

## 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

muhamadzka@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	UW11C2	Literasi Teknologi	2	7
40	UW11C2	Literasi Teknologi	3	7
41	UW11C2	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	UK11B2	Pendidikan Pancasila	11	7
47	UK11B2	Pendidikan Pancasila	12	7
48	BAH4U4	Strategi Bisnis Pariwisata	14	7
49	CSH4113	Sistem Pendukung Pengambilan keputusan	12	7
50	CSH4113	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	DK11D2	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	III1A2	Probabilitas dan Statistik	1	7
89	UA11E2	Pendidikan Agama Buddha dan Etika	7	7
90	VE11G3	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>.