

Perancangan Media Pengenalan Program Studi Menggunakan Motion Graphic (Studi Kasus Di Fakultas Teknik)

Army Trilidia Devega¹, Jusmiati³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Ibnu Sina, Batam

e-mail: 1army@uis.ac.id, 21410128262128@uis.ac.id

Abstrak

Perancangan media pengenalan Program Studi menggunakan *Motion Graphic* dibuat dengan menggunakan *software Adobe After Effect*. Tujuan dibuatnya penelitian ini agar dapat mengimplementasikan motion graphic sebagai media pengenalan Program Studi Teknik Informatika secara spesifik yang dapat digunakan sebagai media pengenalan kepada masyarakat khususnya mahasiswa baru, menggunakan media digital yang dapat diakses secara online melalui media sosial sehingga dapat menjangkau secara luas dengan lebih efektif. Hasil penelitian dan pengolahan data ini dilakukan dari penerapan metode MDLC berdasarkan 6 (enam) tahapan yang terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Maka dapat diimplementasikan media pengenalan ini dalam bentuk video motion graphic dengan format mp4.

Kata kunci: *Motion Graphic, Media Pengenalan, spesifik*

Abstract

The design of the study program introduction media using Motion Graphics was made using Adobe After Effects software. The purpose of this research is to be able to implement motion graphics as a medium for the introduction of the Informatics Engineering Study Program specifically which can be used as a medium of introduction to the public, especially new students, using digital media that can be accessed online through social media so that they can reach a wider audience more effectively. The results of this research and data processing are carried out from the application of the MDLC method based on 6 (six) stages consisting of concept, design, collecting material, assembly, testing, and distribution. So this introduction media can be implemented in the form of motion graphic video with mp4 format.

Keywords: *Motion Graphic, Introduction Media, specific*

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu teknologi saat ini turut membantu manusia dalam mendapatkan informasi secara cepat, mudah dan akurat. Kemajuan teknologi pada saat ini membuat banyak media dijadikan sebagai sarana informasi. Teknologi dan informasi juga dapat digunakan untuk memperkenalkan suatu lembaga yang berupa gambar, video, *website* dan lain-lain. Dan sarana yang digunakan dalam memperkenalkan, ada yang melalui media televisi, media cetak, dan sebagainya [1].

Menurut Ketua Program Studi Teknik Informatika, saat ini kami hanya melakukan promosi atau memperkenalkan Universitas Ibnu Sina secara umum ke sekolah-sekolah dan

tempat-tempat keramaian, kemudian menyebarkan brosur-brosur ke masyarakat, calon mahasiswa baru dan alumni, kami juga menyebarkan informasi melalui media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Website*, dan *YouTube* Universitas, akan tetapi belum tersedia media pengenalan yang lebih atraktif dan spesifik mengenai Program Studi Teknik Informatika itu sendiri. Adapun kendala yang di hadapi selama ini seperti waktu, karena dengan melalui brosur sangat memakan waktu dan tenaga saat memperkenalkan atau menyebarkan informasi secara langsung atau konvensional, selain itu dalam penyebaran brosur juga menyebabkan biaya yang besar, serta penyampaian informasi tersebut juga masih terbilang monoton, sementara media *online* sangat berpengaruh dalam meningkatkan kesesuaian masyarakat sebagaimana yang kita ketahui, zaman sekarang ini media *online* sangat mudah di akses dan dipahami secara signifikan, karena dapat dijangkau oleh masyarakat luas dimanapun dan kapanpun.

Sebagai solusi alternatif dari masalah tersebut maka penulis terdorong membuat media pengenalan Program Studi dengan judul penelitian “Perancangan Media Pengenalan Program Studi Menggunakan *Motion Graphic* (Studi Kasus Di Fakultas Teknik)” Dengan dilakukannya penelitian ini maka diharapkan dapat membantu menyederhanakan informasi dengan lebih mudah diserap atau dimengerti, kemudian memudahkan interaksi dengan banyak orang, memperluas jangkauan, serta menghilangkan hambatan jarak dan waktu karena penyebaran informasi *online* ini juga lebih efisien dan biaya yang jauh lebih murah, dan dengan dijadikan sebagai sarana informasi yang atraktif diharapkan dapat menambah daya tarik dan minat masyarakat atau calon mahasiswa baru terhadap Program Studi Teknik Informatika baik didalam maupun diluar daerah agar tetap mendapatkan informasi tanpa harus ke Universitas Ibnu Sina secara langsung.

METODE PENELITIAN

1. *Concept* (Konsep).
Merumuskan dasar-dasar dari analisis pembuatan visualisasi yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis visualisasi yang akan dibuat.
2. *Design* (Desain / Rancangan).
Tahap dimana pembuatan visualisasi yang dibuat dijabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana tahapan dan rancangan menu dan gambar-gambar yang dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari visualisasi yang akan dikerjakan.
3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi).
Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan visualisasi ini. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian visualisasi tersebut.
4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan).
Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain yang telah dibuat.
5. *Testing* (Uji Coba).
Setelah hasil dari visualisasi jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari visualisasi tersebut pada pembelajaran dalam lingkup materi yang dipilih. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal.

6. *Distribution* (Menyebarkan Luaskan).

Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Visualisasi ini perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, *download*, ataupun media yang lain [2].

Adapun alasan pemilihan metode MDLC adalah karena metode MDLC merupakan metode yang dikhususkan dalam pembuatan produk multimedia dan tiap tahap pada metode MDLC ini sifatnya fleksibel dimana tidak harus dilaksanakan secara berurutan, misalkan kita sudah pada tahap *assembly* kita boleh balik lagi ke tahap *material collecting* maupun tahap *design* [3].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan *motion graphic* sebagai media pengenalan Program Studi menggunakan implementasi dari tahapan-tahapan metode MDLC yang terdiri dari 6 (enam) tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

1. Tahap Pengonsepan (*Concept*)

Tahapan *Concept* merupakan tahap awal dari MDLC dalam pembuatan animasi dengan animasi *motion graphic* ini. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap konsep yaitu identifikasi audien, jenis perancangan yang dibuat. Berikut konsep dari perancangan yang akan dibuat :

NO	KONSEP	KETERANGAN
1	Judul	Perancangan Media Pengenalan Program Studi Menggunakan <i>Motion Graphic</i> (Studi Kasus Di Fakultas Teknik)
2	Pengguna	Mahasiswa, Calon Mahasiswa dan masyarakat umum yang ingin mengetahui mengenai Program Studi Teknik Informatika
3	Jenis Media	Animasi 2 Dimensi <i>Motion Graphic</i>
4	Durasi	Kurang lebih 2 menit
5	Gambar	Gambar yang digunakan adalah gambar jenis vektor yang dibuat sendiri dan ada beberapa yang diambil dari internet seperti www.vectorportal.com , id.pinterest.com & IG UIS
6	Suara	Audio yang digunakan adalah audio yang berformat .mp3 yang diambil dari hasil rekaman (<i>dubbing</i>) peneliti dan dari www.youtube.com yang dikonversikan menjadi .mp3
7	Video	Menggunakan file yang berformat .mp4 yang dibuat dengan <i>Adobe After Effect</i>
8	Hasil	Berbentuk video animasi 2D yang dikemas ke bentuk video media pengenalan berformat .mp4

2. Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collection merupakan objek ataupun karakter yang akan digunakan dalam pembuatan *motion graphic* Program Studi Teknik Informatika sebagai media pengenalan. Terdapat 43 Objek maupun karakter yang digunakan.

No	Keterangan	Objek
1	Logo UIS	
2	Karakter 1	
3	Karakter 2	

3. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain peneliti menggunakan hasil dari tahap *Concept* dan *Material Collecting*. Tahap ini peneliti menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap scene. Pembuatan gambar sketsa scene dilakukan secara berurutan dan akan digunakan sebagai acuan pada proses implementasi perangkat lunak *Adobe After Effect* yang akan menjadi sebuah video *Motion Graphic*

4. Tahap Pembuatan (*Assembly*)

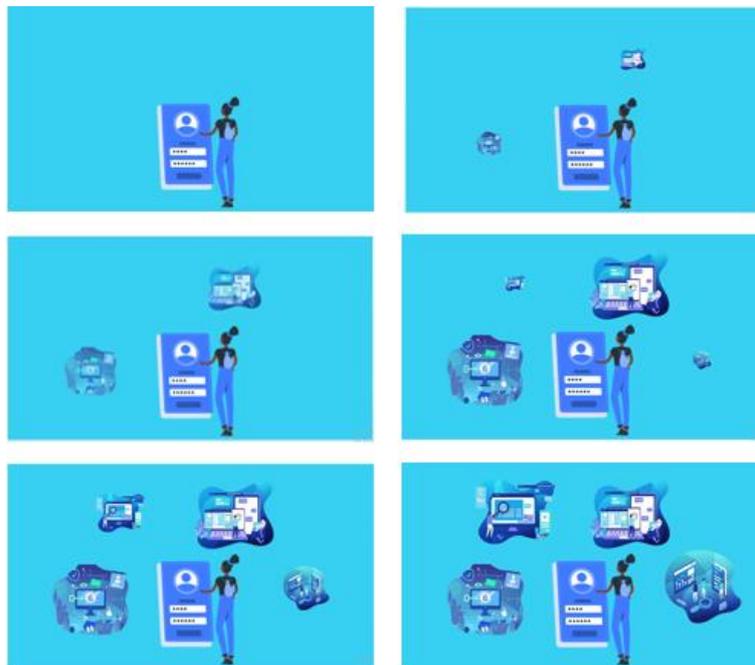
Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media pengenalan yang berupa animasi sesuai dengan *storyboard* yang dibuat sebelumnya. Dimana hasil dari sketsa dan narasi diimplementasikan menggunakan *software Adobe After Effect* guna menghasilkan rangkaian gerakan animasi dan durasi waktu hingga transisi pada objek dalam sebuah *sequence*.

No	Scene/Shot	Durasi	Hasil
1	1/1	5 Detik	

2	2//1	5 Detik	
3	3/1	3 Detik	

5. Tahap Uji Coba (*Testing*)

Tahap *testing* dilakukan setelah tahap pembuatan animasi *motion graphic* selesai. *Testing* dilakukan untuk memastikan apakah hasil animasi pengenalan Program Studi ini sudah sesuai apa yang diinginkan, baik isi informasi yang disampaikan maupun gerakan dari objek satu ke objek berikutnya.



6. Tahap Pendistribusian (*Distribution*)

Pada tahap ini akan dilakukan distribusi dengan melakukan penyimpanan video *motion graphic* dalam bentuk format .mp4 yang sudah melewati tahap pengujian kemudian akan diunggah melalui sosial media seperti pada kanal *YouTube*, *Facebook*, dan *Instagram*.

SIMPULAN

Berdasarkan pengolahan dan analisa data serta pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahwa penelitian ini sesuai dengan desain yang dibuat, telah berhasil dilakukan perancangan desain *motion graphic* yang dapat dijadikan sebagai media pengenalan Program Studi Teknik Informatika.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang dilakukan dari penerapan metode MDLC maka dapat diimplementasikan media pengenalan ini dalam bentuk video *motion graphic* dengan format mp4.

SARAN

Berikut ini merupakan beberapa saran penulis guna dijadikan pertimbangan dalam pengembangan animasi *motion graphic* media pengenalan Program Studi Teknik Informatika yaitu :

1. Masih banyak hal yang perlu diperbaiki mulai dari bentuk karakter, bentuk latar, gerakan animasi, pemilihan *tone* warna, ide cerita atau *storyline* dan perpindahan tiap *scene* atau *transition*.
2. Bagi pembaca atau peneliti yang akan melakukan penelitian yang berkaitan, diharapkan dapat mengembangkan penelitian animasi media pengenalan ini agar lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lestiani, M. E. (2020). Faktor-Faktor Dominan Promosi Yang Mempengaruhi Motivasi Konsumen Dalam Membeli Suatu Produk Dengan Menggunakan Metode AHP. *Jurnal Industri Elektro Dan Penerbangan*, 1(1).
- [2] Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.
- [3] Cahyadi, M. W., Arthana, K. R., & Pradnyana, M. A. (2020). Pengembangan Media Sosialisasi Disiplin Lalu Lintas Unit Dikyasa Dengan Animasi *Motion Graphic* Dan Konsep Art Animasi "Studi Kasus: Unit Dikyasa Satlantas Polres Buleleng. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2).
- [4] Setyabudhi, A. L. (2022). Determining Service Needs for xxx Students in Batam Using Work Sampling. *Engineering and Technology International Journal*, 4(01), 1-7.
- [5] Setyabudhi, A. L. (2022). Socialization Of The Potential Integration Of Green Building Concept In The Curriculum Of The Building Sector Vocational High School. *Technical and Vocational Education International Journal (TAVEIJ)*, 2(01), 1-4.
- [6] Setyabudhi, A. L. (2021). ANALISIS KORELASI PENINGKATAN KAPASITAS PENJUALAN TERHADAP KUALITAS PRODUK, HARGA DAN PROMOSI PADA TOKO BAHAN KUE LESTARI BATAM. *JURNAL REKAYASA SISTEM INDUSTRI*, 7(1), 33-37.