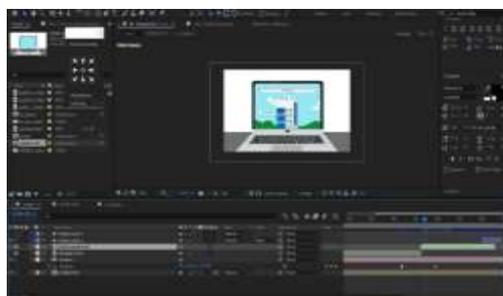
Selanjutnya, audio yang telah diedit akan dilakukan proses rendering. Pada proses ini file proyek akan diubah menjadi file audio final yang akan digabungkan dengan scene. Proses rendering dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 7. Setelah mengurangi *noise* pada *audio*, langkah terakhir adalah melakukan *rendering* atau *ekspor audio* yang telah diedit ke dalam *format* yang diinginkan.

5. Penggabungan Komponen

Pada proses ini, scene dan audio akan digabungkan dengan menggunakan *software Adobe After Effect*. Proses penggabungan *scene* dan audio dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Menunjukkan hasil dari penggabungan komponen

6. Rendering Final

Setelah penggabungan scene dan audio selesai, langkah selanjutnya yaitu rendering final dengan format mp4 atau berupa video yang dapat digunakan di media sosial. Proses rendering final dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Menunjukkan hasil dari proses rendering final *motion graphic*

Pengujian Produk

Pada tahap ini hasil dari kegiatan produksi dikumpulkan dan diseleksi sebelum masuk ke proses *editing*. Pada tahap post production ini *voice over* yang telah di recording sesuai naskah dan diedit akan di sinkronisasi ke dalam video dan ditempatkan di dalam *scene-scene* yang membutuhkan *voice over*. Dan setelah video dan audio sudah di kuasai, pada tahap ini juga akan dilakukan presentasi kepada Dosen Teknik Multimedia beserta Anggota Pajak mengenai Penerapan *voice over* pada *Motion Graphic* “Permohonan Pengusaha Kena Pajak” yang mensinkronisasikan audio *voice over* dengan video.

Pada tahap ini, audio *voice over* yang telah selesai akan dimasukkan dan disesuaikan dengan scene video yang membutuhkan *voice over*.

1. Pengujian dan Evaluasi

Uji coba produk ini dilakukan secara bertahap dengan melibatkan tim pengajar dan klien. Proses pengujian dilakukan dengan melakukan presentasi secara bertahap setiap minggunya kepada tim pengajar. Tahap pengujian ini juga berfungsi sebagai tahap tinjauan dan preview yang akan mengevaluasi dan melakukan perbaikan terhadap unsur-unsur yang perlu ditambah atau dikurang dalam produk yang telah dibuat.

Hasil dari pengujian ini yaitu ketidaksesuaian *voice over* dengan nada, artikulasi suara kurang jelas dan ketidakstabilan intonasi *voice over*. Selanjutnya, pengujian dengan cara melakukan presentasi kepada klien. Pada pengujian ini, produk *motion graphic* yang telah selesai diberikan kepada klien untuk di review ulang. Selanjutnya terdapat tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki hal-hal yang perlu ditambahkan atau dikurangkan dalam tahap pengujian. Evaluasi dari *voice over* sudah diperbaiki. Perbaikan *voice over* untuk motion graphic sudah membuat hasil yang dimana informasi dapat disampaikan dan dapat dimengerti.

2. Presentasi

Presentasi akhir dilakukan dihadapan klien di Ruang Rapat Kampus Gunung Gede Sekolah Vokasi IPB University. Pada tahap ini, permintaan dari klien adalah hasil akhir produk

motion graphic dikumpulkan. Setelah dipresentasikan, hasil akhir produk motion graphic akan dipublikasikan di media sosial youtube yang dimiliki klien atas persetujuannya.

Pendistribusian

Pada tahapan ini *Motion Graphics* Permohonan Pengusaha Kena Pajak yang telah diberikan penerapan voice over dan telah disetujui oleh klien produk tersebut akan disebarluaskan secara digital melalui platform media sosial seperti YouTube.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait penerapan voice over pada motion graphic “Permohonan Pengusaha Kena Pajak” dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik voice over sangat penting dalam motion graphic. Dengan melakukan pengurangan noise pada voice over dapat menggunakan software Adobe Audition. Sebelum menerapkan voice over pada motion graphic dilakukan penyusunan naskah terlebih dahulu agar menggambarkan lebih jelas terkait isi dari pesan yang akan disampaikan.

DAFTAR REFERENSI

- Astuti, I. A., & Athaya, S. N. (2023). Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *JTIM*, 4(4), 319-329.
- Elanda, A., Darmansyah, & Fauzi, A. (2021). Perancangan Video Animasi Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan Pencegahan COVID-19 Berbasis Motion Graphic. *Jurnal Interkom*, 16(3), 122-131.
- Fami, A., & Rasyidah, F. S. (2020). PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PROGRAM KONSELOR SEBAYA TIM BIMBINGAN KONSELING IPB. *Jurnal Sains Terapan*, 10(1), 26-39.
- Hadi, I., Fami, A., & Delano, B. I. (2023). Implementasi Efek Suara dan Voice Over Teknik Pembuatan Motion Graphic "Budidaya Ayam Kampung Unggul Balitbangtan". *Edsence*, 5(1), 51-60.
- Indriasari, S., & Hutagalung, B. N. (2020). Pembuatan Motion Graphic untuk Media Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Sisa Hasil Pertanian. *Matrik*, 20(1), 203-212.
- Kuba, J. T., & Prasetya, H. Y. (2021). IMPLEMENTASI TEKNIK DAN VOICE OVER DALAM PEMBUATAN FILM DOKUMENTER WONDERFUL BATAM. *JAMN*, 5(1), 1-11.
- Ramdhan, S., Tullah, R., & Janah, S. N. (2019). Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 9(2), 6-8.
- Rizal, M., Butsiarah, & Pahany, M. A. (2021). PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK AKBA. *JOISM*, 3(1), 8-15.

- Saputra, A. B. (2018). PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK PROYEK PURNA JUAL DATSUN SIGAP. KOPERTIP, 2(2), 84-97.
- Wibowo, H. Y., Rante, H., & KH, A. S. (2011). IMPLEMENTASI TEKNIK SOUND EFFECT DAN VOICE OVER DALAM PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER PERLINDUNGAN ANAK DI KAWASAN DOLLY. PENS, 1-6.
- Wirawan, S., & Prasetyo, E. (2016). IMPLEMENTASI METODE NOISE GATE, LOW PASS FILTER DAN SILENT REMOVAL UNTUK MENGHILANGKAN NOISE PADA FILE SUARA MENGGUNAKAN PARAMETER DINAMIS. Jurnal Teknologi Rekayasa, 21(3), 152-162.