

# Motion Graphics Pengetahuan Produk Program Studi Teknik Informatika

Ahmad Arifin<sup>1</sup>, Syaipul Ramdhan<sup>2</sup>, Fandy Febriyanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Indonesia

Email: <sup>1</sup>ahmadarifin@global.ac.id, <sup>2</sup>syaipulramdhan@global.ac.id, <sup>3</sup>1117090084@stmikglobal.ac.id

**Abstrak** - Mendikbud menyatakan, nilai ujian nasional tingkat SMK tahun 2019 mencapai 1.509.552 siswa. Lulusan yang akan melanjutkan pendidikannya harus menentukan pilihan yang akan diambil nantinya bagi siswa yang tidak memiliki referensi yang memadai atau kesulitan dalam mencari informasi tentang jurusan yang disediakan oleh pihak kampus. Dari masalah tersebut, maka dibuatlah video *motion graphics* pengetahuan produk program studi teknik informatika karena dalam bentuk ini juga diajak untuk menyimak kehadiran konsep kreatif gambar bergerak, suara, dan musik yang dapat merangsang imajinasi siswa dalam menentukan pilihan. metode yang digunakan kualitatif, oleh karena itu peneliti memiliki bekal teori dan wawasan yang luas untuk bertanya, analisis agar lebih jelas. Hasil penelitian ini menentukan bagaimana merancang sebuah video *motion graphics* yang nantinya dapat dijadikan sebagai ilustrasi dari kuesioner yang diperoleh secara rata-rata 75% dari 20 responden sebagai media informasi dan promosi menarik BINA SARANA GLOBAL”.

**Kata Kunci** – Motion Graphics; Informasi; Media; promosi; ilustrasi

*Abstract - The Minister of Education and Culture stated that the 2019 SMK level national exam scores reached 1,509,552 students. Graduates who will continue their education must determine the choices that will be made later for students who do not have adequate references or have difficulty in finding information about the majors provided by the campus. From this problem, a motion graphics product knowledge video was made because in this form it is also invited to listen to the presence of creative concepts of moving images, sounds, and music that can stimulate students' imagination in making choices. the method used is qualitative, therefore the researcher has the stock of theory and broad insight to ask questions, make analysis clearer. The results of this study determine how to design a motion graphics*

*video which can later be used as an illustration of the questionnaire obtained by an average of 75% of 20 respondents as a medium of information and attractive promotions for BINA SARANA GLOBAL”.*

**Keywords** – Motion Graphics; Information; Media; promotion; illustration

## I. PENDAHULUAN

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan capaian nilai ujian nasional tingkat SMK tahun 2019 mencapai 1.509.552 siswa. Lulusan yang melanjutkan sekolah ke kuliah harus memutuskan pilihan jurusan yang akan diambil nantinya kelak. Hal ini merupakan pengambilan keputusan yang cukup sulit bagi kebanyakan siswa sekolah menengah kejuruan, terutama bagi siswa[1] yang tidak mempunyai cukup referensi maupun kesulitan dalam mencari informasi[2] terkait jurusan kuliah di perguruan tinggi. Kecenderungan yang terjadi saat ini, banyak siswa kelas XII yang tidak mengetahui minat dan bakatnya.

Siswa bimbang akan memilih jurusan apa selepas SMK nanti. Memang terkadang pilihan siswa dipengaruhi oleh keinginan orang tua, penilaian teman atau tokoh yang mereka cintai. Hanya bergantung pada hiburan dan perasaan seorang siswa dapat memilih pilihan yang tidak sesuai dengan keinginan dan bakatnya. Sejak saat itu, hasil buruk terjadi, yaitu keengganan untuk belajar dan penurunan kualitas dan prestasi akademik karena siswa merasa salah dalam memilih jurusan.

Perubahan atau kemajuan dalam pendidikan adalah hal yang seharusnya terjadi sesuai dengan perubahan cara hidup. Perubahan dalam perasaan pengembangan lebih lanjut instruksi di semua tingkatan harus terus-menerus diselesaikan sepenuhnya mengharapakan kepentingan masa depan. Alasan ini menyarankan bahwa penyempurnaan atau peningkatan pelatihan opsional untuk mengharapakan gerakan masa depan harus terus-menerus diselesaikan, sejalan dengan kebutuhan kemajuan dunia bisnis atau dunia mekanik,

peningkatan alam semesta kerja, seperti kemajuan dalam ilmu pengetahuan, inovasi dan keahlian manusia.

Permasalahannya diperlukan terobosan baru, Setiap kampus dalam marketing promosi[3] untuk menjelaskan informasi setiap program studi yang disediakan, terjun secara langsung ke sekolah-sekolah cara ini tidaklah lagi efektif. Karna pada setahun terakhir, akibat pandemi dari penyebaran wabah virus Covid-19 di seluruh dunia, termasuk Indonesia yang terhitung sejak pertengahan Maret 2020, terjadi perubahan sistem belajar-mengajar di semua jenjang Pendidikan.

Tapi di era sekarang dalam menyampaikan informasi mengenai ruang lingkup suatu lembaga pendidikan secara lengkap dan detail sudah berkembang, dengan era digital saat ini mampu menjawab kebutuhan masyarakat dengan memanfaatkan media sosial[4] atau bisa disebut marketing digital dalam bentuk gambar, web dan iklan video[5] yang menarik adalah suatu keunggulan di zaman sekarang, salah satunya adalah dengan video yang menarik seperti video berbentuk *motion graphics*[6] karena dalam bentuk ini selain praktis, dan menarik, publik atau masyarakat juga diajak untuk menyimak dengan interaktif karena adanya konsep yang kreatif sehingga publik merasa senang untuk memahaminya tentang apa saja kompetensi yang tersedia di kampus.

Dengan semua hal yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka penulis ingin memberikan solusi untuk mempromosikan salah satu program studi yang saat ini berkembang sangat pesat di era digital dan sangat dibutuhkan di setiap perusahaan salah satunya program studi teknik informatika yang tersedia di kampus BINA SARANA GLOBAL dengan video berupa *motion graphics* yang dikemas secara detail dan jelas menjelaskan tentang berbagai kompetensi di setiap konsentrasi sesuai jenjang karir kedepan.

## II. METODE PENELITIAN

### 1. Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data penulis menggunakan metode studi pustaka, metode *observasi*, metode wawancara serta kuesioner. Dalam metode studi pustaka penulis menghimpun informasi yang relevan sesuai dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian, informasi penulis peroleh dari karya ilmiah, ensiklopedia, internet dan sumber-sumber lain. Untuk metode observasi sendiri penulis mengamati objek yang akan diteliti seperti melakukan pengamatan pada media sosial yang sudah ada dan menjadikannya bahan referensi untuk pembuatan video *motion*

*graphics* promosi dan informasi. Kemudian untuk metode wawancara peneliti melakukan proses dan kegiatan tanya jawab secara langsung terhadap ketua prodi Teknik informatika yang menjadi narasumber tentang permasalahan dan hal-hal yang sedang diamati.

### 2. Metode Pengembangan dan Perancangan

Dalam tahap proses produksi yang akan dibuat, proses-proses yang akan dilakukan penulis adalah persiapan bahan-bahan, pembuatan *storyboard*, asset desain menggunakan *adobe illustrator*, tahap animasi menggunakan *after effect*, proses *recording* menggunakan aplikasi *adobe audition*, serta *finishing* menggunakan *adobe illustrator*.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

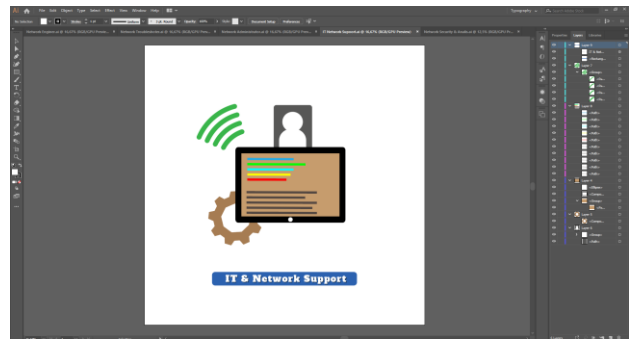
### 1. Produk Yang Diusulkan

Berdasarkan analisis maka penulis tertarik untuk membuat sebuah video *motion graphics* pengetahuan produk[7] program studi Teknik informatika yang nantinya dapat digunakan untuk membantu menyampaikan informasi tentang program studi teknik informatika yang disediakan oleh kampus serta dapat membantu bahan promosi memikat daya tarik calon mahasiswa.

### 2. *Storyboard*

Langkah awal sebelum pembuatan *motion graphics* dilakukan, penulis membuat ide konsep[8] dan rancangan *storyboard*. *Storyboard*[9] disusun menggunakan gambar dari berbagai macam kebutuhan seperti karakter, gedung kampus, desain *scene* setiap konsentrasi setiap kompetensi, serta desain objek-objek yang dibuat dengan konsep yang menarik.

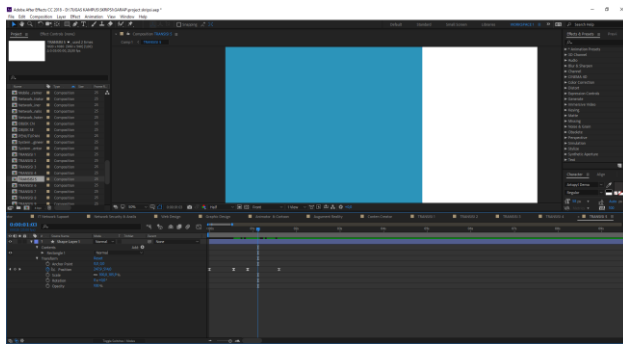
#### A. Proses Pembuatan Asset Desain



Gambar 1. Halaman Pembuatan Asset Desain

Pembuatan desain asset untuk pembuatan *motion graphics* ini menggunakan *Adobe Illustrator*[10] membuat desain yang dibutuhkan yang disesuaikan dengan bentuk serta ukurannya yang nanti digunakan sesuai kebutuhan di tahap *after effect*.

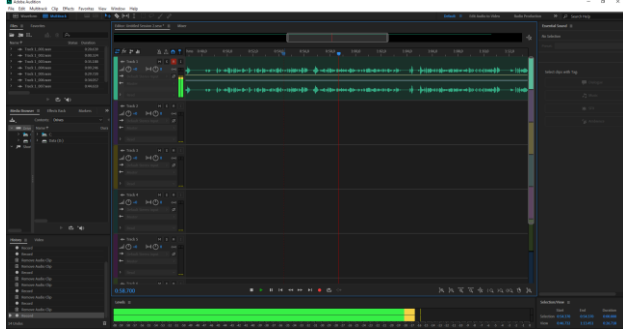
B. Proses pembuatan Animasi



Gambar 2. Halaman Proses Pembuatan *Effect* Animasi

Setelah pembuatan asset desain pendukung selanjutnya pemberian *effect* dan *transisi* menggunakan *after effect*. [11]

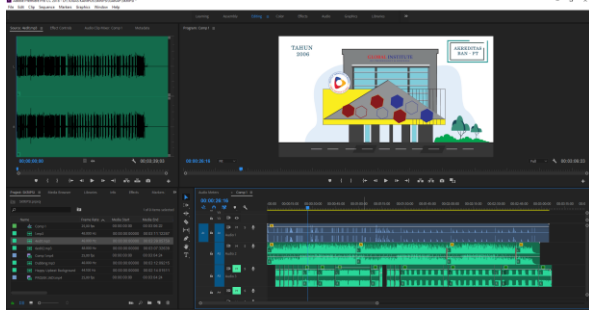
C. Proses Pembuatan Editing Dubbing.



Gambar 3. Halaman Proses Editing Dubbing

Setelah asset desain dan proses animasi selesai akan di buat *voice over* dan iringan audio agar terdapat suara dan audio yang menarik dan jelas menggunakan *adobe audition*. [12]

D. Proses Final Editing *Motion Graphics*



Gambar 4. Halaman Proses Final Pembuatan *Motion Graphics*

Pada tampilan tahap ini masuk dalam tahap final dari pembuatan *motion graphics* dengan menggabungkan pembuatan dari *illustrator*, *after effect*, dan *audition* menjadi satu frame yang menjadi video *motion*

*graphics* pengetahuan produk program studi Teknik informatika menggunakan *premiere pro* [13].

3. Hasil Tampilan Produksi

Setelah proses pembuatan *storyboard* selesai dibuat, dan selanjutnya proses pembuatan asset desain menggunakan *software illustrator*, proses animasi [14] menggunakan *After Effect*, proses editing *voice over* dan audio menggunakan *Adobe Audition*, dan proses penggabungan semua *scene* dengan menggunakan *software Adobe Premiere*.

Berikut ini merupakan hasil perancangan [15] beberapa gambaran isi cerita yang di tuangkan dalam video *motion graphics* pengetahuan produk program studi teknik informatika.



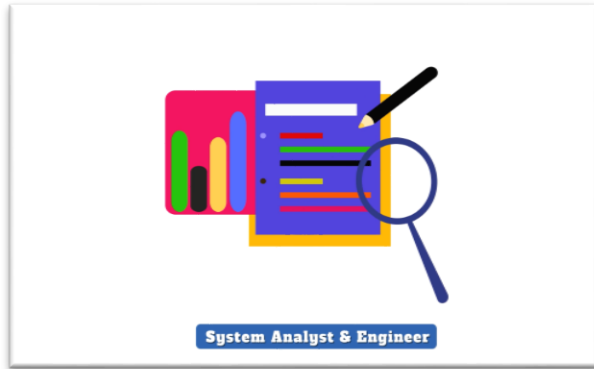
Gambar 5. Tampilan Gedung Kampus

Pada *scene* tampilan Gedung kampus diberikan animasi pada gerak menggunakan teknik *expression scale in out* dengan menempatkan *anchor point* yang sesuai. Tampilan yang menjadi icon kampus Bina Sarana Global.



Gambar 6. Tampilan Konsentrasi Teknik Informatika

Pada *scene* tampilan konsentrasi diberikan animasi pada gerak menggunakan teknik *scale*, *position in out*, dan *opacity* yang sesuai. Tampilan 3 konsentrasi program studi teknik informatika.



Gambar 7. Menampilkan Semua Kompetensi *Software Engineering*

Pada *scene* tampilan semua kompetensi diberikan animasi menggunakan teknik *scale in out*, *opacity*, dan *position* dengan menempatkan *anchor point* yang sesuai. menampilkan semua desain asset kompetensi *software engineering*.



Gambar 8. Menampilkan Semua Kompetensi *Computer Networking*

Pada *scene* tampilan semua kompetensi diberikan animasi menggunakan teknik *scale in out*, *opacity*, dan *position* dengan menempatkan *anchor point* yang sesuai. menampilkan semua desain asset kompetensi *network networking*.



Gambar 9. Menampilkan Kompetensi *Computerizer Design & Multimedia*

Pada *scene* tampilan semua kompetensi diberikan animasi menggunakan teknik *scale in out*, *opacity*, dan *position* dengan menempatkan *anchor point* yang sesuai. menampilkan semua desain asset kompetensi *computerized design & multimedia*.

#### 4. Pengujian Produksi

Pengujian Produksi dilakukan pada 20 responden civitas kampus menggunakan kuesioner[16] *google forms*. Penulis melakukan sosialisasi pada 20 responden dengan mencantumkan video *motion graphics* pengetahuan produk program studi teknik informatika di youtube, kemudian meminta kesempatan kepada responden untuk melihat video *motion graphics* tersebut. Setelah itu penulis memberikan pertanyaan kuesioner yang akan dijawab oleh responden dengan cara memilih sesuai pendapat yang mereka lihat.

Tabel 1. Hasil Kuesioner

NO	Pernyataan Soal	(%)
1	Apakah video dengan teknik motion graphics yang anda lihat di atas menarik?	92,5%
2	Apakah video yang anda lihat mudah dimengerti dengan baik?	92,5%
3	Apakah video yang anda lihat memiliki desain yang menarik?	91,25%

4	Apakah warna yang digunakan dalam video cocok dan terlihat dengan baik?	88,75%
5	Apakah video yang anda lihat memiliki animasi yang baik?	92,5%
6	Apakah suara audio dan dubbing yang digunakan dapat terdengar dengan jelas?	90%
7	Apakah video informasi program studi Teknik informatika yang anda lihat baik untuk membantu promosi kampus?	88,75%
8	Apakah video yang anda lihat sudah layak untuk dipublikasikan?	91,25%

Total rata-rata persentase diperoleh dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah Persentase}}{8 \text{ (Total pertanyaan)}}$$

Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh dari 20 responden dengan rata-rata persentase sebesar 90,94% maka dapat disimpulkan bahwa perancangan *video motion graphics* pengetahuan produk program studi teknik informatika ini memiliki tampilan yang baik, video yang mudah dipahami, warna yang terlihat dengan baik, audio[17] serta *voice over*[18] yang jelas serta animasi yang menarik dan layak untuk dipublikasikan, dengan adanya *motion graphics* ini diharapkan dapat memudahkan civitas dalam memberi informasi serta promosi mengenalkan *program studi teknik informatika* dengan mudah dan efektif.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan berupa:

1. Penulis berhasil membuat sebuah *video motion graphics* pengetahuan produk program studi teknik informatika yang akan digunakan sebagai media informasi dan promosi untuk kampus BINA SARANA GLOBAL dimana *motion graphics* ini merupakan salah satu terobosan baru untuk memberikan informasi digital kepada calon mahasiswa baru dengan jangkauan yang lebih luas dan mengikuti perkembangan zaman saat ini. yang nantinya akan disebarluaskan di berbagai media sosial.
2. Pengujian *video motion graphics* dilakukan dengan menggunakan kuesioner berhasil memperoleh hasil rata-rata 90,94% yang menunjukkan bahwa *video motion graphics* pengetahuan produk program studi teknik informatika ini baik dan menarik untuk dijadikan sebuah media informasi dan promosi.

##### B. Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembang berikutnya yang ingin membuat perancangan video berbasis *motion graphics*.

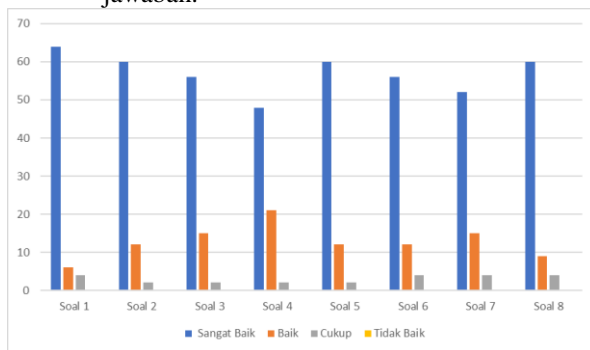
1. Pembuatan *motion graphics* durasinya tidak terlalu panjang lebih baik singkat tetapi bisa mewakili semua setiap bagian yang akan ditampilkan dengan jelas dan tidak membosankan.
2. Pemilihan karakter, asset dan warna[19] dan tipografi[20] harus sinkron sesuai tujuan video apa yang akan dibuat.

Rumus hasil pengujian aplikasi menggunakan kuesioner:

$$\frac{\text{nilai jumlah skor}}{4} \times 100\%$$

Ket:

1. Rata-rata nilai jumlah skor diperoleh dari jumlah nilai setiap pertanyaan dibagi dengan jumlah responden.
2. Angka 4 merupakan nilai tertinggi dari jawaban.



Gambar 10. Diagram Perhitungan Kuesioner

3. Untuk penggunaan *software* sebaiknya jangan menggunakan versi yang terlalu tinggi karena akan menghambat pengerjaan. jika perangkat komputer tidak terlalu bagus spesifikasinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. R. Nurdin, S. Kom, and M. Kom, "Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah," *J. Teknol. Terap. Sains ...*, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/tts/article/view/3251>.
- [2] A. Ramadhan *et al.*, "Siaset Fakultas Teknik Universitas Halu Oleo Dengan Menggunakan Sistem Penunjang Keputusan Metode Weighted Product Dan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web," vol. 2, no. 2, pp. 65–74, 2016.
- [3] W. Hidayat, R. Mahmuriyah, and S. N. R. Safitri, "Media Visual Berbentuk Katalog," vol. 2, no. 2, pp. 184–197, 2016.
- [4] N.Yuliania, "Media Promosi Dan Informasi Pada Pt. Gardena Karya Anugrah Berbentuk Vidio Company Profile." pp. 217–227, 2018.
- [5] G. Maulani *et al.*, "Video Sebagai E-Portofolio Mahasiswa untuk," vol. 9, no. 2, pp. 225–239, 2016.
- [6] N. C. Umam, "Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang," 2016.
- [7] L. M. Ridwan, A. Solihat, and A. Trijumansyah, "Pengaruh Product Knowledge dan Brand Association Terhadap Purchase Intention Kawasan Kampung Kreatif Dago Pojok," *J. Pariwisata*, vol. 5, no. 1, pp. 68–82, 2018, doi: 10.31311/par.v5i1.3060.
- [8] D. H. Sutarma, Syaipul Ramdhan, "Iklan Layanan Masyarakat Waspada Hoax." pp. 34–39, 2021.
- [9] S. I. L.Suryana, P.Apryllia, "Design Vidio Profile Based Multimedia Audio Visual And Broadcasting As A Media Promotion." pp. 318–327, 2016.
- [10] P. V. Sastrawan, S. T. M. K. I Ketut Resika Arthana, and M. P. I Gede Partha Sindu, S.Pd., "Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 1, p. 114, 2017, doi: 10.23887/karmapati.v6i1.9394.
- [11] E. Wibowo, D. P. Romika, and M. C. Ryana, "Perancangan Video Profile Sebagai Penunjang Media," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, no. 40, pp. 61–66, 2017.
- [12] D. I. A.D.jubaedi, "Perancangan Program Acara Televisi Menggunakan Teknik Editing Kinetic." pp. 12–19, 2015, [Online]. Available: [http://www.caopeng.net/2013/07/jiao\\_cheng\\_a\\_dobe\\_audition\\_hou\\_qi\\_de\\_yi\\_dian\\_xin\\_de/](http://www.caopeng.net/2013/07/jiao_cheng_a_dobe_audition_hou_qi_de_yi_dian_xin_de/).
- [13] D. Apriani, R. Rosdiana, and A. Asriyani, "Sarana Promosi Dan Informasi Sebagai Video Profile SMK Yuppentek 2 Curug Kabupaten Tangerang," *Cices*, vol. 4, no. 2, pp. 201–208, 2018, doi: 10.33050/cices.v4i2.517.
- [14] R. S. Watulingas, A. S. M. Lumenta, and A. Sambul, "Animasi Prosedur Pendaftaran Calon Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi dengan Augmented Reality," *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17864.
- [15] M. I. Hanafri, M. Iqbal, and A. B. Prasetyo, "Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android," *J. Sisfotek Glob.*, 2019.
- [16] A. P. Subario, A. S. M. Lumenta, and M. Rumbayan, "Animasi Sosialisasi Penghematan Listrik," *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 3–8, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17792.
- [17] T. sihombing, "Implementasi Algoritma Arithmetic Coding Pada Kompresi File Audio Via Ftp (File Transfer Protocol)," vol. 3, no. 2, pp. 79–86, 2020.
- [18] T. L. P.Nugroho, "Implementasi Teknik Voice Over Dan Sound Effect Dalam Pembuatan Film Pendek," *Manaj. Asuhan Kebidanan Pada Bayi Dengan Caput Succedaneum Di Rsud Syekh Yusuf Gowa Tahun*, vol. 4, pp. 9–15, 2017.
- [19] S. Media, P. Ejaan, and D. I. Sekolah, "Perancangan Buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Ejaan Di Sekolah Puji Anto 1 , M. Sjafei Andrijanto 2 , Taufiq Akbar 3," vol. 04, no. 1, pp. 92–99, 2017.
- [20] W. R.Febriani, "Perancangan Buku Interaktif

Belajar Baca Tulis Bagi Orangtua Anak Penderita Disleksia Di Surabaya.” pp. 10–27, 2016.