

# Perancangan Video Infografis Animasi Interaktif tentang Prosedur Pemberangkatan Tenaga Kerja Indonesia Berbasis *Android*

Adelita Arinata<sup>#1</sup>, T. Arie Setiawan<sup>\*2</sup>

<sup>#</sup>Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana  
Jl. Diponegoro No. 52-60 Kota Salatiga

<sup>1</sup>adelita.arinata28@gmail.com

<sup>\*</sup>Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana  
Jl. Diponegoro No. 52-60 Kota Salatiga

<sup>2</sup>arie.setiawan.p@gmail.com

**Abstract** — This study discusses the making of the animated infographics videos interactive which is based on the problem towards labour workers of Indonesia due to the low level of education and knowledge that causing fraud and human trafficking. With this following issues, there is a need of socialization media and information for the labour workers. This design is made with mixed method and linear strategies. The final result of this design is an animated infographics video that can be accessed through *Android* smartphone which is used as information and socialization media for labour workers in Indonesia to avoid fraud and human trafficking.

**Keywords**— *Android*, *Animation*, *Indonesian Worker*, *Interactive*, *Multimedia*

## I. PENDAHULUAN

Tenaga Kerja Indonesia yang biasa disingkat TKI adalah setiap warga negara Indonesia yang memenuhi syarat untuk bekerja di luar negeri dalam hubungan kerja untuk jangka waktu tertentu dengan menerima upah [1]. Istilah TKI seringkali dikonosasikan dengan pekerja kasar karena TKI sejatinya adalah kumpulan tenaga kerja *unskill* yang merupakan program pemerintah untuk menekan angka pengangguran. TKI sering disebut sebagai pahlawan devisa tetapi dalam kenyataannya TKI menjadi ajang pungutan liar bagi para pejabat dan agen terkait. TKI terbagi menjadi dua sektor, yakni sektor formal dan informal. TKI formal adalah tenaga kerja Indonesia yang bekerja di perusahaan negara atau swasta yang berada di luar negara Indonesia seperti PT, kapal pesiar, hotel dan lain sebagainya. Sedangkan TKI informal adalah TKI yang bekerja di dalam rumah dan berprofesi sebagai penata laksana rumah tangga (PLRT), perawat bayi, perawat kebun, supir dan lain sebagainya [2].

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Sundarto selaku kepala Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Kabupaten Semarang, gaji di dalam negeri yang dirasa

kurang merupakan salah satu alasan calon TKI memutuskan untuk bekerja di luar negeri. Keinginan yang instan para calon TKI untuk segera diberangkatkan ke negara tujuan dengan pendidikan yang rendah tanpa mengetahui prosedur keberangkatan yang jelas dan memiliki dokumen-dokumen yang resmi merupakan faktor terjadinya kasus pada calon TKI seperti penipuan, deportasi dan lain lain. Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi pun sudah melakukan beberapa upaya untuk mencegah terjadinya penipuan atau mengurangi TKI yang di deportasi yaitu dengan mengadakan sosialisasi ke berbagai perusahaan maupun desa-desa. Demi mendukung sosialisasi tersebut Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi sudah membuat slogan untuk para calon TKI yaitu 4 SIAP: "Siap Mental dan Fisik, Siap Bahasa dan Ketrampilan, Siap Dokumen dan Siap Pengetahuan Negara Tujuan". Tetapi slogan tersebut belum disosialisasikan secara maksimal oleh pemerintah sehingga masih banyak TKI yang belum siap tetapi sudah diberangkatkan [3].

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas, maka diperlukan media sosialisasi yang sesuai dan efektif kepada calon tenaga kerja dengan video infografis animasi yang mengandung unsur 4 SIAP yang dirancang menarik dan mudah dicerna supaya informasi yang disampaikan bisa dimengerti. Video infografis animasi ini akan dibuat agar bisa diakses melalui aplikasi di *smartphone* android karena sebagian besar dari calon TKI maupun TKI itu sendiri sudah menggunakan *smartphone*.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

Hasil penelitian yang menjadi referensi adalah penelitian yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Animasi Infografis Pos Penimbangan Balita pada Posyandu Margo Mulyo V Klaten, yang disusun oleh Labib Fatkhiyatul Fatin Khoiriyah dan Mei Kurniawan Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta. Hasil dari penelitian tersebut adalah dengan

adanya media sosialisasi dan penyuluhan yang berupa video infografis, yang membantu agar target audience mendapatkan gambaran yang lebih nyata tentang manfaat Pos penimbangan Balita yang dirasa lebih efektif dan mudah diingat dibandingkan media cetak lainnya [4].

Penelitian yang menjadi referensi kedua adalah jurnal dengan judul Evaluasi Permasalahan Sosial Tenaga Kerja Indonesia (TKI) di Daerah Asal Kabupaten Tulungagung yang disusun oleh Anang Sugeng Cahyono Program Studi Ilmu Administrasi Negara Universitas Tulung Agung. Hasil dari penelitian tersebut adalah pengetahuan masyarakat mengenai prosedur dan persyaratan TKI menjadi penyebab tumbuh kembangnya TKI Ilegal di Tulungagung. Program yang dilakukan oleh Kantor Kesejahteraan Sosial Kabupaten Tulungagung memberikan penyuluhan sosial kepada Korban Tindak Kekerasan dan Korban Trafficking. Menurut tokoh-tokoh masyarakat di lokasi penelitian, penyuluhan sosial yang berkaitan dengan prosedur dan persyaratan TKI belum dilaksanakan secara optimal [5].

Persamaan penelitian sebelumnya dan penelitian yang sedang dijalani saat ini adalah sama-sama menggunakan infografis animasi sebagai media, sedangkan penelitian kedua sama-sama membahas tentang permasalahan yang dialami oleh TKI. Sedangkan perbedaan dengan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah menggunakan multimedia interaktif, sehingga video infografis animasi beserta informasi penting lainnya dapat diakses melalui aplikasi berbasis android sedangkan penelitian sebelumnya dapat diakses melalui CD.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik [6].

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif [6].

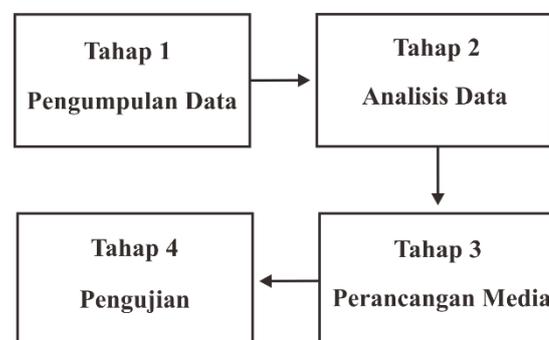
Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam bahasa inggris merupa singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat [7].

Infografis animasi atau *animated infographic* adalah infografis dalam bentuk video animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Infografis ini dapat digunakan pada televisi ataupun media online seperti YouTube atau Vimeo. Infografis animasi dapat lebih menarik karena selain elemen visual juga menggunakan *motion* (pergerakan) dan audio (*musik/sound effect*) yang dapat memperkuat informasi/pesan yang ingin disampaikan [7].

### III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Alasan menggunakan metode kualitatif karena pendekatan kualitatif bersifat fleksibel dan dapat berubah-ubah sesuai kondisi lapangan dengan pengambilan data. Pemakaian metode ini cocok dengan pembuatan video ini karena berhubungan dengan informasi yang selalu berubah-ubah dari waktu ke waktu. Metode kualitatif merupakan metode yang menggunakan teknik pengumpulan data langsung dari orang dalam lingkungan alamiahnya dalam bentuk wawancara [8]. Sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada 15 orang calon TKI.

Strategi penelitian yang digunakan adalah *linear strategy* atau strategi linear garis lurus yang menetapkan urutan logis pada tahapan yang sederhana dan relatif mudah dipahami komponennya [8]. Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Penelitian

Tahap pertama yang dilakukan sebagai langkah awal adalah dengan mengumpulkan data informasi sesuai sumber terkait. Jenis data yang dikumpulkan menjadi dua jenis yaitu data primer dan sekunder. Data primer dikumpulkan melalui observasi dengan melakukan wawancara kepada Bapak Sudarto selaku kepala Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Kabupaten Semarang mengenai permasalahan yang sering terjadi terhadap TKI seperti penipuan oleh agen-agen yang tidak resmi dikarenakan kurangnya pengetahuan dari calon TKI. Serta kurangnya masa pelatihan dan ketrampilan yang dimiliki oleh calon TKI sehingga bermasalah saat diberangkatkan ke luar negeri yang berakibat di deportasi dan merugikan negara. Selain rugi secara finansial, nama baik negara juga menjadi tercoreng karena kasus tersebut. Walaupun sosialisasi sudah dilakukan oleh dinas ke perusahaan maupun desa-desa tetapi masih belum dirasa efektif karena kurangnya media yang menarik yang bisa melekat dalam ingatan calon TKI [3].

Wawancara kedua dilakukan di salah satu Penyalur Jasa Tenaga Kerja Indonesia (PJTKI) yaitu wawancara dengan Ibu Emi Yuli Puspitasari selaku staff administrasi PT Triganda Swajaya Madiun. Wawancara ini diperlukan untuk mengetahui persyaratan keberangkatan TKI yang benar dan

pelatihan apa saja yang didapatkan selama masa karantina. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Emi Yuli calon TKI yang mendaftar hanya mengetahui persyaratan seadanya melalui orang terdekat seperti saudara atau tetangga. Sehingga sangat penting untuk memberikan pengetahuan kepada calon TKI tentang 4 SIAP TKI sebelum mendaftar agar mereka bisa mempersiapkan mulai dari dokumen maupun mengerti tentang prosedur dan biaya yang harus dipersiapkan agar tidak terjadi penipuan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab.

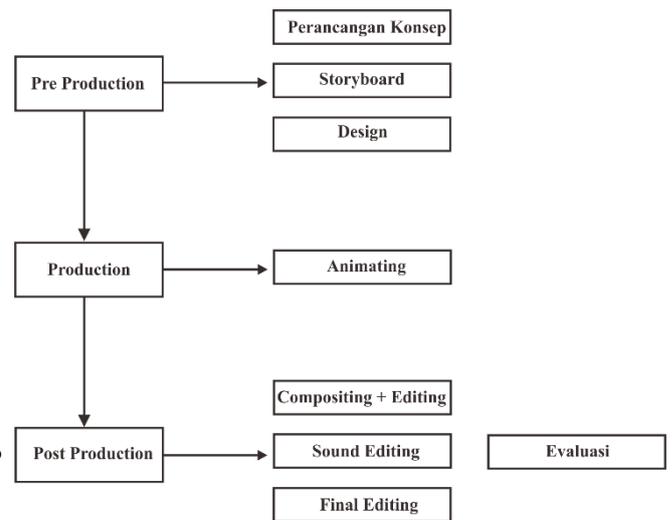
Sedangkan pencarian data sekunder didapatkan melalui buku-buku yang berkaitan dengan topik penelitian ataupun mencari melalui *website* yang ada di internet sebagai data pendukung untuk memperkuat data-data primer yang telah dicari sebelumnya.

Dalam penelitian kuantitatif dilakukan dengan cara menyebar kuisioner kepada 15 orang calon TKI dengan umur 21 tahun sampai dengan 40 tahun dan didapatkan hasil bahwa 80% calon TKI tidak mengetahui adanya slogan 4 SIAP TKI. Menurut para calon TKI mereka belum pernah melihat slogan tersebut di media cetak, media elektronik maupun dipajang di dinas sekalipun. Hal ini menyimpulkan bahwa slogan 4 SIAP TKI belum disampaikan dan disebarakan secara maksimal oleh pemerintah. Sedangkan 66,7% calon TKI sudah mengetahui tentang prosedur pemberangkatan melalui kerabat seperti tetangga atau saudara mereka tetapi belum secara lengkap dan jelas dan 73% dari calon TKI sangat setuju bila mengetahui informasi tentang pemberangkatan TKI sebelum mendaftar dan sebagian besar alasan adalah agar terhindar dari penipuan dan oknum yang tidak bertanggung jawab. Selain itu ada 86% dari calon TKI tidak tahu bahwa ada web BNP2TKI yang berisi seputar informasi tentang TKI, sedangkan sisanya TKI sudah tahu dan pernah membuka web BNP2TKI dan merasa web tersebut tidak efektif dengan alasan terlalu banyak tulisan sehingga membuat mereka malas untuk membaca isi dari web tersebut. Tertulis juga bahwa 60% dari calon TKI menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari dan rata-rata ber *platform* android, sedangkan sisanya menggunakan handphone biasa. Pengumpulan data secara kuantitatif ini sangatlah mendukung perancangan video infografis animasi dan perancangan aplikasi, dimana pengetahuan calon TKI tentang slogan 4 SIAP TKI dan informasi seputar keberangkatan masih sangat kurang dan sebenarnya sangat penting untuk mengetahui tentang website BNP2TKI karena banyak informasi yang penting di bahas disana.

Tahap kedua merupakan tahap analisis data yang dilakukan berdasarkan data wawancara dengan narasumber dan kuisioner dengan target calon TKI berusia 21-40 tahun yang telah dikumpulkan. Tahap ini dilakukan supaya mendapatkan alur dari ide cerita yang akan menjadi acuan dalam pembuatan video infografis animasi dengan menganalisis hasil dari tahap satu. Terdapat sebuah pemikiran yang menuju pada cara bagaimana menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh para calon

TKI setiap mendaftar yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android yang dapat diakses dalam *smatphone* yang meliputi 4 SIAP TKI serta video infografis tentang prosedur pemberangkatan bagi TKI. Selain video sangat penting untuk memuat berita-berita tentang TKI agar para calon TKI maupun TKI itu sendiri selalu *update* dan tidak ketinggalan berita. Serta penting juga untuk menyertakan *website* penting seperti website BNP2TKI dan website untuk mengecek apakah TKI tersebut terdaftar menjadi TKI yang sah dan legal.

Tahap ketiga merupakan tahap perancangan media. Pada penelitian ini diperlukan tahapan dalam merancang desain dan karakteristik untuk konsep dalam video infografis animasi. Tahapan-tahapan tentang proses perancangan video dapat dilihat pada Gambar 2.



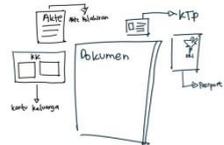
Gambar 2. Proses Perancangan Produksi

Proses pertama yaitu proses perancangan konsep. Konsep dari video infografis animasi ini menggunakan *style* infografis dengan animasi 2 dimensi *flat design* dan dengan menggunakan warna yang cerah yang dikemas secara simple dan informatif dan mudah dipahami oleh calon TKI dengan target umur 21-40 tahun. Proses selanjutnya adalah membuat *Storyline* dan *Storyboard*. *Storyline* adalah rangkaian kajian yang dijadikan cerita atau alur cerita untuk menggambarkan isi dari film [10]. *Storyline* dirancang berdasarkan ide cerita yang telah direncanakan. *Storyline* dari video ini mulai dari tampilan google search tentang 4 SIAP TKI lalu dimulailah penjelasan tentang 4 SIAP TKI. Mulai dari Siap Mental dan Fisik, Siap Bahasa dan Ketrampilan, Siap Dokumen dan Siap Pengetahuan Negara Tujuan yang dijelaskan secara detail sampai keberangkatan TKI ke negara tujuan dan menjadi TKI yang resmi. *Storyboard* adalah setiap scene yang menggambarkan objek serta perilakunya [11]. Pada tahap *storyboard* ini, menggambarkan tentang garis besar alur cerita yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah *storyboard* yang menjadi

acuan dalam video infografis animasi ini dapat dilihat pada Tabel I.

TABEL I  
STORYBOARD

No	Scene	Durasi	Shoot
1		00.00-00.05	Normal Angle Medium Close Up  Panel pencarian untuk 4 SIAP TKI
2	Siap Fisik dan Mental	00.05-00.09	Norm Angle Medium Shot  Tulisan Siap Fisik dan Mental
3		00.09-00.23	Normal Angle Medium Shot  Memprlihatkan Klinik
4	Siap Bahasa dan Ketrampilan	00.23-00.25	Normal Angle Medium Shot  Tulisan Siap Bahasa dan Ketrampilan

5		00.25-00.34	Normal Angle Full Shot  Menampilkan suasana kelas
6		00.34-00.58	Normal Angle Medium Close Up Zoom In  Menampilkan test memasak, membersihkan dll
7	Siap Dokumen	00.58-01.01	Normal Angle Medium Shot  Tulisan Siap Dokumen
8		01.01-01.21	Normal Angle Medium Shot  Menjelaskan tentang dokumen apa saja yang disiapkan
9	Siap Pengetahuan Negara Tujuan	01.21-01.26	Normal Angle Medium Shot  Tulisan Siap Pengetahuan Negara Tujuan

10		01.26-01.35	Normal Angle Full Shot  Menampilkan suasana kelas dengan informasi negara tujuan
11		01.35-01.47	Normal Angle Close Up  Close Up E KTKLN serta penjelasannya
12		01.47-01.55	High Angle Full Shot  Peta dunia dan pesawat yang berangkat
13		01.55-02.00	Normal Angle Medium Shot  Bumper Out

Setelah tahap pembuatan *Storyboard* selesai gambar tersebut di visualisasikan ke dalam *software vector* dengan proses mendesain *vector* untuk video infografis animasi tersebut. Perancangan *design vector* dibuat lebih rapi dan lebih detail dari gambar acuan yang ada di dalam *storyboard*, beberapa hasil dari *design vector* yang berupa *icon* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Contoh *Design Vector* dalam video

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan animasi, untuk pergerakan kamera dan pergerakan objek sesuai dengan kebutuhan. Gambar yang ada digerakan sedemikian rupa dengan teknik *scale*, *rotation*, *opacity*, *position* dan *masking* sehingga menghasilkan gambar bergerak. Contoh dari pergerakan animasi dapat dilihat pada Gambar 4 yang menunjukkan bahwa mobil *ambulance* bergerak mendekati ke gedung rumah sakit.



Gambar 4. Tahap pergerakan animasi

Setelah tahap pembuatan animasi selesai akan dilakukan *editing*, dalam tahap *editing* ada dua jenis yaitu *offline editing* dan *online editing*. *Offline editing* merupakan proses memasukan dan menata video animasi yang sudah dibuat sesuai dengan *scenario* yang telah dibuat dalam tahap pra produksi. *Edting* dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Premiere*.

Setelah proses *offline editing* yaitu dilanjutkan dengan proses *online editing*. Dimana proses *online editing* yaitu memperhalus hasil dari *offline editing* seperti memperbaiki kualitas gambar maupun menambahkan transisi atau efek lain yang dibutuhkan. Tahapan berikut dapat dilihat dalam gambar 5.



Gambar 5. Contoh transisi pada video untuk ke *scene* berikutnya

Setelah proses *editing* yaitu proses *compositing* dengan menambahkan *background* dengan menggunakan warna warna pastel ditambahkan informasi dengan berupa tulisan mengenai tiap *scene* yang ada. Warna pastel dipilih karena menimbulkan kesan ceria, sejuk, nyaman dan lain-lain yang membuat nyaman untuk melihat layar *smartphone*. Penggunaan teks pada video juga mempengaruhi nilai informatif dari video maka tipografi yang digunakan jelas dan dapat dibaca dengan mudah. Jenis tipografi yang digunakan adalah *font* Bebas Neue, yang memiliki ciri-ciri bersih, simple, elegan, modern dan mudah untuk dibaca. *Font* Bebas Neue dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. *Font* Bebas Neue

Tahap berikutnya adalah tahap perekaman suara untuk narasi dari video infografis animasi. Setelah merekam suara dari narasi, akan dilakukan *sound editing* yang bertujuan agar suara yang ada di dalam video bisa lebih jernih dan mudah untuk didengar atau dipahami. *Sound editing* ini menggunakan *software* Fruity Loops yang bisa mengatur besar maupun kecil suara dan menghilangkan suara bising atau biasa disebut dengan *noise* yang masuk dalam rekaman. Proses *sound editing* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tahap *Sound Editing*

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua tahap untuk menyelesaikan video, tahap selanjutnya merupakan pembuatan desain aplikasi ini menggunakan warna-warna pastel dan dengan menggunakan ikon yang simple dan mudah dilihat. Dalam aplikasi ini dikategorikan sebagai aplikasi informasi karena yang dimuat ke dalam aplikasi ini merupakan informasi yang bersangkutan tentang TKI. *Typography* yang digunakan dalam aplikasi tersebut adalah *font* Ventura karena selain simple *font* ini menandakan profesionalisme. Berikut merupakan tampilan awal dari aplikasi tersebut dapat dilihat di Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan menu awal aplikasi

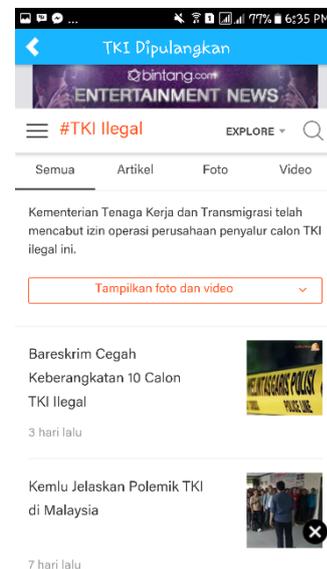
Dalam gambar nomor 8 menunjukkan bahwa desainnya merupakan perpaduan warna biru muda, biru tua, putih dan ungu dan warna yang digunakan adalah warna yang soft agar tidak mencolok mata saat terlihat di *smartphone*. Dapat terlihat di tampilan awal terdapat ikon *About Us*, *News*, *Video*, *Event*, dan *Website*. Tahapan selanjutnya adalah mengisi konten dari ikon-ikon yang ada dalam aplikasi ini.

Ikon *About Us* menjelaskan secara singkat tentang aplikasi ini dan apa saja kegunaan aplikasi ini. Selain itu merupakan informasi biografi atau profil singkat tentang pembuat aplikasi ini, tertera kontak yang bisa dihubungi seperti email, nomor telepon, facebook, twitter dan informasi lainnya. Halaman *About Us* dapat dilihat pada Gambar 9.



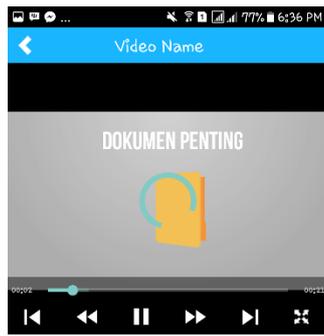
Gambar 9. Tampilan halaman *About Us*

Selanjutnya adalah ikon *News*, isi dari halaman tersebut adalah berita-berita yang *terupdate* yang menyangkut tentang TKI seperti kasus-kasus yang menimpa TKI. Tetapi tidak hanya kasus saja yang dibahas tetapi juga ada berita tentang prestasi-prestasi yang telah dicapai oleh TKI sehingga para TKI bisa selalu *update* dan tidak ketinggalan berita seputar TKI. Halaman *News* atau berita pada aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan halaman *News*

Ikon selanjutnya adalah ikon video yaitu dalam halaman ini isinya adalah video infografis animasi yang telah dibuat sebelumnya. Selain video yang diupload isi dari halaman ini bisa merupakan link dari video lain mengenai TKI seperti berita yang ada di *YouTube* maupun televisi. Berikut merupakan contoh dari halaman video dapat dilihat pada Gambar 11.



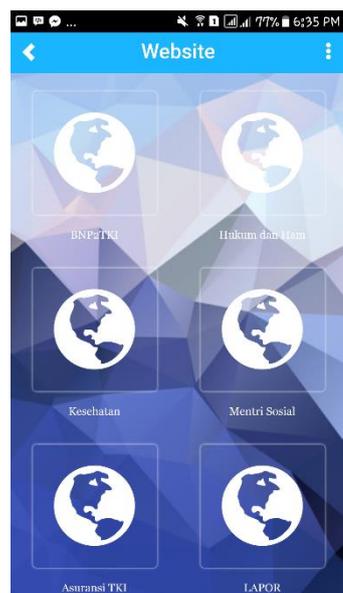
Video Name



Gambar 11. Tampilan video dalam aplikasi

Tampilan selanjutnya merupakan ikon *event* yaitu jadwal rangkaian acara yang dibuat pemerintah, perusahaan maupun perkumpulan TKI itu sendiri untuk sosialisasi atau hanya sekedar pertemuan dapat di *update* di dalam *event* di aplikasi. Tujuannya adalah untuk memudahkan pemberitahuan bila diadakannya suatu acara yang berhubungan dengan TKI.

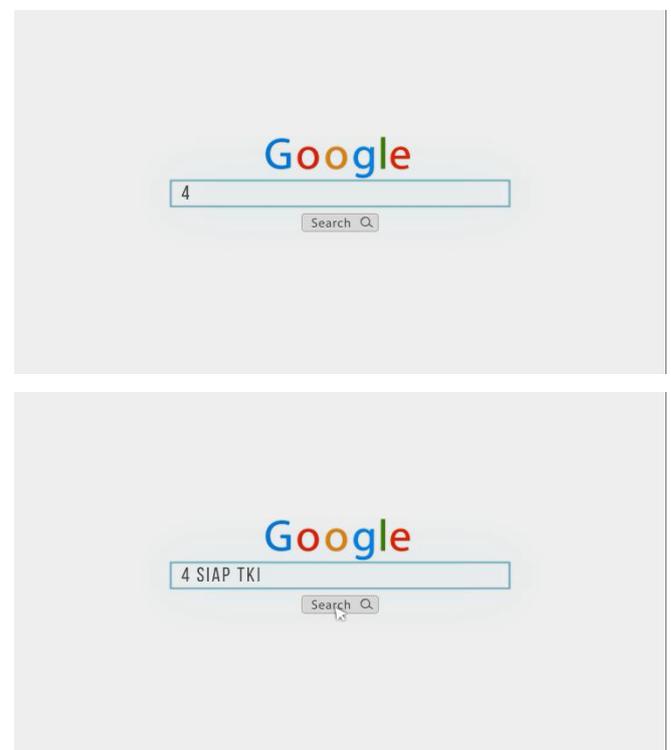
Berikutnya adalah *website* yaitu berisi *web web* penting seperti web BNP2TKI yang pada saat melalui survei kuisisioner pada awal penelitian belum banyak diketahui oleh calon TKI. Selain web BNP2TKI terdapat banyak web web penting lainnya yaitu seperti web Kementerian Sosial, Kementerian Kesehatan, Asuransi TKI, web untuk lapor tentang kekerasan dan web web lainnya. Untuk contoh gambar bisa dilihat melalui Gambar nomor 12.



Gambar 12. Tampilan isi web dalam aplikasi

Berikut merupakan pembahasan tentang video infografis animasi yang ada dalam aplikasi ini. Berikut merupakan beberapa *scene* atau adegan dari video infografis animasi tersebut.

*Scene* pertama menampilkan ikon *search* google yang mencari tentang apa itu 4 SIAP TKI yang dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Scene 1

Scene kedua menampilkan tulisan siap yang pertama yaitu siap fisik dan mental. Dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Scene 2

Scene ketiga menjelaskan tentang pentingnya untuk *medical checkup* ke klinik atau ke rumah sakit, dan memastikan bahwa hasil dari pemeriksaan medis positif sehat karena pemerintah sendiri tidak akan menerima calon tenaga kerja yang sakit apalagi memiliki penyakit menular. Dalam scene ini juga dijelaskan bahwa biaya untuk pemeriksaan gratis tanpa dipungut biaya apapun dan semua biaya telah ditanggung oleh PJTKI. Gambar dari scene ketiga dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Scene 3

Scene selanjutnya yang muncul dalam video ini adalah scene tulisan *motion* seperti scene ke 2 tetapi tulisan dalam

scene ini adalah tentang siap ke 2 yaitu siap bahasa dan ketrampilan. Gambar dapat dilihat di Gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Scene 4

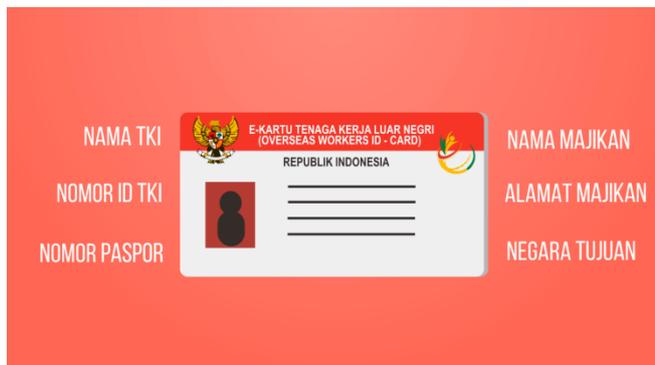
Scene selanjutnya merupakan lanjutan dari scene ke 4 yaitu tentang mempersiapkan bahasa dan ketrampilan calon TKI dengan pengajaran berbagai bahasa di kelas seperti bahasa mandarin, kanton, inggris dan pengajaran praktek seperti membersihkan rumah, memasak, dan juga mengasuh bayi. Gambar dari penjelasan berikut dapat dilihat dalam Gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Scene 5

Scene selanjutnya merupakan scene yang membahas tentang KTKLN yaitu Kartu Tenaga Kerja Luar Negeri yang wajib dimiliki oleh TKI yang sah dan legal. Selanjutnya ada

website yang bisa untuk mengecek apakah identitas TKI kita terdaftar atau tidak, yang bisa dibuka di web BNP2TKI. Scene tersebut dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Scene 11

Scene terakhir menjelaskan tentang keberangkatan TKI ke negara tujuan dengan menunjukkan pesawat yang terbang menuju negara tertentu. Dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Tampilan Scene Terakhir

Setelah aplikasi ini selesai, Aplikasi 4 SIAP ini telah diujikan melalui metode yang sama dengan awal penelitian yaitu dengan menggunakan *mix method* atau metode campuran kualitatif dan metode kuantitatif. Dalam pengujian Kualitatif aplikasi ini telah diujikan kepada salah satu Penyalur Tenaga Kerja Indonesia yaitu *staff* administrasi PT. Triganda Ibu Emi Yuli Puspitasari. Didapatkan hasil yaitu Aplikasi ini sudah cukup komunikatif dan efektif sebagai penyampaian informasi kepada calon TKI maupun TKI. Sedangkan video infografis animasi sudah cukup jelas disertai dengan gambar dan desain yang menarik. Sedangkan saran yang diberikan adalah untuk terus mengupdate informasi yang ada dalam aplikasi ini dan kalau bisa aplikasi ini disempurnakan dan dapat dicari lalu di download melalui *Playstore* agar memudahkan pengguna *Android* untuk mengakses aplikasi ini [9]. Pengujian selanjutnya adalah menggunakan metode kuantitatif dengan cara menyebar kuisioner kepada 15 responden calon TKI dan TKI berusia 21 sampai dengan 40

tahun. Didapatkan hasil bahwa 86% TKI lebih mengetahui tentang slogan 4 SIAP TKI setelah menonton video infografis animasi tentang 4 SIAP TKI. Sedangkan 53% responden menyatakan bahwa video infografis animasi ini sudah cukup jelas. Selain itu 93% responden menyatakan bahwa aplikasi ini merupakan sebuah hal baru yang ditemui karena sebagian besar memberi alasan bahwa sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi yang berhubungan dengan TKI. 73% responden merasa aplikasi ini juga sangat efektif karena mencakup banyak informasi seperti *website* penting, berita tentang TKI, poster hanya dalam satu aplikasi saja. Selain itu ada 60% responden yang menyatakan bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan dan dioperasikan, tetapi ada 13% responden yang merasa aplikasi ini susah digunakan dengan alasan belum terbiasa memakai *smartphone*. Untuk pertanyaan dan jawaban secara detail dapat dilihat pada Tabel II.

TABEL III  
DAFTAR PERTANYAAN DAN JAWABAN KUISIONER

Pertanyaan	Jawaban		
	a. Lebih Mengetahui	b. Sedang	c. Belum Mengetahui
Apakah setelah melihat video infografis tersebut anda lebih mengetahui tentang 4 SIAP ?	86%	13%	-
Apakah penjelasan tentang 4 SIAP TKI sudah cukup jelas?	a. Sangat Jelas 40%	b. Cukup Jelas 53%	c. Tidak Jelas 6%
Apakah aplikasi ini merupakan hal baru?	a. Iya 93%	b. Tidak 6%	-
Apakah mengakses informasi melalui aplikasi ini efektif?	a. Sangat Efektif 73%	b. Sedang 26%	c. Tidak Efektif -
Apakah aplikasi ini mudah untuk digunakan?	a. Mudah 60%	b. Sedang 26%	c. Sulit 13%

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan wawancara dan penyebaran kuisioner yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sangatlah bermanfaat untuk para calon TKI maupun TKI karena terdapat informasi dan berita tentang TKI maupun lapangan pekerjaan hanya dalam satu aplikasi saja. Setelah melihat aplikasi ini calon TKI sudah mengerti tentang web BNPTKI yang berisi informasi penting TKI seperti keberangkatan mandiri, info pekerjaan dan lain sebagainya hanya dengan mengakses melalui aplikasi ini. Seain itu para TKI sekarang sudah tau untuk mengecek data diri mereka apakah terdaftar atau tidak di SISKOKTKLN dan menjadi TKI resmi. Sedangkan saran dan tambahan untuk aplikasi ini adalah untuk *update video video* baru yang berhubungan dengan TKI dan juga *update* berita dan informasi lain sehingga banyak yang tertarik untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Menteri Tenaga Kerja Republik Indonesia. 2010. Peraturan Menti Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia. <http://perlindungan.kemlu.go.id> [diakses pada 17 Mei 2017].
- [2] Moeammar. 2012. Konversi TKI Non Formal ke TKI Formal. [http://www.kompasiana.com/moeammar.dekaer/konversi-tki-non-formal-ke-tki-formal\\_551776d581331197669de84c](http://www.kompasiana.com/moeammar.dekaer/konversi-tki-non-formal-ke-tki-formal_551776d581331197669de84c) [diakses pada 17 Mei 2017].
- [3] Sudarto. 2017. Wawancara Mengenai Kondisi dan Permasalahan TKI di Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Kabupaten Semarang.
- [4] Khoiriah, Labib Fatkhiyatul Fatin. 2016. Pembuatan Animasi Infografis Pos Penimbangan Balita pada Posyandu Margo Mulyo V Klaten. Yogyakarta: Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
- [5] Cahyono, Anang Sugeng. 2015. Evaluasi Permasalahan Sosial Tenaga Kerja Indonesia (TKI) di Daerah Asal Kabupaten Tulung Agung. Tulung Agung: Universitas Tulung Agung.
- [6] Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan, Alfabeta: Bandung.
- [7] Raswanto, Ananggadipa. 2016. Apa itu Infografis?. <http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/> [diakses pada 17 Mei 2017].
- [8] Sarwono, Jonathan & Hary Lubis. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual Yogyakarta: Andi.
- [9] Puspitasari, Emi Yuli. Wawancara Mengenai Prosedur Pemberangkatan TKI di PT Triganda Swajaya Madiun.
- [10] Brown, Blain. 2013. Cinematography: Theory and Practice. Taylor dan Francis.
- [11] Sutopo. 2013. Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Graha Ilmu.