

Pembuatan Media Pembelajaran Videografi pada Materi Komposisi dan Pergerakan Kamera Berbasis *Motion Graphic*

Siti Athaya Luthfiyyah Putri Mahirah¹⁾

¹⁾Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer,
Politeknik Negeri Sriwijaya,
email: athaya1199@gmail.com

Abstrak

Animasi tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dalam mengerjakan suatu pekerjaan maupun menciptakan sebuah karya agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami sekaligus menghibur penonton yang melihat. Salah satu jenis animasi yaitu *motion graphic* yang dapat menerapkan pembelajaran videografi dimana di dalam videografi tersebut ada materi komposisi dan pergerakan kamera. Komposisi dan pergerakan kamera akan selalu dipakai ketika kita membuat sebuah video atau film. Hal ini dikarenakan pergerakan kamera merupakan penentu dalam pergerakan sebuah kamera dalam mengambil gambar. Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat video animasi pembelajaran tentang komposisi dan pergerakan kamera guna memberikan edukasi kepada masyarakat. Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia Luther yang terdiri atas tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Video ini disajikan dalam format MP4 dan dapat diputar hampir pada semua perangkat pemutar video yang ada. Berdasarkan hasil uji kuesioner yang dilakukan terhadap 3 responden *alpha* dan 65 responden *beta*, maka dapat disimpulkan responden sangat setuju bahwa video animasi pembelajaran ini menarik dari segi tampilan dan materi.

Kata kunci— *Video Animasi, Media Pembelajaran, Komposisi Kamera, Pergerakan Kamera, Videografi, Motion Graphic*

Abstract

Animation is not only use as a entertainment facility but also can be use to make things easier to do or create a work so that the information will be easier to understand and also entertaining the people. One type of animation is *motion graphic* that can apply videography learning where in the videography there are composition and camera movement materials. Composition and camera movement will always be use when we make a video or a film. It is because camera movement is a determinant in the movement of a camera in taking pictures. Therefore, author is interested in making an animated learning video about composition and camera movement in order to provide education to people. In this study, Luther's development method consists of stages of *concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution*. This video is presented in MP4 format and can be play almost on every video player software. Based on the results of questionnaire tests conducted on 3 *alpha* respondents and 65 *beta* respondents, it can be concluded that the respondents strongly agreed that this learning animation video is interesting in terms of appearance and materials.

Keywords— *Animation Video, Learning Media, Camera Composition, Camera Movement, Videography, Motion Graphic*

1. PENDAHULUAN

Teknologi sangat berkembang pesat dalam menyampaikan informasi salah satunya melalui pemanfaatan teknologi komputer. Teknologi komputer dapat mencari, membuat, maupun menggabungkan data sehingga dapat menciptakan suatu karya yang dapat bermanfaat untuk banyak orang. Karya yang tercipta dapat berupa audio, teks, grafis, video yang dapat juga disebut dengan multimedia. Multimedia juga diartikan sebagai beberapa penggunaan media yang berbeda dalam menyampaikan sebuah informasi, salah satunya yaitu animasi.

Animasi merupakan salah satu sarana dalam menyampaikan informasi melalui gambar yang bergerak. Animasi juga merupakan sebuah media yang menggabungkan antara gambar, cerita, dan audio menjadi sebuah satu-kesatuan. Animasi tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dalam mengerjakan suatu pekerjaan maupun menciptakan sebuah karya agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami sekaligus menghibur penonton yang melihat. Salah satu jenis dari animasi yaitu *motion graphic*

Motion graphic tidak dapat dibuat dengan sembarang karena dibutuhkannya pengumpulan data dan analisis sebelum melakukan produksi. Seperti menentukan jenis gaya, aset, pesan apa saja yang ingin disampaikan, aset-aset yang dibutuhkan, sistem produksi dan tindak lanjut sosialisasi hasil pembuatan *motion graphic*, sehingga harus dikonsepsi agar tujuan pembuatan *motion graphic* dapat tersampaikan. *Motion graphic* dapat diterapkan pembelajaran videografi dimana di dalam videografi tersebut ada materi komposisi dan pergerakan kamera.

Komposisi dan pergerakan kamera akan selalu dipakai ketika kita membuat sebuah video atau film. Hal ini dikarenakan pergerakan kamera merupakan penentu dalam pergerakan sebuah kamera dalam mengambil gambar. Pergerakan ini pula yang dapat bercerita kepada penonton tentang apa yang terjadi ataupun emosi apa yang dibangun dalam membuat video atau film tersebut.

Pembuatan animasi dalam bentuk *motion graphic* ini akan menjadi media pembelajaran baru yang tentunya dikemas lebih menarik dan informatif dengan berbagai warna dan alur cerita sehingga tidak akan merasa bosan ketika ditonton.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah projek ini adalah:

1. Bagaimana membuat animasi *motion graphic* terkait media pembelajaran videografi pada materi komposisi dan pergerakan kamera?
2. Bagaimana analisis data terhadap pengujian dari media pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* dalam materi komposisi dan pergerakan kamera?

Tujuan dan manfaat dari projek ini adalah membuat media pembelajaran dengan menerapkan animasi *motion graphic* dan menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* yang efektif dan menarik, dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa baik secara offline maupun online, dan dapat membantu pengajar maupun instruktur dalam menyampaikan materi.

2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan Media Pembelajaran Videografi pada Materi Komposisi dan Pergerakan Kamera Berbasis Motion Graphic ini, terdapat 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam perancangan media pembelajaran ini juga merujuk pada suatu metode dalam pengembangannya yaitu metode pengembangan multimedia Luther.

Tahapan dalam pembuatan ini terbagi menjadi 3, yaitu tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Secara garis besar akan dibagi dalam tahapannya yaitu:

1. Pra produksi meliputi poin: konsep (ide, tujuan, dan sasaran) dan perancangan (*storyline* dan *storyboard*).

2. Produksi meliputi poin: desain karakter, pengumpulan materi (aset, *backgorund* aset, narasi, dan *background music & sound effect*) dan penggabungan (*compositing* dan *animating*).
3. Pasca produksi meliputi poin: *editing*, *rendering* dan *testing* (pengujian).

Proses produksi akan dilakukan secara bertahap dan sesuai dengan jadwal yang telah dibuat. Hal ini dikarenakan proses produksi harus mengikuti alur pembuatan yang telah ada agar tidak ada satupun proses yang terlewatkan. Jika ada satu proses terlewat, maka akan berdampak buruk untuk kedepanya.

2.1 Konsep

Pada tahap ini, penulis akan menentukan ide, tujuan, dan sasaran dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* dalam materi komposisi dan pergerakan kamera.

2.1.1 Ide

Ide dari pembuatan video animasi *motion graphic* dalam materi komposisi dan pergerakan kamera ini adalah bagaimana cara menghasilkan sebuah media pembelajaran baru yang efektif, efisien dan menarik. Setelah ide tersebut didapat, kemudian ide tersebut akan dikembangkan, akan didapatkan topik yang akan dibahas pada video pembelajaran ini yaitu Komposisi dan Pergerakan Kamera.

2.1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatannya video animasi *motion graphic* dalam materi komposisi dan pergerakan kamera adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat terutama mahasiswa mengenai materi komposisi dan pergerakan kamera dan untuk membuat media pembelajaran yang dapat ditonton dimana saja dan kapan saja.

2.1.2 Sasaran

Sasaran dari video pembelajaran ini adalah agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, efektif, efisien, dan dapat berguna sebagai bahan ajar-mengajar.

2.2 Perencanaan

Pada tahap ini, penulis akan menentukan *storyline*, *storyboard* dan desain karakter dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* dalam materi komposisi dan pergerakan kamera.

2.2.1 Storyline

Pembuatan *storyline* bertujuan untuk menentukan jalan cerita dari video dan juga sebagai acuan dalam membuat *storyboard*. Berikut potongan storyline yang telah dibuat oleh penulis.

Tabel 1 *Storyline*

Scene	Video	Audio	Durasi
1.1	Karakter pria mengeluarkan ponsel dan muncul video animasi	Dalam dunia perfilman, dibutuhkan teknik-teknik pengambilan gambar ketika kita ingin menciptakan sebuah suasana ataupun mengajak penonton mengerti apa yang ingin kita ciptakan	12"
2.1	Tampilan teks "Pergerakan Kamera"	-	5"

2.2	Daftar teknik pergerakan kamera	Ada banyak jenis teknik pergerakan kamera dimana memiliki suasana dan tujuannya masing-masing. Ketika kita ingin membuat sebuah film, maka kita harus mengerti suasana dan tujuan tersebut agar film yang akan kita buat menjadi menarik.	14''
-----	---------------------------------	---	------

2.2.2 Storyboard

Storyboard berguna sebagai acuan dalam menentukan aset atau cara pengambilan apa yang dipakai dalam tiap-tiap *scene*. Dengan kata lain *storyboard* berarti *visual script* yang akan dijadikan untuk menampilkan shot pada *scene*. Berikut ini merupakan beberapa contoh *scene* di *storyboard*.

STORYBOARD



Gambar 1. Contoh *Scene* dalam *Storyboard*

2.2.2 Desain Karakter

Dalam menentukan tema dari pewarnaan dan gaya dalam video animasi, tahap desain karakter merupakan salah satu tahap terpenting. Desain karakter dilakukan agar pewarnaan dan gaya video animasi ini konsisten dan tidak menyimpang dari perencanaan. Pembuatan desain karakter ini menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.



Gambar 2. Karakter Pria

2.3 Pengumpulan Materi

Pada tahap ini, penulis akan menentukan aset, *background* aset, narasi dan *background music & sound effect* dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* dalam materi komposisi dan pergerakan kamera.

2.3.1 Aset

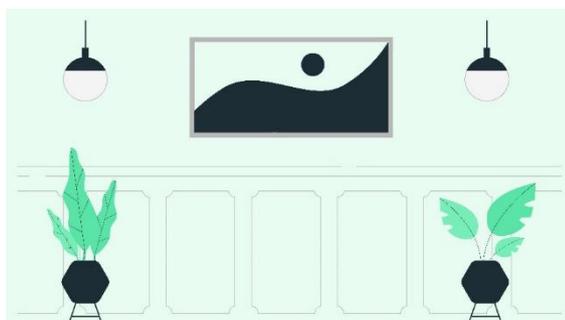
Pembuatan aset untuk media pembelajaran ini merupakan objek-objek terpisah yang nantinya akan digabungkan. Aset-aset tersebut dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Salah satu aset yang dibuat yaitu aset karakter.



Gambar 3. Aset Karakter

2.3.2 Background Aset

Background aset dibuat dengan tujuan agar animasi yang dihasilkan memiliki latar sehingga animasi tersebut terlihat lebih menarik. Penulis menggunakan software Adobe Illustrator pada tahap ini.



Gambar 4. Background Aset

2.3.3 Narasi

Narasi dalam pembuatan media pembelajaran *motion graphic* ini bertujuan agar animasi yang dihasilkan dapat dimengerti dengan baik dan jelas. Narasi ini direkam menggunakan ponsel dan menghasilkan file MP4A dengan durasi sekitar 2 menit.

3.3.4 Background Music & Sound Effect

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan data *background music* dan *sound effect* yang penulis peroleh dengan cara mengunduh dari beberapa situs gratis di internet.

Tabel 1 *Storyline*

No.	Nama File	Format File
1.	Happy Music [Copyright Free Music] - Lights by @Roa Music	Mp3
2.	Free Transition Sound Effects Swoosh Swish Whoosh	Mp3
3.	Sound Effects Pack 30 Pack SFX No Copyright [Improve your YouTube Videos]	Mp4

2.4 Penggabungan

Pada tahap ini, penulis akan menggabungkan seluruh aset ataupun materi yang ada dan kemudian akan melakukan teknik *compositing* dan *animating* pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* dalam materi komposisi dan pergerakan kamera.

Teknik *compositing* dilakukan untuk menggabungkan seluruh aset dan *background* untuk menghasilkan sebuah *scene* dengan menggunakan *software* Adobe After Effects CC 2015. Berikut merupakan tahap yang dilakukan penulis dalam tahap *compositing* dan *animating*.

2.5 Editing

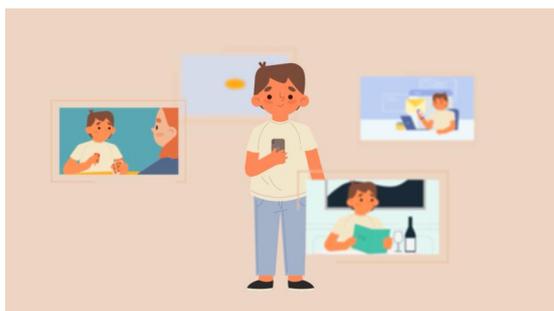
Selanjutnya penulis melakukan editing dengan memasukkan *footage* video dari hasil *scene* yang telah dibuat pada aplikasi Adobe After Effects CC 2015, yang kemudian disusun menjadi video yang utuh. Tahap *editing* juga menggabungkan rekaman narasi dan *background music*. Pada tahap ini aplikasi yang digunakan yaitu Adobe Premiere Pro CC 2015.

2.6 Rendering

Proses *rendering* merupakan tahap terakhir dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini. *Rendering* dilakukan untuk menghasilkan video yang siap ditonton. Pada tahap ini penulis mengatur *output* video dengan ukuran 1920x1080 pixel, dengan format H.264 untuk menghasilkan video dengan format MP4 dan *frame rate* 30 fps. Dalam melakukan *rendering*, penulis menggunakan aplikasi Adobe Media Encoder CC 2015.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua tahap perancangan dilakukan, maka didapatkan hasil media pembelajaran berupa video dengan format MP4. Video ini dapat diputar pada hampir semua perangkat lunak pemutar video saat ini. Penulis telah memutar video ini dengan aplikasi *Windows Media Player*. Berikut merupakan hasil tampilan Media Pembelajaran Videografi pada Materi Komposisi dan Pergerakan Kamera Berbasis *Motion Graphic*.



Gambar 5. Tampilan pada Scene 1 shot 1



Gambar 6. Tampilan pada scene 2 shot 1



Gambar 7. Tampilan pada scene 3 shot 2



Gambar 8. Tampilan pada scene 9 shot 1

Video media pembelajaran yang telah dibuat oleh penulis berukuran 233 MB menggunakan format MP4. Media pembelajaran ini telah siap untuk didistribusikan dengan cara dibagikan kepada mahasiswa maupun pelajar sebagai objek penelitian dari Media Pembelajaran Videografi pada Materi Komposisi dan Pergerakan Kamera Berbasis *Motion Graphic*.

Setelah tahap dalam pembuatan media pembelajaran ini dilakukan, penulis kemudian melakukan pengujian. Tahap pengujian dibagi menjadi dua, yaitu pengujian Alpha dan pengujian Beta. Pengujian dilakukan dengan mendistribusikan media pembelajaran ini responden dengan menyebarkan kuesioner secara *online*.

Setelah semua proses dilakukan, maka dihasilkan suatu produk berupa Media Pembelajaran Videografi pada Materi Komposisi dan Pergerakan Kamera Berbasis *Motion Graphic* dengan format MP4. Video pembelajaran ini berukuran 233 MB dan bisa ditonton pada hampir seluruh *media player* yang ada.

Setelah tahap analisis daya dan analisis pengujian dari responden alpha dan beta dilakukan, maka didapatkan hasil untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ini untuk dapat didistribusikan.

Berdasarkan hasil dari analisis data dan pengujian dari responden alpha, dapat disimpulkan bahwa responden alpha merupakan orang yang berkompeten sebagai ahli dalam mengisi kuesioner dan hal ini dilihat dari pekerjaan, jenis kelamin, dan usia dari responden. Hasil pengujian juga menunjukkan bahwa indeks presentase tingkat keberhasilan yang didapatkan oleh media pembelajaran ini sebesar 76% dan berada di kategori "Baik". Maka media pembelajaran ini layak secara tampilan dan isi materi untuk didistribusikan.

Sedangkan berdasarkan hasil dari analisis data dan pengujian dari responden beta, dapat diketahui bahwa responden beta paling banyak memiliki pekerjaan sebagai Mahasiswa dan hasil pengujian terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan skor indeks presentase keberhasilan sebesar 88,4% dan berada di kategori "Sangat Baik". Maka media pembelajaran ini berdasarkan materi dan pemberian contoh didalamnya dapat dipahami dengan sangat baik.

Dari kedua hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran ini layak untuk dipublikasikan serta dapat diterima oleh masyarakat. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *survey* yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berisikan materi dan contoh yang mudah dipahami sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk belajar komposisi dan pergerakan kamera dalam videografi secara efektif dimanapun dan kapanpun.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan realisasi Media Pembelajaran Videografi pada Materi Komposisi dan Pergerakan Kamera Berbasis *Motion Graphic* yang telah penulis buat, maka diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan Media Pembelajaran Videografi pada Materi Komposisi dan Pergerakan Kamera Berbasis *Motion Graphic* menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2015, Adobe After Effects CC 2015, Adobe Premiere Pro CC 2015 dan Adobe Encoder CC 2015.
2. Berdasarkan hasil uji kuesioner terhadap responden ahli di bidang multimedia, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran ini baik dari segi tampilan dan isi materi dengan jumlah persentase 76% dan dalam kategori “Baik”.
3. Berdasarkan hasil uji kuesioner terhadap responden, maka dapat disimpulkan bahwa:
 - a. Video animasi pembelajaran ini menarik dari segi warna, layout dan tipografi dengan persentase mencapai skor 88,3%.
 - b. Kesesuaian musik pengiring dan kualitas audio media pembelajaran sangat baik dengan persentase mencapai skor 86,8%.
 - c. Uraian pembahasan video animasi pembelajaran sangat jelas dengan persentase mencapai skor 88,3%.
 - d. Video animasi pembelajaran ini mampu membuat penonton mengetahui komposisi dan pergerakan kamera pada videografi dengan sangat baik dan mencapai persentase skor 89,2%
 - e. Materi yang disampaikan dalam video animasi pembelajaran ini sangat mudah dipahami dengan persentase skor mencapai 89,5%.

5. SARAN

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan video animasi pembelajaran ini, maka dari itu penulis memberikan saran diantaranya:

1. Video animasi pembelajaran ini diharapkan dapat diakses dengan mudah, kapanpun dan dimanapun.
2. Kualitas audio dalam media pembelajaran ini sebaiknya dibuat lebih baik lagi mengingat penulis kurang memperhatikan dalam kualitas audio.
3. Isi dari media pembelajaran baik dari segi materi maupun contoh bisa ditambahkan lebih banyak lagi agar penonton dapat memperdalam materi Komposisi dan Pergerakan Kamera lebih baik lagi.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen dan Staff Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar, “Kajian Teori” dalam *Media Pembelajaran*, Jakarta, Indonesia, 2011, bab 2, hal. 23.
- [2] Simarmata, Janner dkk., “Media untuk Pembelajaran” dalam *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*, Medan, Indonesia, 2020, bab 1, hal. 5-7.
- [3] Nadya, N dan Erlyana Y. (2020). Perancangan Video Animasi Infografis “Cara Urban Gardening yang Tepat untuk Wilayah Kota DKI Jakarta. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demendia)*. 5(2), hal. 348.
- [4] Ruslan, Arief, *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*, Bogor, Indonesia, 2016.
- [5] Sukarno, Iman S. (2014). Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain*. 1(1), hal. 1-9.
- [6] Alfari, Salman. (2019). Aplikasi Media Pengenalan Jenis Kamera dan Lens Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*. 9(1), hal 124-130