

## PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA KONTEN VIDEO PEMBELAJARAN LMS CELOE

Muhamad Azka Miftahul Haq<sup>1</sup>, Fitri Susanti<sup>2</sup>, Agus Pratondo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

muhamadazka@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, fitria@tass.telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
agus@tass.telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Inovasi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang untuk dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk bidang Pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran melahirkan pembelajaran yang berbasis IT atau biasa dikenal e-learning. Center for e-Learning and Open Education (CeLOE) merupakan sebuah program yang berfokus pada transformasi pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi yang dimiliki Universitas Telkom. Video pembelajaran yang ada di Universitas Telkom dibuat oleh CeLOE. Dalam e-learning, banyak media pembelajaran online yang digunakan sebagai media belajar, salah satunya melalui video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Akan tetapi untuk bergantung kepada video pembelajaran saja tidak efektif. Maka dari itu penerapan motion graphic dalam video pembelajaran diperlukan. Motion graphic merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Dengan menerapkan motion graphic dapat memberikan video pembelajaran interaktif yang inovatif, menarik serta mudah dipahami.

**Kata Kunci :** *e-learning*, CeLOE, video pembelajaran, *motion graphic*

### Abstract

*Innovations in the field of information and communication technology open opportunities to be utilized in various areas of human life, including education. The use of technology in the learning process gives birth to IT-based learning or commonly known as e-learning. Center for e-Learning and Open Education (CeLOE) is a program that focuses on the transformation of education with the use of information technology owned by Telkom University. The learning video at Telkom University was created by CeLOE. In e-learning, many online learning media are used as learning media, one of which is through learning videos. Learning video is a medium that presents audio and visuals containing learning messages both containing concepts, principles, procedures, theory of knowledge applications to help understanding a learning material. However, relying on learning videos alone is ineffective. Therefore, the application of motion graphics in learning videos is required. Motion graphics are a combination of visual media that combines the language of a movie with a graphic design. By applying motion graphics can provide interactive learning videos that are innovative, interesting and easy to understand.*

**Keywords:** *e-learning*, CeLOE, learning videos, *motion graphic*

Jurnal ditulis pada kertas ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) maksimal ±5000 kata. Jurnal ditulis dalam spasi 1,15. Tambahkan satu spasi untuk setiap antar item (contoh, antara judul dan penulis, antara penulis dan abstrak, antara abstrak dan kata kunci, antara sub bab dan isi). Jurnal ditulis dengan margin 2,54 cm dari atas, sisi-kanan, sisi-kiri, dan bawah. Ukuran huruf 10 pts.

### 1. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar[1], namun konten pembelajaran

di Telkom University kurang efektif dan kurang menarik. Oleh karena itu diperlukan penerapan

motion graphic dalam pembuatan video pembelajaran di Telkom University.

## 2. Metode Penelitian

Dalam mengerjakan proyek akhir ini, metode yang digunakan sesuai dengan metodologi yang diberikan oleh CeLOE. Berikut alur metodologi yang digunakan:



**Gambar 1.** Metodologi Pengerjaan

Sumber: <https://celoe.telkomuniversity.ac.id/>

Metodologi ini terdiri dari lima tahapan yaitu penerimaan materi dosen, analisis dan desain materi, pemilihan asset, visualisasi dan animasi, serta ekspor video. Materi yang digunakan untuk pembuatan motion graphic merupakan materi bahan ajar dosen. Materi tersebut terlebih dahulu dijadikan power point serta ditambahkan asset. Asset asset tersebut didapatkan dengan cara dicari maupun dibuat. Power point sebelumnya dirapikan dan disusun agar menarik, lalu ditambahkan animasi motion kepada setiap objek yang ada dalam power point. Setelah ditambahkan animasi maka power point tersebut di ekspor kedalam format video serta mengunggahnya kedalam drive CeLOE.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil akhir dari keseluruhan kegiatan berjumlah 124 pokok bahasan dimana setiap pokok pembahasan berisi 7 materi video. Total video motion graphic yang telah diselesaikan serta tercatat dalam logbook adalah 637 video, dikarenakan banyaknya perubahan peraturan ketika dilingkungan kerja yang menyebabkan hanya 91 pokok pembahasan yang terhitung informasinya.

Berikut merupakan tabel hasil keseluruhan asset yang telah dikerjakan

| NO | KODE MK | NAMA MATA KULIAH                                     | PB | JUMLAH VIDEO |
|----|---------|--|----|--------------|
| 1  | PDH3C3  | Metode Pengerjaan                                    | 2  | 7            |
| 2  | IDH1C3  | Menggambar Konstruktif                               | 1  | 7            |
| 3  | CSH473  | Pemulihan Bencana                                    | 3  | 7            |
| 4  | DTH3A2  | Technical English II                                 | 3  | 7            |
| 5  | IEH2P2  | Psikologi Industri                                   | 1  | 7            |
| 6  | ISH2F3  | Perancangan Interaksi                                | 1  | 7            |
| 7  | BAH3H3  | E-Business   | 1  | 7            |
| 8  | BAH3A4  | Metodologi Penelitian                                | 1  | 7            |
| 9  | BAH3A4  | Metodologi Penelitian                                | 2  | 7            |
| 10 | ISH2F3  | Perancangan Interaksi                                | 6  | 7            |
| 11 | SMH2E3  | Perangkat Keras dan Jaringan Komputer                | 2  | 7            |
| 12 | SMH2E3  | Perangkat Keras dan Jaringan Komputer                | 5  | 7            |
| 13 | MDH4G3  | Human Centered Design                                | 2  | 7            |
| 14 | MDH4G3  | Human Centered Design                                | 4  | 7            |
| 15 | BAH3H3  | E-Business   | 4  | 7            |
| 16 | ISH4L2  | Etika Profesi, Regulasi TIK dan Budaya Internasional | 1  | 7            |
| 17 | IEH4HG3 | Etika dan Nilai Profesi                              | 1  | 7            |
| 18 | BAH2F3  | Perilaku Organisasi                                  | 1  | 7            |
| 19 | FAH4E2  | Sejarah Seni Rupa Dunia                              | 4  | 7            |
| 20 | DMH1C3  | Pengantar Ilmu Ekonomi                               | 7  | 7            |
| 21 | TFH3N3  | Teknik Pengukuran                                    | 5  | 7            |
| 22 | BAH4A3  | Metodologi Penelitian Bisnis                         | 7  | 7            |
| 23 | BAH4A3  | Metodologi Penelitian Bisnis                         | 8  | 7            |
| 24 | BAH4A3  | Metodologi Penelitian Bisnis                         | 12 | 7            |
| 25 | DMH3H3  | Perencanaan Pemasaran                                | 1  | 7            |
| 26 | FPH4F3  | Rekayasa Pendinginan                                 | 7  | 7            |
| 27 | DMH3H3  | Perencanaan Pemasaran                                | 7  | 7            |
| 28 | BAH2F3  | Perilaku Organisasi                                  | 3  | 7            |
| 29 | BAH2F3  | Perilaku Organisasi                                  | 7  | 7            |
| 30 | DMH3H3  | Perencanaan Pemasaran                                | 9  | 7            |
| 31 | BAH3H3  | E-Business   | 4  | 7            |
| 32 | DMH3H3  | Perencanaan Pemasaran                                | 10 | 7            |
| 33 | BAH4T4  | Bisnis Keluarga                                      | 3  | 7            |
| 34 | HUH1A2  | Pendidikan Agama dan Etika Islam                     | 2  | 7            |
| 35 | COH3T4  | Komunikasi Global                                    | 14 | 7            |
| 36 | DMH3H3  | Perencanaan Pemasaran                                | 11 | 7            |
| 37 | BAH2F3  | Perilaku Organisasi                                  | 8  | 7            |
| 38 | BAH2F3  | Perilaku Organisasi                                  | 9  | 7            |
| 39 | UWI1C2  | Literasi Teknologi                                   | 2  | 7            |
| 40 | UWI1C2  | Literasi Teknologi                                   | 3  | 7            |
| 41 | UWI1C2  | Literasi Teknologi                                   | 12 | 7            |
| 42 | BM62I4  | Academic Writing                                     | 1  | 7            |
| 43 | BM62I4  | Academic Writing                                     | 2  | 7            |
| 44 | DMH1C3  | Pengantar Ilmu Ekonomi                               | 9  | 7            |
| 45 | DMH2D3  | Manajemen Operasi                                    | 7  | 7            |
| 46 | UKI1B2  | Pendidikan Pancasila                                 | 11 | 7            |
| 47 | UKI1B2  | Pendidikan Pancasila                                 | 12 | 7            |
| 48 | BAH4U4  | Strategi Bisnis Pariwisata                           | 14 | 7            |
| 49 | CSH4I13 | Sistem Pendukung Pengambilan keputusan               | 12 | 7            |
| 50 | CSH4I13 | Sistem Pendukung Pengambilan keputusan               | 13 | 7            |
| 51 | ADH3D3  | Visual Presentation                                  | 1  | 7            |
| 52 | ADH3D3  | Visual Presentation                                  | 3  | 7            |
| 53 | ADH3D3  | Visual Presentation                                  | 4  | 7            |
| 54 | BM63B3  | System Analysis Design                               | 4  | 7            |
| 55 | BM63B3  | System Analysis Design                               | 5  | 7            |
| 56 | CCH1D4  | Struktur Data  | 7  | 7            |
| 57 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 1  | 7            |
| 58 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 2  | 7            |
| 59 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 3  | 7            |
| 60 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 6  | 7            |
| 61 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 7  | 7            |
| 62 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 8  | 7            |
| 63 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 9  | 7            |
| 64 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 10 | 7            |
| 65 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 11 | 7            |
| 66 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 12 | 7            |
| 67 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 13 | 7            |
| 68 | CEH4B3  | Sistem Multimedia                                    | 14 | 7            |
| 69 | DKI1D2  | Sejarah Kriya Tekstil dan Fashion                    | 4  | 7            |

|                        |        |                                       |    |     |
|------------------------|--------|---------------------------------------|----|-----|
| 70                     | DPH3E3 | Manajemen Proyek Teknologi            | 2  | 7   |
| 71                     | DPH3E3 | Manajemen Proyek Teknologi            | 4  | 7   |
| 72                     | DPH3E3 | Manajemen Proyek Teknologi            | 5  | 7   |
| 73                     | FEK2K3 | Variabel Kompleks                     | 1  | 7   |
| 74                     | ISH3L3 | Manajemen Layanan                     | 7  | 7   |
| 75                     | ISH3L3 | Manajemen Layanan                     | 8  | 7   |
| 76                     | ISH3L3 | Manajemen Layanan                     | 11 | 7   |
| 77                     | ISH3L3 | Manajemen Layanan                     | 12 | 7   |
| 78                     | MMDA33 | Finon Akuntansi                       | 2  | 7   |
| 79                     | MMDA33 | Finon Akuntansi                       | 3  | 7   |
| 80                     | MMDA33 | Finon Akuntansi                       | 4  | 7   |
| 81                     | MMDA33 | Finon Akuntansi                       | 5  | 7   |
| 82                     | MMDA33 | Finon Akuntansi                       | 6  | 7   |
| 83                     | MUH4H3 | Desain Komunikasi Visual              | 2  | 7   |
| 84                     | MUH4H3 | Desain Komunikasi Visual              | 3  | 7   |
| 85                     | MUH4H3 | Desain Komunikasi Visual              | 4  | 7   |
| 86                     | MUH4H3 | Desain Komunikasi Visual              | 6  | 7   |
| 87                     | MUH4H3 | Desain Komunikasi Visual              | 7  | 7   |
| 88                     | IIIA2  | Probabilitas dan Statistik            | 1  | 7   |
| 89                     | UAI1E2 | Pendidikan Agama Buddha dan Etika     | 7  | 7   |
| 90                     | VEI1G3 | Sistem Komputer                       | 12 | 7   |
| 91                     | SMH2E3 | Perangkat Keras dan Jaringan Komputer | 5  | 7   |
| Total Pokok Pembahasan |        |                                       | 91 | 637 |

Tabel 1. Hasil Keseluruhan Asset

#### 4. Kesimpulan

Dari hasil pengerjaan proyek akhir dan laporan yang penulis kerjakan, dapat disimpulkan bahwa Motion Graphic berhasil diterapkan dalam pembuatan video pembelajaran di Telkom University melalui unit CCT CeLOE. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan magang selama satu tahun, telah menghasilkan 637 video motion graphic yang diterapkan pada video pembelajaran di Telkom University. Dapat dilihat dengan banyaknya jumlah video motion graphic yang dibuat membuktikan bahwa penerapan motion graphic sangat penting dalam membuat video pembelajaran yang menarik di Telkom University.

#### Referensi

##### Electronic References

##### • Journal

- [1] T. Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," 2018, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>.