

**PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
TENTANG PERBANDINGAN KULIAH *ONLINE*
DENGAN KULIAH TATAP MUKA**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Oleh:

Indra Rianto Saputra

4311711006

Disusun untuk pengajuan proposal Tugas Akhir Program Diploma IV



**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA JARINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2020**

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL

PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* TENTANG PERBANDINGAN KULIAH *ONLINE* DENGAN KULIAH TATAP MUKA

Oleh :

Indra Rianto Saputra

4311711006

Proposal ini telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing
sebagai syarat untuk melaksanakan Sidang Proposal
pada

PROGRAM DIPLOMA IV
PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DAN JARINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM

Batam, November 2020

Disetujui oleh;

Pembimbing I,

Fadli Suandi, S.T., M.Kom.

NIP. 119110192019031015

Abstraksi

Kuliah merupakan proses tahap pendidikan tingkat lanjut yang bertujuan sebagai proses membentuk diri kita menjadi apa yang kita inginkan di masa mendatang. Permasalahan antara kuliah *online* dengan kuliah tatap muka menjadi sesuatu yang dianggap serius pada zaman sekarang, banyak yang menganggap masih diperlukannya kuliah tatap muka sebagai bentuk sosialisasi sedangkan dilain sisi kuliah *online* lebih praktis dan juga mengikuti perkembangan zaman. Untuk itu pada Tugas Akhir ini dibuat sebuah animasi *Motion Graphic* tentang perbandingan kuliah *Online* dan kuliah tatapmuka. Pembuatan nya menggunakan metode luther sutopo yang memiliki 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Konsep yang diambil yaitu pertarungan antara dua kubu yaitu kubu Kuliah *Online* dan kubu kuliah *Offline* untuk menunjukkan siapa yang lebih baik. Tujuan dari Tugas Akhir ini yaitu menghasilkan media edukasi sebagai tolak ukur dalam suatu instansi pendidikan untuk menentukan metode pembelajaran. Untuk itu diharapkan Animasi *Motion Graphic* ini dapat digunakan sebagai media informasi dan hiburan.

Keywords: kuliah, *online*, tatapmuka, *motion grapich*

I. PENDAHULUAN

1.1. LatarBelakang

Kuliah merupakan proses tahap pendidikan tingkat lanjut yang dimana seseorang akan menentukan pilihan jurusan dan biasanya dalam pemilihan jurusan dilakukan berbagai pertimbangan, salah satunya minat dan bakat (Group, 2013). Tujuan kuliah sendiri yaitu sebagai proses membentuk diri kita menjadi apa yang kita inginkan di masa mendatang dan juga melatih diri kita nantinya agar bisa bersaing didunia kerja.

Kuliah tatap muka memungkinkan peserta didik bisa bertemu langsung dengan pengajar sehingga interaksi sosial bisa tetap terjadi didalam kelas dimana peserta didik memang masih perlu panduan dalam pembelajaran (Soflana, 2015).

Kuliah *online* merupakan perkembangan dari majunya teknologi saat ini. Pesatnya teknologi membuat para peserta didik menganggap kuliah tatap muka dikelas terlalu kuno. Tetapi pembelajaran *online* juga memiliki kelemahan, Menurut Wildavsky dalam (Wena, 2014), pembelajaran *online* membuat intensitas bertemu antar siswa dan pengajar sangat minim serta sulit untuk dapat melakukan sosialisasi antar siswa.

Permasalahan antara kuliah online dengan kuliah tatap muka menjadi sesuatu yang dianggap serius pada zaman sekarang, banyak yang menganggap masih diperlukannya kuliah tatap muka sebagai bentuk sosialisasi sedangkan dilain sisi kuliah online lebih praktis dan juga mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam Tugas Akhir ini akan merancang animasi *motion graphic* tentang perbandingan kuliah *online* dengan kuliah tatap muka.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang animasi *motion grapich* tentang perbandingan kuliah *online* dan kuliah tatap muka.

1.3. Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk memberitahu dan memberi penjelasan tentang keefektifan antara kuliah online dan kuliah tatap muka. Hasil dari Tugas Akhir ini menghasilkan media edukasi sebagai tolak ukur dalam suatu instansi pendidikan untuk menentukan metode pembelajaran

1.4. Manfaat

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pembuatan animasi *motion graphic*
2. Mengetahui teknik membuat animasi *motion graphic*
3. Sebagai media pembelajaran tentang perbandingan kuliah online dan kuliah tatap muka
4. Menambah wawasan pendidikan

1.5. Batasan Masalah

Untuk mengatasi masalah yang terlalu luas didalam Tugas Akhir ini, maka penulis melakukan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pengerjaan *Motion Graphic* menggunakan *software* After Effect CS5
2. Desain visual dan objek menggunakan *software* Adobe Photoshop dan Corel Draw
3. Penulis lebih mengarah kepada isi konten dibandingkan dengan teknik pembuatan
4. Durasi animasi *Motion Graphic* tidak lebih dari 10 menit

II. TINJAUAN PUSTAKA

Penulisan Tugas Akhir ini berdasarkan referensi dari beberapa sumber seperti jurnal, buku, website, dan lain-lain yang berkaitan dengan judul yang diambil oleh penulis.

Dalam Penelitian (Hima, 2015) yaitu metode pembelajaran bauran terhadap motivasi siswa dalam belajar. Penerapan pembelajaran bauran memunculkan indikator-indikator munculnya motivasi atau semangat akan belajar dengan siswa

terlihat lebih ceria, bersemangat dan sungguh-sungguh dalam memahami materi yang diberikan oleh pengajar dan peran pengajar sangat diperlukan dalam hal ini sebagai daya penggerak didalam diri siswa.

Selanjutnya berdasarkan penelitian (Nisa, 2012), yaitu tentang pengaruh metode pembelajaran E-learning terhadap mata kuliah statistika. Kuliah yang dialami saat kelas tatap muka memiliki hambatan antara lain mahasiswa kesulitan dalam pemahaman konsep, keterampilan berhitung, dan kurangnya waktu untuk berlatih. Lalu diadakanlah kelas *online* supaya mahasiswa lebih memahami materi dengan adanya interaksi antar mahasiswa dan diskusi kepada dosen pengajar. Hasil dari metode pembelajaran seperti itu maka berpengaruh secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran secara konvensional atau tatap muka.

Selanjutnya terdapat artikel yang diterbitkan oleh (Hickey, 2016) menyatakan dengan jelas, bahwa pendidikan *online* menghilangkan kemampuan untuk melakukan interaksi tatap muka dengan seorang. Dia kemudian mengutip perkataan seorang Profesor Bahasa Inggris dari *University of Virginia* yang mengatakan pendidikan online menciptakan lebih dari "monolog dan bukan dialog nyata." Ketidakmampuan untuk berkomunikasi dengan guru Anda setiap hari dapat menghilangkan kesempatan untuk mendapatkan bantuan yang signifikan pada tugas-tugas dan kepercayaan dari pengajar anda.

III. METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

Dalam Pembuatan Animasi Motion Graphic ini penulis menggunakan metode luther sutopo. Menurut luther sutopo dalam (Ichwan, 2015) , pengembangan multimedia memiliki enam tahap yaitu terdiri dari *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*.

1. Concept

Concept merupakan dasar dari pengembangan sebuah produk multimedia. Pada tahap ini kita menentukan tujuan dari motion grapich yang kita buat yaitu sebagai media edukasi kepada mahasiswa ataupun pengajar tentang

keefektifan antara kuliah online dengan kuliah tatap muka. Selain menjadi tujuan dalam pembuatan produk, tahap ini juga menjadi dasar aturan jika kita membuat sebuah produk multimedia, dasar aturannya dapat berupa ukuran file maupun kepada siapa tujuan dari produk tersebut (Binanto, 2010). Bentuk dari produk yang akan dibuat berupa animasi versus antara kuliah *online* dan kuliah tatap muka yang dimana akan dibuat seperti orang yang sedang bergulat dengan menunjukkan siapa yang lebih kuat. Untuk lebih meningkatkan informasi yang diberikan diperlukan juga observasi atau pengumpulan data agar apa yang disampaikan adalah data yang akurat sehingga penonton bisa menikmati dan mengambil pembelajaran.

2. *Design*

Tahapan *Design* adalah tahap untuk melakukan desain untuk elemen-elemen yang dibutuhkan seperti karakter, latar, dan objek-objek yang lainnya. Biasanya pada tahap ini membutuhkan story board untuk merincikan setiap tahapan-tahapannya, story board harus jelas dan detail agar tidak terjadi kesalah pahaman jika anda bekerja didalam tim (Binanto, 2010). Sementara itu, untuk karakter yang akan dibuat yaitu ada dua orang yang dimana satu orang sebagai karakter “Kuliah *Online*” dan yang satunya sebagai karakter “Kuliah *Offline*” sedangkan untuk latar dan objek nya yaitu mengambil dari suasana kamar, rumah, dan ruang kuliah.

3. *Material Collecting*

Pada tahap ini yaitu tahap pengumpulan bahan-bahan yang telah dibuat seperti desain karakter, desain objek, desain latar, *sound effect*, *background* dan komponen-komponen lain yang diperlukan. Semua material yang dibutuhkan berdasarkan yang telah ditetapkan pada tahap design. Tahapan *material collecting* dapat dilakukan bersamaan dengan tahap *assembly* (Binanto, 2010). Untuk komponen yang tidak didesain bisa mengambil dari situs internet seperti *sound effect*, *background* dan lain-lain.

4. *Assembly*

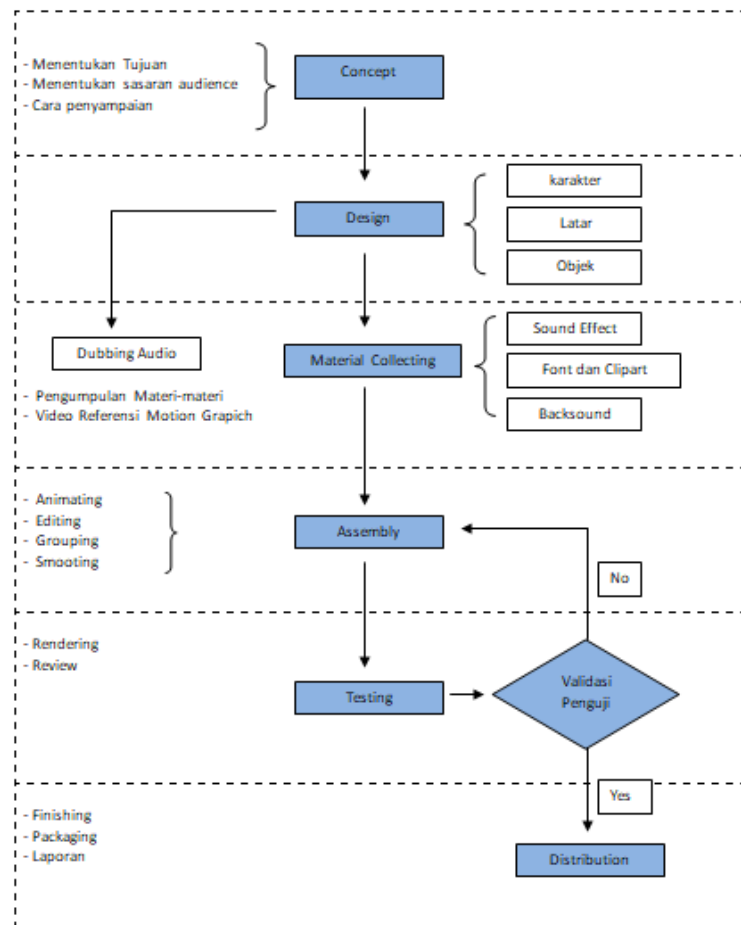
Pada tahap ini semua bahan-bahan yang telah dikumpulkan pada tahap material collecting dimasukkan atau digabungkan dalam aplikasi editor seperti adobe after effect ataupun adobe premiere jika kita mengolah video sedangkan untuk material gambar bisa menggunakan aplikasi seperti adobe Photoshop atau Coreldraw. Untuk mempermudah pengerjaan, komponen-komponen ditata sesuai dengan kebutuhan pada tiap scene agar manajemen file nya terlihat rapi. Penganimasian dilakukan berdasarkan scene per scene. Pada scene pertama yaitu pembuatan intro , scene kedua menerangkan pengertian umum dari kuliah *online* dan kuliah *offline*, scene ketiga menerangkan kelebihan dan kekurangan kuliah *online* dan *offline*, scene keempat menerangkan keefektifan dari kedua metode kuliah, dan scene penutupnya yaitu menjelaskan kesimpulan.

5. *Testing*

Pada tahap ini kita melakukan rendering dan review dari hasil proyek yang kita buat. Tahap ini kita memungkinkan untuk menemui kesalahan-kesalahan yang tidak terpantau saat melakukan editing dan pada tahap ini juga dilakukan pengujian untuk mengetahui bahwa produk berjalan baik atau tidak sesuai dengan rancangan pada tahap *design* (Binanto, 2010) .

6. *Distribution*

Pada tahap ini yaitu tahap dimana kita telah melakukan penyempurnaan pada tahap testing dan melakukan pengemasan atau penyimpanan hasil produk yang kita buat pada CD, *FlashDisk*, atau media penyimpanan lain.



Gambar 1. Metode Pengembangan Animasi *Motion Grapich* berdasarkan luther sutopo

V. DAFTAR PUSTAKA

Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.

Group, S. E. (2013, September 28). *SunEducationGroup*. Dipetik Mei 30, 2020, dari SunEducationGroup: <https://suneducationgroup.com/news-id/apa-tujuan-kuliah/>

Hickey, R. (2016). 5 disadvantages to consider about online education. *Petersons*. N.p.,n.d. Web .

Hima, L. R. (2015). Pengaruh Pembelajaran Bauran terhadap motivasi pada materi relasi dan fungsi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 No.1* , 7.

Ichwan. (2015). *Membuat Metode Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi.

Nisa, L. C. (2012). Pengaruh Pemebelajaran E-Learning terhadap hasil belajar mata kuliah statistics mahasiswa tadris bahasa inggris fakultas tarbiyah IAIN Walisongo. *Jurnal Phenomenon Vol.2 No.1* , 21.

Soflana, N. (2015). Implementasi Blended Learning pada Mata Kuliah Extensive Learning. *Jurnal Tarbawi* , 12.

Wena, M. (2014). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.