

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan kebutuhan pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak dapat dihindari dalam membentuk sistem pendidikan di era revolusi industri 4.0 [1] [2], termasuk pada masa pandemi COVID-19 [3] yang sudah terjadi sejak Maret 2020. Situasi pandemi ini memaksa seluruh sektor pendidikan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) secara daring [4] dan telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (KEMENDIKBUD RI) dengan dikeluarkannya kebijakan terkait Pembelajaran Jarak Jauh [5] [6]. Kebijakan tersebut tertuang dalam dokumen Kepmendikbud No. 719 / P / 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum di Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus [7].

Telkom University memiliki visi yang melibatkan pengembangan teknologi, ilmu pengetahuan dan seni berbasis teknologi informasi dalam mewujudkan universitas riset dan *entrepreneurial* [8]. Dalam mendukung visi tersebut, Telkom University memiliki misi yaitu:

- a) untuk menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan bertaraf internasional berbasis teknologi informasi,
- b) untuk mengembangkan, menyebarluaskan dan menerapkan teknologi yang diakui secara internasional,
- c) untuk memanfaatkan teknologi, ilmu pengetahuan dan seni untuk kesejahteraan dan kemajuan peradaban bangsa melalui pengembangan kompetensi wira usaha [8].

Sesuai dengan visi dan misinya, Telkom University telah menyiapkan sistem pembelajaran yang mampu mengantisipasi tuntutan masa depan. Center of eLearning and Open Education (CeLOE) [9][10] merupakan unit yang dibentuk oleh Telkom University dalam menghadapi revolusi industri 4.0 [11] supaya generasi muda mampu beradaptasi dan mengikuti perubahan iklim teknologi. CeLOE yang terdiri dari Unit Layanan dan Unit Pengembangan Konten

memberikan pendidikan dengan menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran jarak jauh yang disebut *Blended Learning* [12] [13].

Dalam proses pelaksanaannya, Unit Pengembangan Konten CeLOE dibantu oleh beberapa divisi salah satunya adalah Creative Content Team (CCT) yang bertugas menganimasikan dan mendesain materi dengan aset 2D. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi CCT untuk memberikan hasil terbaik yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi. Implementasi yang perlu dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut adalah dengan membuat Motion Graphics [14] yang menarik dan sesuai dengan poin materi yang akan disampaikan dosen. Dengan demikian, Motion Graphics ini dapat menjadi visualisasi bahan ajar yang sebelumnya hanya berupa teks.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana alat pembelajaran akan membantu proses transfer materi lebih efektif dan efisien?
- b) Bagaimana Motion Graphics dapat diaplikasikan sebagai alat bantu pembelajaran?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun yang menjadi tujuan dan solusi yang diterapkan pada pendesainan ini, yaitu:

- a) Mengimplementasikan dan menganimasikan aset 2D pada materi pembelajaran dosen, yang sesuai dengan poin-poin ringkasan.
- b) Mengaplikasikan Motion Graphics sebagai alat bantu pembelajaran menggunakan Powerpoint.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Lingkup pekerjaan proyek akhir ini adalah pendesainan materi untuk mahasiswa Telkom University. Sesuai dengan Surat Tugas no. 004/SDM9/ELT/2020, ketentuan lingkup pekerjaan antara lain:

- a) Penambahan Motion Graphics pada konten dengan aset hanya 2D
- b) Penyesuaian konten dengan naskah
- c) Pembuatan animasi menggunakan PowerPoint
- d) Penyesuaian bentuk PowerPoint bahan ajar menjadi aset video
- e) Hanya melakukan tahap Pra-produksi

1.5 Luaran

Adapun luaran dari pengerjaan proyek akhir ini adalah publikasi ke jurnal nasional.