

LAMPIRAN V

PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* PADA KONTEN VIDEO PEMBELAJARAN DI LMS CELOE *TELKOM UNIVERSITY*

THE IMPLEMENTATION OF MOTION GRAPHIC FOR LEARNING VIDEO CONTENT IN LMS CELOE TELKOM UNIVERSITY

BudiIkhsan¹, AdyPurnaKurniawan², RioKorioUtoro³

¹Prodi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
¹budiikhsan@student.telkomuniversity.ac.id, ²adypurnakurniawan@telkomuniversity.ac.id ,
³korioutoro@telkomuniversity.ac.id .

Abstrak

Pembelajaran berbasis e-learning sudah banyak diterapkan di beberapa institusi pendidikan salah satunya yaitu Telkom University (Tel-U). Melalui program Center of e-Learning and Open Education (CeLOE) yang didirikan oleh Tel-U, pendidikan e-learning dapat dinikmati oleh mahasiswa. Namun, dalam perjalanannya CeLOE menemui beberapa kendala diantaranya yaitu bahan ajar yang sangat kaku yang dapat berdampak terhadap daya belajar mahasiswa yang berkurang. Untuk menyelesaikan hal itu melalui Unit Pengembangan konten CeLOE dibentuklah sebuah tim yang diberi nama Creative Content Team (CCT). Tim ini bertugas untuk memberikan rancangan dan animasi terhadap materi dosen yang rata-rata full teks. Adapun alur dari kerja CCT ini diantaranya materi, desain, assets, animasi dan visualisasi, testing, export to video. Dengan tujuan akhir adalah video pembelajaran yang lebih atraktif dan edukatif. Sehingga, memacu minat belajar bagi mahasiswa di kawasan Tel-U.

Kata kunci : Motion Graphic, Video Pembelajaran, Telkom University, CeLOE, CCT

Abstract

E-learning based learning has been widely implemented in several education centers. One of them is Telkom University (Tel-U). Through the Center for e-Learning and Open Education (CeLOE) program established by Tel-U e-learning education can be enjoyed by students. However, on the way CeLOE encountered several obstacles, including the very rigid teaching materials which could have an impact on the reduced learning power of students. To solve this, a team called the Creative Content Team was formed through the CeLOE content development team. This team is tasked with providing designs and animations for lecturers' material which is mostly full text. The CCT workflow includes material, design, assets, animation and visualization, testing, export to video. The final goal is that videos watched by students for learning facilities can be more interesting and less rigid. Thus, it will provoke interest in learning for students in the Tel-U area

Keywords: Motion Graphic, Learning Video, Telkom University, CeLOE, CCT

1. Pendahuluan

Telkom University (Tel-U) merupakan perguruan tinggi berbasis information and communication technology (ICT). Menurut website Telkom [1] Tel-U sebagai kampus yang memiliki inovasi-inovasi terbaik dibidang teknologi. Salah satu inovasi kampus ini yaitu dengan mendirikan pusat pendidikan terbuka yang dinamai "Center for e-Learning and Open Education" (CeLOE)

Menurut website Telkom [2] CeLOE berfokus pada transformasi pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi. Dengan salah satu titik fokusnya yaitu dengan mengembangkan media e-learning sebagai pendukung pembelajaran reguler.

Namun, seiring berjalannya CeLOE banyak mengalami gangguan terutama dari hasil video yang dirasa kurang interaktif dan monoton untuk dikonsumsi sebagai bahan ajar. Sehingga, berdampak terhadap kurang menariknya video untuk disaksikan. Dalam menanggapi masalah tersebut, tim pengelola dan pengembangan konten CeLOE berinisiatif untuk membentuk sebuah tim yang diberi nama Content Creatif Team (CCT). Tim ini berfokus memberikan efek animasi terhadap video pembelajaran e-learning yang nantinya akan didistribusikan sebagai bahan ajar di internal Telkom University.

2. Dasar Teori /Material dan Metodologi/perancangan

2.1. Tinjauan Pustaka Penunjang

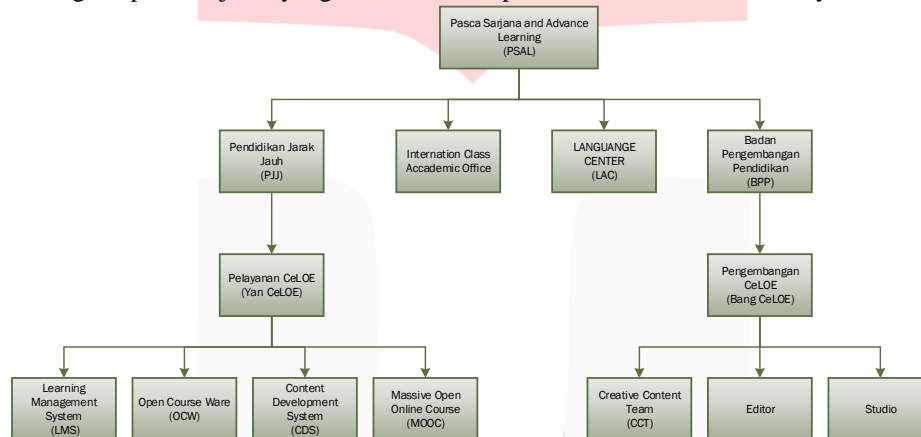
Adapun teori untuk menunjang proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

2.1.1. Center of e-Learning and Open Education

Menurut website Telkom University [2] CeLOE merupakan sebuah program yang mampu menghadapi revolusi industri 4.0 . CeLOE berfokus pada transformasi pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi. Ada 3 poin yang menjadi inti dari program ini yaitu:

- Learner excellence yaitu melalui perubahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajar.
- Teacher excellence yaitu melalui delivery pembelajaran.
- Institutional Excellence yaitu perubahan perencanaan dan pengelola pendidikan.

Gambar 2.2 menjelaskan bagaimana perjalanan CeLOE dalam melakukan pergerakan untuk mengembangkan pembelajaran yang ada di kawasan pendidikan Telkom University.



Gambar 2.2 Diagram Perkembangan CeLOE

Di tahun 2018 dan 2019 Pasca Sarjana and Advance Learning (PSAL) mempunyai 2 unit pelayanan untuk mengembangkan pembelajaran yang ada di Tel-U yaitu Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) dan Badan Pengembangan Pendidikan (BPP). Setelah 2 tahun berjalan, di tahun 2020 PSAL melakukan reboisasi dengan memperbaharui 2 unit pelayanan sebelumnya menjadi Pelayanan CeLOE (Yan CeLOE) untuk menggantikan PJJ dan Pengembangan CeLOE (Bang CeLOE) untuk menggantikan BPP. Yan CeLOE bertanggung jawab terhadap system pembelajaran daring yang ada di kawasan Tel-U. Adapun system yang dikelola dan dikembangkan oleh Yan CeLOE diantaranya adalah sebagai berikut:

- Learning Management System (LMS).
- Open Course Ware (OCW).
- Content Development System (CDS).
- Massive Open Online Course (MOOC).

Unit pengembangan CeLOE (Bang CeLOE) bertugas mengolah seluruh konten pembelajaran yang terdapat pada sistem e-learning Tel-U. Adapun tim yang bekerja dibawah Bang CeLOE diantaranya adalah sebagai berikut:

- Creative Content Team (CCT) bertugas untuk mengelola kembali seluruh materi ajar dosen yang tidak memenuhi standar publikasi CeLOE.
- Editor bertugas untuk penyatuan antara dokumen rekaman studio dan dokumen bahan ajar dari CCT
- Studio bertugas untuk melakukan rekaman terhadap dosen yang akan memberikan penjelasan terhadap materi kuliah.

Dalam melaksanakan tanggung jawabnya, Bang CeLOE memiliki tahapan dalam memproduksi video pembelajaran. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Pre-Produksi

Pre-Produksi ini berfokus pada penyediaan alat-alat dan bahan yang akan digunakan selama proses shooting berlangsung. Pada tahapan ini dimulai dari bahan ajar dosen hingga penentuan jadwal dosen untuk shooting diatur sedemikian rupa pada tahap ini. Sehingga, ketika melaksanakan shooting dosen telah siap dengan semua persiapan yang telah disiapkan oleh para tim yang bertanggung jawab disini ini.

b. Produksi

Tahapan produksi adalah tahapan dimana seluruh bentuk persiapan yang telah dilakukan pada Praproduksi. Pelaksanaan tahap produksitersebut dimulai dengan awalnya setelah naskah rancangan untuk dijadikan kedalam bentuk audio visual. Pada tahap ini seluruh tim produksi bekerja sama dalam menghasilkan video pembelajaran yang berkualitas.

c. Post-Produksi

Tahapan pasca produksi merupakan tahapan penyelesaian. Tahapan ini melaksanakan proses menyusun dan merangkai setiap hasil yang telah dilaksanakan pada tahap produksi. Pada tahap ini yang paling berperan sebagai penyelesaian materi video pembelajaran adalah tim editor.

2.1.2. Creative Content Team (CCT)

CCT merupakan sebuah team yang diciptakan untuk membuat, mengolah dan memilah materi ajar dosen agar memenuhi standar video yang akan di publikasikan. Pemilihan dalam penggunaan assets dan meringkas materi dosen agar menjadi pokok-pokok point penting agar menghindari video mengandung banyak teks. CCT dalam kerjanya juga memberikan aksi motion seperti animasi pergerakan terhadap materi dosen, pemilihan jenis font dan warna membuat video semakin layak untuk disaksikan oleh pelajar terutama di lingkungan Tel-U.

2.1.3. e-Learning

Menurut Daryanto [3] e-learning merupakan sistem pembelajaran yang dapat membantu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik.

Menurut Rusman [4] e-learning merupakan aktivitas belajar menggunakan bantuan teknologi elektronik. Melalui e-learning pemahaman siswa tentang sebuah materi tidak tergantung pada guru/insruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik.

Sehingga, e-learning dapat diartikan sebagai pemanfaatan bidang elektronik untuk menunjang pendidikan yang tidak terpusat lagi terhadap guru ataupun isnuktur dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dijalankan secara fleksibel.

2.1.4. Media Video Pembelajaran

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran [5]. Video merupakan gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur , dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk

Media video pembelajaran menurut Cheppy Riyanan dalam [6] adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi materi pembelajaran seperti konsep, prinsip prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

2.1.5. Motion Graphic

Menurut Sukarno [7] motion graphic merupakan potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain graphis. Hal tersebut bisa dicapat dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan music.

Menurut Ian [8] "Motion Graphic is put, motion graphics encompasses movement, rotation, or scaling of image, video, and text over time on screen, usualli accompanied by a soundtrack" yang mana maksudnya yaitu layar yang ditambahkan dengan beberapa atribut diantaranya mencakup rotasi, gerakan, rotasi atau penskalaan gambar, video dan teks frame by frame biasanya di ikut sertakan dengan soundtrack.

Dapat disimpulkan bahwa motion graphic adalah seni desain graphic yang merupakan penggabungan dari beberapa element seperti ilustrasi, tipographi, fotografi dan videographi dengan menggunakan teknik animasi.

2.1.6. Microsoft Powerpoint

Microsoft Powerpoint [9] adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft didalam paket aplikasi kantor mereka. Microsoft PowerPoint berjalan diatas komputer berbasis sistem operasi Microsoft Windows, dan juga sistem operasi Mac OS.

2.1.7. Adobe Photoshop Professional

Menurut [10] Adobe Photoshop adalah perangkat lunak aplikasi untuk mendesain gambar, atau yang disebut dengan Photo Design and Production Tools. Adobe Photoshop juga diartikan sebagai perangkat lunak editor citra buatan adobe system yang dikhususkan untuk mengedit gambar dan pembuatan efek.

Dapat disimpulkan bahwasanya Adobe Photoshop merupakan software yang digunakan dalam pengeditan gambar dan efek. Biasanya digunakan oleh perusahaan iklan.

2.1.8. Canva

Menurut [11] Canva adalah aplikasi desain grafis menjembatani penggunaanya untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi.

Menurut [12] Canva merupakan sebuah platform desain visual yang memungkinkan setiap pengguna dapat mengedit dan membuat rancangan. Sehingga, dapat menjadi sumber finansial tambahan bagi penggunaanya.

Dapat disimpulkan bahwasanya canva merupakan sebuah platform online yang memungkinkan bagi penggunaanya untuk dapat mengedit gambar dengan mudah dengan menyediakan template dan tools yang mudah digunakan.

3. Pembahasan

3.1. Metodologi Pengerjaan

Berikut penjelasan dari alur kerja dalam penerapan motion graphic terhadap materi bahan ajar dosen :

3.1.1. Validasi Materi

Memaparkan kondisi yang ada pada studi kasus disertai identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna.

3.1.1.1. Scanning Materi

Pada bagian scanning materi seluruh bentuk bahan ajar dosen akan diseleksi diperiksa kelengkapan berkasnya satu persatu. Scanning ini bertujuan agar materi yang disampaikan memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh Bang CeLOE.

3.1.1.2. Breakdown Materi

Breakdown materi dosen bertujuan untuk agar satu pokok pembelajaran (PB) terpecah menjadi 7 materi panyampaian. Sehingga, video pembelajaran yang dihasilkan tidak terlalu membosankan untuk disaksikan oleh para mahasiswa. Breakdown terdiri dari beberapa langkah. Adapun langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Materi secara mentah yang diterima oleh tim berupa satu file berformat .ppt yang mana satu file ini akan dipecah menjadi 7 materi pembelajaran.
2. Materi yang telah lulus proses scanning akan digarap oleh tim CCT
3. Materi terlebih dahulu akan dibaca oleh tim sebelum membuat ringkasan
4. Setelah materi diringkas materi akan dibuatkan pokok dan intisari dari materi dosen. Biasanya tim akan berpedoman juga terhadap script yang dibacakan oleh dosen.

3.1.2. Desain

Desain merupakan tahap dalam merancang sebuah assets yang akan digunakan. Dalam tahapan ini team CCT akan merancang assets yang akan digunakan dan diimplementasikan ke dalam materi dosen.

3.1.3. Pemilihan Assets

Proses pemilihan assets dilakukan dalam rangka untuk mengubah antara materi full text yang dari pengajar akan dikonversikan kedalam bentuk gambar 2D maupun point-point dari materi tersebut.

3.1.4. Animasi dan Visualisasi

Tahapan ini dilakukan dengan menggunakan software Microsoft Power Point. Dalam hal ini akan dijelaskan pada bab implementasi dan penerapan

3.1.5. Testing

Tahapan ini berisikan bagaimana hasil yang telah dibuat sebelum dijadikan video. Hal ini dilakukan untuk memastikan materi yang di kirimkan ke editor adalah materi yang siap untuk dilakukan penggabungan dengan file studio.

3.1.6. Export Video

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dari penerapan motion graphic terhadap materi pengajar yang mana materi akan diexport ke video untuk dilakukan edit terakhir oleh editor.

4. Kesimpulan / Saran

4.1. KESIMPULAN

Penerapan motion graphic terhadap video pembelajaran yang berada dikawasan Tel-U telah diselesaikan melalui berbagai proses perancang hingga berakhir dalam sebuah video. Dalam penerapan tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya yaitu:

1. Penerapan motion graphic untuk video pembelajaran Tel-U diwajibkan untuk setiap materi bahan ajar agar video yang disaksikan oleh mahasiswa lebih atraktif dan edukatif
2. Penerapan motion graphic harus dilakukan pemahaman materi ajar dosen terlebih dahulu agar tidak salah dalam pemilihan assets dan ikon
3. Penerapan motion graphic ini selanjutnya harus secara kontinu atau dalam artian pengajar harus memiliki standar dalam memilih animasi yang akan diterapkan pada bahan ajar tersebut.

4.2. SARAN

Dalam perancangan motion graphic pada video pembelajaran Tel-U perlu mempunyai pengetahuan yang luas tentang pemilihan asset yang sesuai dengan materi serta pemilihan gerak animasi yang akan digunakan. Mempersiapkan konsep sekreatif mungkin terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar. Mengadakan pelatihan kepada para pengajar yang berada di kawasan pendidikan Tel-U bagaimana membuat materi ajar yang atraktif dan edukatif sesuai dengan standar CeLOE dalam memproduksi bahan ajar. Melakukan pengolahan ulang terhadap video yang telah dihasilkan pada tahun 2019 untuk diterapkannya konsep visualisasi dan motion graphic.

Dalam penulisan ini masih banyak kekurangan dalam penerapan motion graphic terhadap video pembelajaran Tel-U. Semoga kedepannya video yang dihasilkan dapat lebih baik lagi dan memiliki kualitas motion graphic yang lebih bagus lagi.

Referensi :

- [1] Public Relations TelkomUniversity, "Tel-U dan UNJANI Jalin Kerjasama Program Smart Digital Campus," TelkomUniversity, 20 June 2020. [Online]. Available: <https://telkomuniversity.ac.id/tel-u-dan-unjani-jalin-kerjasama-program-smart-digital-campus>. [Diakses 2 February 2021].
- [2] I. TelU, "telkomuniversity public relation," Telkom University, 13 April 2018. [Online]. Available: <https://telkomuniversity.ac.id/en/hadapi-revolusi-industri-4-0>. [Diakses 2020 Oktober 21].
- [3] Daryanto, Media Pembelajaran, Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- [4] Rusman, Model Pembelajaran, Depok: PT.Rahagrafindo Persada, 2012.
- [5] D. K. C. R. Rusman, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2011.
- [6] D. K. A. H. Dicki Candra Kurniawan, "Pengembangan Media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Mejosari 5 Malang," JINOTEP, vol. 4, no. teknologi informasi dan komunikasi, pp. 119-125, 2018.
- [7] D. S. M. R. T. S. Muthia Humaira, "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG PERILAKU MENYIMPANG," Journal Universitas Negeri Padang, vol. 1, no. Desain Komunikasi Visual, pp. 1-14, 2016.
- [8] p. B. Ian Crook, Motion Graphic Principles and Practices from The Ground up, London: Bloomsbury Publishing Plc, 2017.
- [9] N. F. d. M. Yunus Dwi A, "Perbedaan Microsoft PowerPoint," INA-RIX, pp. -, 30 June 2018.
- [10] Munir, Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2013.
- [11] B. Winarso, "DS Gadget," dailysocial, 28 December 2018. [Online]. Available: <https://dailysocial.id/post/menjajal-canva-di-smartphone>. [Diakses 24 November 2020].
- [12] idwebhost, "Desain Graphis," idwebhost, 5 Januari 2020. [Online]. Available: <https://idwebhost.com/blog/desain-grafis-dengan-canva/>. [Diakses 24 November 2020].

- [13] T. Harlindafata, "Education Kompasiana," Kompasiana, 26 Oktober 2019. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/triharlindafata>. [Diakses 21 Oktober 2020].

