

PERANCANGAN INFOGRAFIS DINAMIS SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN NESSCERA

Yudi Sujudi
Universitas Aisyiah Bandung
yudi.sujudi@unisa-bandung.ac.id

ABSTRAK

Tugas Akhir ini membantu Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera dalam penyampaian informasi kepada masyarakat melalui Media Sosialisasi Infografis Dinamis. Media Infografis Dinamis ialah suatu bentuk penyajian data dalam konsep visual berisi informasi yang terdiri dari teks dan gambar-gambar (ilustrasi) yang menarik, dibuat dan disusun sehingga menghasilkan gambar yang bergerak (animasi). Tugas Akhir ini disusun berdasar pada data yang diterima dari Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera pada hasil penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui media cetak terbatas dan kurang efektif dipahami masyarakat. Media Sosialisasi yang paling tepat dan lebih efektif dipahami serta lebih menarik ialah melalui Media Infografis Dinamis.

Katakunci: Informasi; Media Infografis Dinamis; Lembaga Kursus dan Pelatihan;

ABSTRACT

This final project assists the Nesscera Training and Training Institute in delivering information to the public through Dynamic Infographic Socialization Media. Dynamic Infographic Media is a form of presenting data in a visual concept containing information consisting of interesting text and pictures (illustrations), created and arranged to produce moving images (animation). This final project is prepared based on the data received from the Nesscera Training and Training Institute on the results of quantitative research. The results of the study stated that the information conveyed through printed media was limited and less effective for public understanding. The socialization media that is most appropriate and more effectively understood and more interesting is through Dynamic Infographic Media.

Keywords: Information, Dynamic Infographic Media, Course and Training Institute;

1. PENDAHULUAN

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Nesscera ialah lembaga yang mengelola jenis pendidikan nonformal pada bidang komputer dan bahasa Inggris. Lembaga dapat menjadikan solusi untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran komputer dan bahasa Inggris. Kursus dapat membantu dalam menyeimbangkan kemampuan otak, meningkatkan kreativitas dan melatih percaya diri. Pembelajaran yang didapat pada kursus dan pelatihan lebih spesifik dan fokus pada bidang yang ditekuni.

Judul karya yang penulis buat ialah Infografis Dinamis untuk Media Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera di Sukabumi. Menurut penjelasan penulis berdasarkan hasil pemahaman mengenai infografis. Infografis ialah informasi yang divisualisasikan dalam bentuk grafis (gambar, lukisan atau fotografi) yang memiliki tujuan agar informasi tersebut dapat mudah dan cepat dipahami serta menarik pembaca.

Sosialisasi ialah cara untuk dapat memperkenalkan suatu barang/jasa kepada masyarakat, sosialisasi tersebut dapat disajikan dalam berbagai macam media. Sosialisasi merupakan bagian dari suatu promosi atau pemasaran dalam setiap kegiatan, baik secara langsung bertemu dengan masyarakat atau dapat melalui iklan media online. Menurut penulis berdasarkan pemahaman mengenai online ialah sesuatu informasi atau pesan yang terhubung ke jaringan internet melalui perangkat.

Welianto, Ari. 16 Desember 2020. [Review] Pengertian Industri 4.0 dan Penerapannya di Indonesia, "Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0, salah satunya Indonesia. Berbagai teknologi yang menandai dimulainya revolusi industri, sudah mulai diterapkan di berbagai lini."

<https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/16/16000169/pengertian-industri-4.0-dan-penerapannya-di-indonesia?page=all>.

Berdasarkan data di atas pentingnya memiliki kemampuan bahasa Inggris dan mengoperasikan komputer pada zaman industri 4.0 sangat diperlukan, solusinya ialah dengan mengikuti kursus dan pelatihan bagi masyarakat, industri ataupun lembaga pendidikan.

Cara agar Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera dikenal atau diketahui oleh masyarakat ialah dengan cara sosialisasi, promosi atau iklan. Informasi merupakan suatu hal yang tidak dapat lepas dari kebutuhan manusia, baik itu informasi secara lisan, tulisan, gambar, animasi maupun video. Banyak informasi yang diberikan oleh perusahaan atau lembaga melalui berbagai saluran media di antaranya, media elektronik (media audio, media visual dan media audio visual), media internet (media sosial seperti YouTube, Facebook, Instagram dan lain-lain),

dan media cetak (poster, brosur, banner, flyer, dan lain-lain). Peningkatan mutu dalam memberikan informasi yang diberikan agar menarik perhatian orang-orang atau konsumen dengan cara memperindah penampilan informasi atau iklan yang diberikan.

Salah satu cara untuk membuat orang menarik dan lebih cepat menerima informasi pada zaman modern ini yaitu informasi melalui Media Infografis Dinamis. Media animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks menjadi menarik secara visual dan juga dinamis sehingga animasi terus berkembang hingga saat ini. media tersebut terbilang efektif, isi informasi dalam bentuk gambar, teks, animasi dan dilengkapi beberapa tampilan video serta dilengkapi dengan musik dan rekaman mengenai informasi yang disampaikan pada media tersebut.

Perancangan ini lebih difokuskan pada pembuatan infografis dinamis sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera berdasarkan hasil analisis/riset kepada audiensi dengan memberikan pendapat berupa angket online. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media sosialisasi jenis infografis dinamis lebih efektif dan menarik. "Efektif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) atau dapat membawa hasil yang berguna." Infografis dinamis dibuat menggunakan teknik motion graphic, yang menyasar kepada masyarakat, perusahaan dan lembaga pendidikan melalui media sosial. Berikut hasil analisis dari audiensi yang disebar melalui angket online.

Berdasarkan pemahaman penulis mengenai infografis dinamis adalah infografis dalam bentuk video animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Infografis ini dapat digunakan pada media televisi atau media online. Infografis dinamis lebih menarik dan banyak disukai oleh audiensi (pembaca) karena visualisasinya menggunakan pergerakan (motion) dan juga dilengkapi musik atau audio pendukungnya. Untuk membuat infografis dinamis diperlukan keahlian yang beragam, seperti animator, ilustrator, music artist, voice over, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan melalui media angket online dan penulis telah lampirkan bukti hasil angket online pada lembar lampiran. Serta hasil analisis tersebut dapat dijadikan sebagai dasar penciptaan karya infografis dinamis. Dengan hasil rincian angket online dari 123 responden yang telah mengisi, 94 responden memilih Video Infografis Dinamis dan 29 responden memilih Brosur. Pada perhitungan persen 23,8 % memilih media brosur, 17,2% dan 59% memilih media Video Infografis Dinamis.

Media Infografis Dinamis yang akan penulis buat yaitu berisi tentang informasi grafis

untuk mediasosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera di Sukabumi dari mulai profil lembaga, informasi pendaftaran, program kursus yang tersedia, dan alur program kursus.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) adalah salah satu bentuk satuan Pendidikan Nonformal yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, profesi, bekerja, usaha, mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dasar pendirian LKP adalah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 62 tentang pendirian satuan pendidikan.

a. Ayat (1) Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal yang didirikan wajib memperoleh izin Pemerintah atau Pemerintah Daerah.

b. Ayat (2) Syarat-syarat untuk memperoleh izin meliputi isi pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan, pembiayaan pendidikan, sistem evaluasi dan sertifikasi serta manajemen dan proses pendidikan. Pasal 50 tentang Pengelolaan Pendidikan.

c. Ayat (3) Pemerintah pusat atau Pemerintah Daerah menyelenggarakan sekurang- kurangnya dalam satu-satuan pendidikan pada semua jenjang pendidikan untuk dapat dikembangkan menjadi satuan pendidikan yang bertaraf internasional.

3. METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan ialah metode perancangan model desain riset pendekatan kuantitatif. Menurut Jonathon Sarwono dan Hary Lubis (2007:95) pada buku “Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual” Pendekatan kuantitatif menekankan pada penggunaan desain riset yang baku. Oleh karena itu sebelum melakukan riset, peneliti sebaiknya menyusun desain riset dengan sebaik-baiknya. Berdasarkan aturan, riset diawali dengan perumusan masalah.

Penelitian kuantitatif memiliki tahapan dalam penelitian sebagai berikut.

a. Melakukan Identifikasi dan Merumuskan Masalah. Mengidentifikasi dan memilih masalah untuk diteliti merupakan tahapan penting dalam riset dan analisis karena pada hakikatnya seluruh proses riset yang dijalankan adalah untuk menjawab pertanyaan yang sudah ditentukan sebelumnya.

b. Cara Menemukan Masalah. Salah satu cara untuk membuat perumusan masalah yang baik ialah dengan melakukan proses penyempitan masalah dari yang sangat umum menjadi lebih khusus dan pada akhirnya menjadi masalah yang spesifik dan siap

untuk diteliti.

c. Pertimbangan Praktis dalam Memilih Masalah. Pemilihan masalah dapat dilakukan dengan menggunakan pertimbangan beberapa cara yaitu dengan cara masalah yang dapat dilaksanakan, jangkauan riset, keterkaitan masalah, nilai teoritis, dan nilai praktis.

d. Menyusun Hipotesis. Banyak definisi hipotesis tetapi semuanya mengacu pada pengertian yang sama, di antaranya ialah bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang sedang diteliti.

4. DATA, DISKUSI & HASIL TEMUAN



Gambar 1. Gambar Scene 1
Sumber: Dokumentasi penulis

Warna yang digunakan pada latar belakang infografis animasi intro berwarna hitam yang menandakan elegan dan penuh percaya diri. Warna hitam yang digunakan kontras dengan logo yang ditampilkan pada scene 1. Logo dan teks yang memiliki warna cerah dapat memperjelas pembacaan. Logo tersebut ialah logomilik Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera.

Latar belakang hitam pada intro dapat memberi kesan kompeten, dan professional. Yang sesuai dengan visi lembaga, yaitu “Terwujudnya LKP Nesscera menjadi lembaga kompeten dan professional dalam membantu kecakapan hidup masyarakat menuju SDM yang cerdas, terampil dan mandiri di bidang teknologi informasi dan komunikasi”.

Elemen gambar dan teks judul pada scene 1 yang memiliki posisi tengah yang tergolong ke dalam prinsip keseimbangan simetris.



Gambar 2. Gambar Scene 2
Sumber: Dokumentasi penulis

Warna yang digunakan pada latar belakang infografis animasi berwarna biru teal (teal blue). Warna yang digunakan pada infografis animasi ini seluruhnya didominasi oleh warna teal blue. Karena warna tersebut sebagai identitas visual dalam warna LKP Nesscera. Berdasarkan beberapa dokumen yang telah diberikan oleh lembaga saat penulis melakukan observasi/penelitian. Warna teal ialah warna yang unik yang dihasilkan dari perpaduan antara warna biru dan hijau yang menciptakan keseimbangan antara ketenangan, fokus (konsentrasi), dan fleksibilitas. Warna putih pada teks menghasilkan keharmonisan dan serasi dengan warna latar belakang dan membuat efektifnya legability dan readability pada fungsi teks.

Warna teal biru dapat memberikan daya tarik kepada audiens dalam melihat informasi yang dipublikasikan.

Jenis huruf (font) yang digunakan pada infografis animasi ialah Bahnschrift. Bahnschrift tergolong pada anatomi huruf Sans Serif. Jenis huruf ini terlihat tegas dan formal.

Jenis huruf Bahnschrift dengan ukuran 36 px memberikan legability (kemudahan pembacaan) dan readability (penggunaan huruf) yang baik untuk audiens. Huruf dengan anatomi Sans Serif dapat melambangkan kesederhanaan, lugas, “masa kini”, dan futuristik. Akan memberikan kemudahan kepada audiens dalam pembacaan informasinya.

Elemen gambar dan teks pada scene 2 tidak pada posisi tengah yang tergolong ke dalam prinsip keseimbangan asimetris. Dan prinsip kesatuan (unity) karena tata letak yang digunakan memiliki kesatuan/kesamaan pada scene-scene berikutnya.



Gambar 3. Gambar Scene 3
Sumber: Dokumentasi Penulis



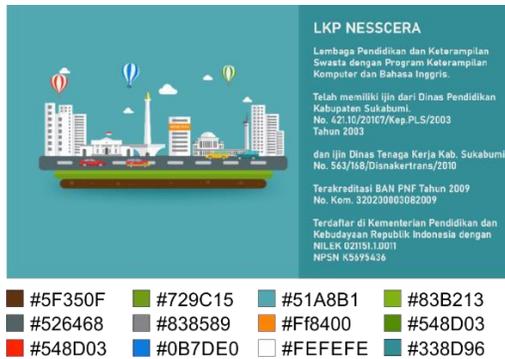
Gambar 4. Gambar Scene 4
Sumber: Dokumentasi Penulis

Latar belakang warna teal biru (teal blue) memberikan kesan keceriaan, ketenangan dan konsentrasi. Lembaga Kursus dan Pelatihan ialah lembaga pendidikan yang harus memiliki konsep-konsep warna yang membuat konsentrasi belajar menjadi baik. Warna teks putih memberikan keserasian dan membuat kejelasan dalam pembacaan dengan latar belakang teal blue. Objek-objek yang ada pada scene 3 dan 4 berwarna putih memiliki tujuan agar dapat menarik perhatian penonton (audiens) dan terus menonton infografis animasi tersebut.

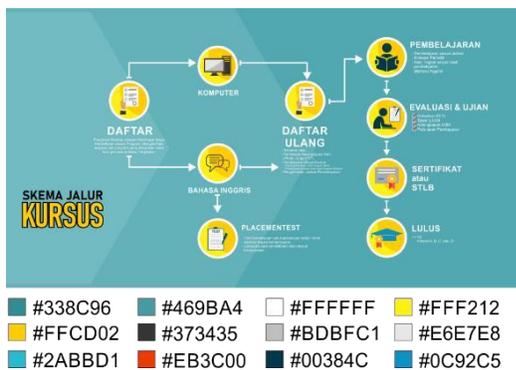
Bahnschrift ialah jenis huruf yang digunakan pada scene 3 dan 4 yang tergolong pada anatomi huruf Sans Serif. Karakter huruf Sans Serif yaitu tegak dan terkesan formal. Ukuran font pada scene 3 ialah 36 px pada head dan 25 px pada subhead. Ukuran tersebut dapat memberikan keterbacaan dan kejelasan dalam pembacaan informasi. Ukuran pada scene 4 ialah 36 px pada head dan 25 px pada konten informasi lembaga dengan tujuan agar dapat memiliki kejelasan dan kemudahan dalam pembacaan.

Pada scene 4 terdapat tipografi (konten teks) yang berisikan informasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera dengan durasi kemunculan teks 25 detik yang disesuaikan dengan pembacaan dubbing pada karya infografis animasi. Keefektifan teks tersebut dapat dikatakan efektif sesuai dengan sesuainya waktu kemunculan teks pada video infografis animasi dengan dubbing audio. Elemen gambar dan teks pada scene 3 yang memiliki posisi tengah yang tergolong ke dalam prinsip keseimbangan simetris. Elemen gambar dan teks

pada scene 4 memiliki prinsip tata letak keseimbangan asimetris dan prinsip kesatuan.



Gambar 5. Gambar Scene 5
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 6. Gambar Scene 6
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada scene 5 dan 8 menggunakan latar belakang Warna teal blue (biru teal) yang dapat memberikan arti warna yang kuat. Warna biru teal dapat membuat daya tarik penonton (audiens) dan warna ini memberi kesan keceriaan, ketenangan, dan konsentrasi.

Warna putih pada teks di scene 5 dan 8 memberikan fungsi kemudahan dalam pembacaan dan kejelasan pembacaan informasi.

Warna jingga dan kuning pada bentuk lingkaran dapat memberikan arti kehangatan, harapan, energi dan keseimbangan. Warna tersebut memiliki tujuan untuk menarik perhatian penonton (audiens) dan memiliki harapan agar dapat lebih cepat dalam pembacaan informasi.

Warna hitam pada ikon komputer dan ikon chat

bahasa Inggris memiliki tujuan agar dapat dilihat lebih jelas yang memiliki posisi diatas objek lingkaran jingga dan kuning.

Pada scene 5 dan 8 jenis huruf yang digunakan masih pada huruf yang memiliki anatomi Sans Serif yang berkarakter tegas dan formal, yaitu font Bahnschrift. Sizefont pada scene 5 ialah 36 px untuk judul dan 25 px pada subjudul. Tujuan dari jenis huruf dan ukuran yang tidak terlalu kecil dapat memberikan keterbacaan dan kejelasan dalam pembacaan informasi oleh penonton(audiens).

Pada scene 8 jenis huruf memiliki dominasi ukuran 15 px dan 25 px pada teks “skema jalur” dan 40 px padateks “komputer”. Tujuan dari teks pada scene 8 agar dapat memiliki fungsi legability dan readibility yang baik.

Keefektifan tipografi (konten teks) pada scene 8 dapat dikatakan efektif dalam keterbacaan dengan kesesuaiannya antara durasi video infografis animasi dengan dubbing narasi dengan durasi 1 menit 2 detik.

Elemen gambar dan teks pada scene 5 yang memiliki posisi tengah yang tergolong kedalam prinsip keseimbangan simetris dan prinsip kesatuan (unity). Pada scene 8 prinsip tata letak yang digunakan ialah irama (rhythm) yaitu pengulangan pada bentuk- bentuknya serta menggunakan prinsip tata letak kesatuan.



Gambar 7. Gambar Scene 7
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 8. Gambar Scene 8
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 9. Gambar Scene 9
Sumber: Dokumentasi Penulis

Warna biru teal (teal blue) pada latar belakang scene 6, 7, dan 9 serta foto sebagai pelengkap latar belakang, di antaranya foto komputer pada scene 6, foto yang mencerminkan penggunaan bahasa Inggris pada scene 7 dan foto LKP Nesscera pada scene 9. Latar belakang foto komputer sesuai dengan isi scene yang membahas tentang program kursus komputer, latar belakang foto penggunaan bahasa Inggris menggambarkan bahwa program tersebut ialah program kursus bahasa Inggris. Dan latar belakang foto LKP Nesscera dapat menggambarkan informasi lokasi LKP Nesscera.

Warna kombinasi kuning dan jingga pada bentuk- bentuk lingkaran memberikan arti kehangatan, optimis, harapan, energi dan keseimbangan.

Warna pada masing-masing ikon melambangkan arti-arti dari setiap program, di antaranya ialah sebagai berikut :

1) Pada scene 6 terdapat ikon dan teks

“Office Program” dengan warna jingga kemerahan yang menyesuaikan dengan ikon perangkat lunak yang digunakan pada program tersebut yaitu “Microsoft Office”. Yang bertujuan untuk memberikan arti semangat dalam belajar.

2) Pada scene 6 terdapat ikon dan teks “Desain Grafis” dengan warna biru yang bertujuan untuk dapat membuat seseorang yang belajar desain grafis memiliki ketenangan dan optimis dalam belajar.

3) Pada scene 6 terdapat ikon dan teks “Teknisi Komputer” dengan warna hijau muda yang memiliki arti segar atau penyegaran dan sejuk. Dapat diimplementasikan yaitu sebuah komputer perlu adanya perbaikan yang dan membuat komputer tersebut tetap normal dengan cara diperbaiki dan dirawat.

4) Pada scene 6 terdapat ikon dan teks “Editing Video” yang memiliki warna ungu yang dapat diartikan energik dan elegan. Yang dapat diimplementasikan sebagai seorang editor harus selalu energik dalam bertugas sebagai editor.

5) Pada scene 6 terdapat ikon dan teks “Animasi” berwarna biru tua dapat memberikan arti kepercayaan dan teknologi yang dapat diimplemtnasikan bahwa seorang animator harus memiliki kepercayaan tinggi dalam penciptaan teknologi karya animasi.

6) Pada scene 7 terdapat ikon dan teks “Bahasa Inggris Umum” dengan warna biru muda memiliki arti ketenangan dan kepercayaan yang dapat diimplementasikan dalam program tersebut ialah dalam belajar bahasa Inggris umum harus memiliki ketenangandan kepercayaan dalam belajar.

7) Pada scene 7 terdapat ikon dan teks “Program Intensif” yang berwarna merah kejinggaan dapat memberikan kesan semangat dalam belajar bahasa Inggris Intensif.

8) Pada scene 7 terdapat ikon dan teks “Bahasa Inggris Bisnis” berwarna hijau toska yang memiliki arti alami dan pembaruan agar dapat diimplementasikan belajar bahasa Inggris bisnis harus memiliki pembaruan dalam sistem belajarnya.

Jenis huruf (font) yang digunakan pada scene 6, 7, dan 9 pada infografis animasi menggunakan anatomi huruf Sans Serif dengan tujuan agar teks terlihat tegas, jelas dan terkesan formal. Jenis huruf yang digunakan ialah Bahnschrift.

Rata-rata ukuran teks pada scene 6, 7 dan 9 ialah 25px. Ukuran tersebut terbilang cukup jelas dan dapat memudahkan dalam pembacaan informasi yang disampaikan.

Legability dan Readability pada scene 6, 7 dan 9 sangat penting untuk mengukur pemahaman dalam penerimaan informasi oleh audiens (penonton). Teks pada setiap scene dilengkapi dengan narasi yang disampaikan oleh perancang. Jadi apabila kurang efektif dalam penampilan karya, audiens dapat mendengarkan suara dari narator.

Pada scene 6 keterbacaan tipografi (konten teks) berdurasi 48 detik serta Pada scene 7 dan 9 tipografi berdurasi 38 detik dan dilengkapi dengan dubbing narasi yang menjadikan tipografi tersebut efektif dalam ketebacaan.

Prinsip tata letak pada scene 6, 7 dan 9 ialah prinsip irama (rhythm) di mana pengulangan dari bentuk lingkaran yang terus menerus digunakan dan prinsip keseimbangan asimetris serta prinsip kesatuan (unity) karena memiliki kesatuan yang utuh antara setiap scene.



Gambar 10. Gambar Scene 10
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 11. Gambar Scene 11
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 12. Gambar Scene 12
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada scene 10 dan 11 menggunakan warna latar belakang teal biru dan foto LKP Nesscera yang bertujuan untuk menyampaikan lokasi dan informasi mengenai LKP Nesscera. Warna teal biru tersebut dapat memberikan makna ketenangan dan warna teal biru adalah warna latar belakang khas LKP Nesscera.

Warna latar belakang pada scene 12 hitam bertujuan untuk memberikan kontras keterbacaan informasi yang ditampilkan. Warna hitam memiliki makna kompeten dan professional.

Warna teks pada scene 10 dan 11 menggunakan warna putih yang dapat memberikan fungsi cerah dan dapat membuat nyaman pembaca, karena warna putih pada teks yang digunakan pada latar belakang teal biru sangat cocok.

Warna teks pada scene 12 berwarna jingga yang menyesuaikan dengan logo Nesscera. Yang memiliki makna semangat dan berkompetensi baik.

b. Tipografi

Anatomi huruf yang digunakan pada scene 10, 11, dan 12 ialah Sans Serif, dengan font Bahnschrift. Size font pada scene 10, 11, dan 12 ialah 25 px.

Ukuran tersebut dapat dikatakan efektif dan memiliki fungsilegability dan readability yang efektif.

Pada scene 12 Logo “NS” ialah logo kepanjangan dari Nesscera yang memiliki slogan “Apapun Kualifikasinya yang Penting Kompetensinya” dengansize font 26 px.

Pada scene 10 dan 11 durasi kemunculan tipografi berdurasi 15 detik, dan pada scene 12 durasi kemunculan tipografi berdurasi 5 detik. Durasi kemunculan teks dan dubbing narasi menjadikan keefektifan dalam keterbacaan infografis animasi.

Prinsip keseimbangan simetris adalah prinsip tata letak yang digunakan pada scene 10,11, dan 12. Karena seluruh objeknya berada pada posisi tengah dan seimbang.

5. KESIMPULAN

Penulis melakukan penelitian bertujuan untuk melakukan pembuatan sebuah karya Infografis Dinamis untuk Media Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera di Sukabumi yang ditujukan kepada masyarakat, perusahaan atau instansi di wilayah Sukabumi. Rumusan masalah pada penciptaan yang telah diajukan dan analisis data yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah ditulis pada Skripsi ini. Dapat ditarik beberapa kesimpulan yang dirumuskansebagai berikut.

Tujuan utama perancangan Skripsi ini adalah perancangan sebuah karya Infografis Dinamis untuk Media Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera di Sukabumi.

Efektivitas Infografis Dinamis untuk Media Sosialisasi Lembaga Kursus dan Pelatihan Nesscera di Sukabumi ialah efektif dengan dibuktikannya melalui analisis angket online.

Konsep pada perancangan Skripsi ini berbentuk Infografis Dinamis yang dibuat dengan teknik motion graphic.

Tujuan Kreatif dari penciptaan karya Infografis Dinamis ini untuk mendapatkan daya tarik audiensi dalam membaca, melihat dan mengetahui informasi yangdipublikasikan melalui media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeni S., Lia dan Kirana Nathalia., Desain Komunikasi Visual. Bandung, Indonesia: Nuansa Cendekia, 2018.
- [2] Cresswell, John W., Research Design. Yogyakarta,Indonesia: Pustaka Pelajar, 2016.
- [3] Dhakiri, M. Hanif., Desain Komunikasi Visual. Jakarta,Indonesia: SKKNI, 2016.
- [4] Kasdhani, Sumantoro., Teknik Pengolahan Audio dan Video.Jakarta, Indonesia: Erlangga, 2018.
- [5] Kusrianto, Adi., Pengantar Desain Komunikasi Visual.Yogyakarta, Indonesia: Andi Offset, 2007.
- [6] Putuasduki, Eka Putra Mahardika., Pemanfaatan QR Code pada Perpustakaan untuk Peningkatan, Peminjaman, dan Pemeliharaan Buku. Jakarta, Indonesia: ResearchGate, 2015.
- [7] Supriyono, Rakhmat., Desain Komunikasi Visual Teori danAplikasi. Yogyakarta, Indonesia: Andi Offset, 2019.
- [8] Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis., Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta, Indonesia: AndiOffset, 2007.
- [9] Tim Kompas Gramedia., Majalah Chip Edisi 01 2016. PT. Elex Media Komputindo: Kompas Gramedia, 2016.
- [10] Welianto, Ari., Pengertian Industri 4.0 dan Penerapannya diIndonesia. Kompas.com. 16 Desember 2020.
- [11] Widi Asmoro, Siwi., Animasi 2D dan 3D. Jakarta, Indonesia:Bumi Aksara, 2019.
- [12] Zulfikar, Faruk dan Patriya Supriyos., Efektifitas Penjualan Online Melalui Media Sosial Pada Perusahaan CV. Billionaire Sinergi Korpora (Billionari Store). Bandung. Jakarta: Prima Publishing, 2019.