STORYBOARD ANIMATIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN *MOTION GRAPHIC STUDI* KASUS ANIMASI 4MPERA

Obik Dwi Anggara[1], Miftakul amin[2], Ema Laila[3]
[1,2,3]Jalan Srijaya Negara, Bukit Lama, Ilir Barat 1, Palembang, Sumatera Selatan 30137
[1,2,3]Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang
e-mail: **obik.dwi@gmail.com**

Abstrak

Dalam mata kuliah animasi, tahapan storyboard animatic merupakan hal yang sangat penting. Namun, sering kali kurang diperhatikan dalam pembelajaran sehingga mahasiswa menganggapnya tidak terlalu penting dalam produksi animasi. Padahal, tahapan ini sangat penting dalam industri animasi karena menjadi acuan dalam memproduksi animasi. Oleh karena itu, banyak mahasiswa di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital yang belum memahami tentang storyboard animatic. Setelah proses perancangan dilaksanakan didapatkan video motion dengan durasi 4 menit 00 detik. Dari hasil pengujian pretest dan posttest dari 45 mahasiswa didapatkan peningkatan pengetahun yang cukup signifikan yaitu sebesar 14,27%.

Kata kunci*— Storyboard animatic, motion graphic,* video pembelajaran

Abstract

In animation courses, the animatic storyboard stage is very important. However, it is often given less attention in learning so that students consider it not very important in animation production. In fact, this stage is very important in the animation industry because it is a reference in producing animation. Therefore, many students in the Digital Multimedia Information Technology Study Program do not yet understand animatic storyboards. After the design process was carried out, a motion video was obtained with a duration of 4 minutes 00 seconds. From the results of pretest and posttest testing of 45 students, it was found that their knowledge increased quite significantly, namely 14.27%.

Keywords— *Storyboard animatic, Motion graphic, Video as learning media*

1. PENDAHULUAN

Di jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, mahasiswa mempelajari ilmu multimedia dengan memanfaatkan teknologi terkini seperti video, game, desain grafis, audio, dan animasi. Adapun dalam pembelajaran mata kuliah animasi mempelajari proses proses dalam produksi animasi dari pra produksi, produksi dan pasca produksi, Dalam tahapan pra produksi meliputi pembuatan ide, naskah cerita, *consep art, storyboard* dan *storyboard animatic* [1].

Setelah pembuatan naskah, proses pra produksi memasuki proses pembuatan *storyboard*, *storyboard* adalah rangkaian gambar berurutan yang menampilkan adegan dari setiap *scene*. Kemudian masuk pada proses *storyboard animatic*, tahapan *storyboard animatic* merupakan tahapan pembuatan pergerakan dari *storyboard* menjadi video, sehingga sudah adanya perkiraan *timing* dari animasi yang akan dibuat, hal ini sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam produksi animasi [1]

Oleh karena itu, penggunaan *storyboard animatic* dalam produksi animasi menjadi suatu keharusan. Tanpa adanya tahapan ini, animasi pada tahap *key inbetween* akan kehilangan arah meskipun telah ada dalam *storyboard*. *Storyboard animatic* diperlukan untuk memahami gerakan yang lebih jelas dalam setiap adegan yang akan dibuat. Selain itu, dengan adanya *storyboard animatic*, produser dapat melihat hasil akhir dari animasi yang sedang diproduksi, dan jika ada adegan yang tidak sesuai, revisi dapat langsung dilakukan [2].

Studi kasus yang diambil adalah pada animasi 4mpera yang mana merupakan animasi yang ada di Palembang sehingga memudahkan dalam pengambilan data nantinya. Dalam rangka ini, penulis berencana untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan *storyboard animatic* dalam produksi animasi. *Storyboard* juga berfungsi untuk mengatur format rasio video animasi yang akan dibuat, hal ini agar animasi yang dibuat sesuai dengan format dimana video animasi tersebut di putar apakah di *theater* dengan format wide screen (1.85:1) atau di televisi (16:9). Dalam *Storyboard* juga mengatur *angle* mana saja yang pantas untuk menggambarkan sebuah *shot/*adegan[3]. Penelitian ini bertujuan memberikan penjelasan dan informasi kepada mahasiswa Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital mengenai pentingnya *storyboard animatic* dalam produksi animasi dengan studi kasus animasi 4mpera. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah video motion graphic. *Storyboard animatic* atau *storyreel* digunakan untuk mengetahui perwaktuan secara *realtime* [4]. Motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti 2D/3D , animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik [5].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Perancangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia yang berdasar pada metode Villamil-Molina untuk perancangan langkah kerjanya. Menurut Villamil-Molina pengembangan multimedia akan berhasil jika memiliki perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik juga. Metode ini merupakan metode yang memberikan gambaran tentang pengembangan multimedia melalui lima tahapan [6].

Berikut tahapan-tahapan metode Villamil-Molina :

1. *Development*
   ` Pada tahapan ini, sebuah konsep atau ide digali dan dikembangkan menjadi sebuah kerangka produksi. Ide yang sudah didapat dikembangkan menjadi sebuah cerita untuk konten yang akan dibuat.
2. *Preproduction*
   Setelah tahapan diatas dilalui, maka tahapan ini dapat dikerjakan. Perencanaan produksi, mencari kru, mencari lokasi untuk melakukan penelitian, merancang biaya produksi, membuat naskah produksi, storyboard, dll.
3. *Production*
   Setelah tahap preproduction dilakukan, maka pada tahapan ini ide-ide dan perencanaan yang sudah dilakukan di eksekusi. Dalam penelitian ini sendiri, tahapan ini diisi dengan pengambilan gambar di lokasi yang sudah ditentukan sebelumnya.
4. *Post Production*
   Setelah proses pengambilan gambar selesai dilakukan pada tahap produksi, maka semua data dan file yang diperlukan dikumpulkan menjadi satu. Pada tahapan ini proses yang dilakukan adalah menggabungkan file video, audio dan teks menjadi sebuah cerita.
5. *Delivery*

Memasuki tahapan terakhir dalam pengembangan sebuah konten multimedia, tahapan ini bertujuan untuk memasarkan hasil karya atau konten kepada penonton dan melakukan pengujian.[6]

3.2 Kerangka Penelitian

Proses penelitian *storyboard animatic* dengan media pembelajaran *motion graphic* ini dimulai dengan membuat proses perancangan, pembuatan hingga analisis hasil pengujian. Adapun yang tahapan tahapan yang dilakukan dalam penelitian nanti yaitu observasi penerapan media pembelajaran *storyboard animatic* dalam pembelajaran. Kemudian dilakukan pengambilan data melalui *pre test* dan *post test* kepada mahasiswa program studi Teknologi Informatika Multimedia Digital tentang pengetahuan materi *storyboard animatic* pada awal sebelum dan sesudah di tampilkan media pembelajaran.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, disajikan beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, di antaranya:

1. Studi Kepustakaan
   Metode studi kepustakaan dilakukan dengan membaca buku-buku yang relevan dengan topik yang akan dibahas, serta mempelajari artikel dan website yang memuat informasi mengenai topik ini dari sumber yang valid dan berhubungan dengan skripsi peneliti.
2. Literatur
   Pada tahap ini, peneliti melakukan pembacaan dan studi terhadap penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan topik ini, dan dapat dijadikan acuan dalam pembahasan masalah penelitian ini. Sumber-sumber penelitian diperoleh dari perpustakaan maupun internet.[7]

3.4 Pengujian Teknik

Pengujian teknik bertujuan untuk memastikan bahwa teknik yang digunakan berjalan dengan baik. Pada tahapan ini, pengujian dilakukan oleh penulis sendiri dengan memeriksa hasil akhir video yang telah di-render. Hal ini karena pengujian teknik melalui perangkat lunak dapat menghasilkan hasil yang berbeda dengan pengujian pada hasil video yang telah di-render. Teknik yang diuji adalah:

1. Teknik yang digunakan pada Clip Studio Paint yaitu : *outline ilustrasi*, *clean up* dan *coloring* serta *layout asset*
2. Teknik yang digunakan pada Adobe After Effects 2020, yaitu *Transisition*, *basic animation*, dan *masking*
3. Teknik yang digunakan pada Adobe Premiere pro 2019,yaitu *cut to cut*, *scalling*, *transisi*, dan *masking*.[8]

Berikut adalah tahapan-tahapan pengujian yang akan dilakukan:

1. Membuka video animasi dengan menggunakan perangkat lunak video player yang kompatibel dengan format MP4.
2. Mengarahkan video pada detik tertentu di mana teknik animasi tersebut digunakan.
3. Melihat dan meneliti bagian video yang menggunakan teknik animasi tersebut, untuk memastikan bahwa teknik tersebut telah dibuat dan diterapkan dengan benar sesuai dengan niat dan rencana awal.[9]

3.5 Perancangan Penilaian Produk Video *Motion Graphic*

Penilaian produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kualitas video *motion graphic*. Penelitian ini mengungkap hasil penilaian media yang diberikan oleh subyek uji, yang selanjutnya akan dianalisis dan dilakukan revisi pada produk yang diteliti.[10]

Tahapan penilaian sebelum video *motion graphic* digunakan sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Tahap 1, Penilaian oleh ahli materi
   Pada tahap ini, dilakukan penilaian terhadap materi yang disajikan dalam video *motion graphic*. Video tersebut telah divalidasi oleh ahli materi, yaitu Ibuk Ema Laila, S.Kom.,M.Kom. sebagai ketua prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital.Penilaian dilakukan terhadap aspek pembelajaran dan kebenaran isi materi yang disampaikan. Hal ini dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.
2. Tahap 2, Penilaian oleh ahli media
   Tahap penilaian media dari video media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu Bapak Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom., selaku dosen mata kuliah Cinematography, dan Bapak Aditiya Sastra Wardoyo S.Tr.Kom sebagai konten creator dari Maha Panca chanel. Penilaian media dilakukan terhadap beberapa aspek, termasuk komposisi keseluruhan video, pergerakan animasi, dan kejelasan penjelasan materi dalam bentuk visual.
3. Pengujian pada mahasiswa sebagai implementasi produk
   Pengujian pada mahiswa dilakukan dengan melakukan *pre test* dan *post tes* pada para mahasiswa dengan materi pertanyaannya adalah isi dari video *motion graphic* yang dipaparkan dengan terlebih dahulu memberikan *pre tes* sebelum memperlihatkan video yang akan di teliti.

3.6 Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari tiga sumber yaitu ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian berupa uraian, saran, dan masukan yang diberikan oleh subjek uji setelah berinteraksi dengan materi atau media yang diteliti. Dan data kuantitatif diperoleh dari ceklist dengan kategori persentasi 100% nilai tertinggi dan 0% nilai terendah dengan landasan jumlah ceklist yang di penuhi oleh responden dan para ahli. Dengan kategori keberhasilan 0% sampai 100%.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa *ceklist*. *Ceklist* meliputi 3 jenis disesuaikan dengan responden dari penilitian.. *Ceklist* tersebut adalah *ceklist* ahli materi, *ceklist* ahli media, dan *ceklist pre test* dan *post test.* Cakupan penilaian adalah sebagai berikut : (a) Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek materi pebelajaran pada isi materi video, (b) aspek yang dinilai dari ahli media adalah aspek visual, dan tampilan video, (c) Aspek yang dinilai oleh mahasiswa adalah keefektifitasan dari video pembelajaran sebelum dan sesudah dilakukan penambilan video *motion graphic*.[11]

3.8 Analisi Data

Analisis data yang akan dilakukan menggunakan metode perhitungan *pre test* dan *post test* Terdapat 5 soal yang akan di jawab oleh responden dengan nilai pada setiap item yang merupakan hasil dari jawaban responden. Dengan menggunakan persamaan persentase sebagai acuannya, berikut rancangan perhitungan dengan metode perhitungan *pre test* dan *post test* :

1. Adapun langkah pertama dari *pre test* dan *post test* adalah sebagai berikut : Menentukan jumlah responden (N) yang akan dilakukan pengujian nantinya,dengan (F) jumlah nilai responden yang dapat dicari dengan :

$$Fn = n1 + n2 + n3 \ldots\ldots\ldots$$

Keterangan :

n = nilai responden (note dengan rentan nilai 0-100)

2. Persamaan dari *pre test* adalah sebagai berikut:

$$M(pre\ test) = \frac{F\ (pre\ test)}{N\ (pre\ test\ )}$$

Keterangan :

$M\ (pre\ test)$ = Rata rata seluruh nila *pre test*

$F\ (pre\ test)$ = Jumlah nilai responden *pre test*

$N(pre\ test)$ = Jumlah responden *pre test*

3. Persamaan dari *post test* adalah sebagai berikut :

$$M(post\ test) = \frac{F\ (post\ test)}{N\ (post\ test\ )}$$

Keterangan :

$M\ (post\ test)$ = Rata rata seluruh nila *post test*

$F\ (post\ test)$ = Jumlah nilai responden *post test*

$N(post\ test)$ = Jumlah responden *post test*

4. Selanjutnya hasil median *pre test* dan *post test* akan dirubah menjadi persentase dengan persamaan berikut :

$$\text{Persentase M} = \frac{M}{jumlah\ nilai}\ \text{x } 100\%$$

5. Kemudian kita bisa menarik kesimpulan berapa persen pertumbuhan dari hasil penelitian nantinya dengan menggunakan persamaan berikut :

Pertumbuhan = (persentase M *post test*) - (persentase M *pre test*)

Dengan ketentuan untuk persentase **jika ≥ 50%** dalam pengujian ahli materi dan ahli media maka produk video ini berhasil ,serta jika dalam pengujian kepada mahasiswa mengalami **kenaikan nilai** maka produk ini dinyatakan berhasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Pengujian

Setelah menyelesaikan tahapan-tahapan pembuatan video, penulis melakukan pengujian (*testing*) terhadap video tersebut. Pengujian ini terdiri dari dua bagian. Pertama, pengujian dilakukan terhadap teknik-teknik yang penulis terapkan dalam proses produksi dan *pasca* produksi. Kedua, dilakukan pengujian terhadap hasil video animasi pada objek penelitian yang didistribusikan secara *online.*

3.1.1 Pengujian

a. Penilaiann Ahli Materi

Media pembelajaran yang telah dibuat, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi. Validasi ahli materi ini diperlukan untuk menilai materi yang telah dimuat dalam media pembelajaran berbasis *motion graphic* mengenai pembelajaran *Storyboard animatic.* Aspek pembelajaran untuk mengetahui apakah materi yang dimuat dalam video telah sesuai dengan rancangan studi dan aspek isi untuk mengetahui apakah isi materi sudah jelas.

Ahli materi yang menilai yatiu Ibuk Ema Laila,S.Kom.,M.Kom. sebagai ketua prodi Teknologi informatika Multimedia Digital dan Mas Aditiya Sastra Wardoyo, Sebagai koten creator dari Maha Panca chanel youtube animasi

$$\text{Persentase Ya(1)} = \frac{Ya}{jumlah\ nilai} \times 100\% = \frac{5}{6} \times 100\% = \mathbf{83,3\%}$$

$$\text{Persentase Tidak(1)} = \frac{Tidak}{jumlah\ nilai} \times 100\% = \frac{1}{6} \times 100\% = \mathbf{16,7\%}$$

$$\text{Persentase Ya(2)} = \frac{Ya}{jumlah\ nilai} \times 100\% = \frac{6}{6} \times 100\% = \mathbf{100\%}$$

$$\text{Persentase Tidak(2)} = \frac{Tidak}{jumlah\ nilai} \times 100\% = \frac{0}{6} \times 100\% = \mathbf{0\%}$$

Jadi di dapat nilai ya **83,3%** dan **100%** dan nilai tidak **16,7%** dan **0%**

Dengan rata rata ya $= \frac{83,3\%+100\%}{2} =$ **91,65%**

Dengan rata rata tidak $= \frac{16,7\%+0\%}{2} =$ **8,35%**

Sehingga nilai rata rata ya sebesar **91,65%** dan tidak **8,35%**

b. Penilaiann Ahli Media

Media pembelajaran yang telah dibuat, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media. Validasi ahli media ini diperlukan untuk menilai media yang ada dalam media pembelajaran berbasis *motion graphic* mengenai pembelajaran *Storyboard animatic*. Aspek media untuk mengetahui apakah meida yang dimuat dalam video telah sesuai atau belum sebagai media pembelajaran *motion graphic* yang dilakukan dalam pembelajaran nantinya.

Ahli media yang menilai yatiu Bapak Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom. dosen Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan, Bahrul Muflihansyah S.Tr.Kom sebagai CEO *Cando Creative House* dan Mas Aditiya Sastra Wardoyo, Sebagai koten creator dari Maha Panca chanel youtube animasi menghasilkan data sebagai berikut :

$$\text{Persentase Ya(1)} = \frac{Ya}{jumlah\ nilai} \times 100\% = \frac{4}{6} \times 100\% = \mathbf{66,7\%}$$

$$\text{Persentase Tidak(1)} = \frac{Tidak}{jumlah\ nilai} \times 100\% = \frac{2}{6} \times 100\% = \mathbf{33,3\%}$$

$$\text{Persentase Ya(2)} = \frac{Ya}{jumlah\ nilai} \times 100\% = \frac{6}{6} \times 100\% = \mathbf{100\%}$$

$$\text{Persentase Tidak(2)} = \frac{Tidak}{jumlah\ nilai} \times 100\% = \frac{0}{6} \times 100\% = \mathbf{0\%}$$

$$\text{Persentase Ya(3)} = \frac{Ya}{jumlah\ nilai} \times 100\% = \frac{4}{6} \times 100\% = \mathbf{66,7\%}$$

$$\text{Persentase Tidak(3)} = \frac{Tidak}{jumlah\ nilai} \times 100\% = \frac{2}{6} \times 100\% = \mathbf{33,3\%}$$

Jadi di dapat nilai ya **66,7%,100%** dan **66,7%** dan nilai tidak **33,3%** ,**0%** dan **33,3%**

Dengan rata rata ya $= \frac{66,7\%+100\%+66,7\%}{3} =$ **77,8%**

Dengan rata rata tidak $= \frac{33,3\%+0\%+33,3\%}{3} =$ **22,2%**

Sehingga nilai rata rata ya sebesar **77,8%** dan tidak **22,2%**

Kemudian penulis menggabungkan nilai dari validasi ahli materi dan nilai validasi ahli media untuk mendapatkan nilai pada video nantinya dengan perhitungan sebagai berikut :

$$Jumlah\ Ya(n) = \frac{Fn\ (n1 + n2 + n3 \dots\dots)}{\sum n}$$

$$Jumlah\ Ya(n) = \frac{83{,}3\% + 100\% + 66{,}7\% + 100\% + 66{,}7\%}{5}$$

$$= \frac{416{,}7\%}{5} = \mathbf{83{,}34\%}$$

$$Jumlah\ Tidak(n) = \frac{16{,}7\% + 0\% + 33{,}3\% + 0\% + 33{,}3\%}{5}$$

$$= \frac{83{,}3\%}{5} = \mathbf{16{,}66\%}$$

Sehingga menghasilkan nilai ya sebesar **83,34%** dan tidak **16,66%** sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *storyboard animatic* dengan teknik *motion graphic* layak sebagai media pembelajaran dari segi materi dan media ketentuan **jika ≥ 50%.** Dan terdapat bagian yang masih perlu diperbaiki sebesar **16,66%** dalam video dengan rinciannya pada *insturmen* pengujian yang telah diujikan untuk mendapatkan nila sebesar 100%.

c. Testing Responden

Pada pengujian pada mahasiswa penulis menggunakan *pre tes*t dan *post test* dalam pengujiannya, pengujian dilakukan sebanyak 45 mahasiswa dari jurusan Teknologi Informatika Multimedia Digital, pelaksanaan pengujian di kampus pada 1 Maret 2024 dengan mekanisme para responden akan diberikan lembaran *soal pre tes* terlebih dahulu lalu diberikan waktu 2 menit untuk menjawab soalnya tersebut, kemudian responden dipersilahkan untuk menyimak video pembelajaran dan kemudian dilakukan *post tes* selama 2 menit.

Adapun hasil data dari pengujian ini sebagai berikut :

Dengan hasil data berupa jumlah dari nilai n dari reponden
Fn = n1 + n2 + n3 …….. dengan n = nilai responden
Fn(*pre test*) = 118 x 20 = **2.360**
Fn(*post test*) = 150 x 20 = **3.000**
Dengan N = 45

Nilai rata rata dari *pre test* dan *post test*

$$M(pre\ test) = \frac{F\ (pre\ test)}{N\ (pre\ test\ )} = \frac{2.360}{45} = \mathbf{52{,}4}$$

$$M(post\ test) = \frac{F\ (post\ test)}{N\ (post\ test\ )} = \frac{3.000}{45} = \mathbf{66{,}67}$$

Mencari persentase M dari *pre test* dan *post test*

Persentase M(*pre test)* = $\frac{M}{jumlah\ nilai}$ x 100% = $= \frac{52,4}{100}$ x 100% = **52,4%**

Persentase M(*post test)* = $\frac{M}{jumlah\ nilai}$ x 100% = $= \frac{66,67}{100}$ x 100% = **66,67%**

Sehingga dapat mencari pertumbuhan dengan perhitungan berikut

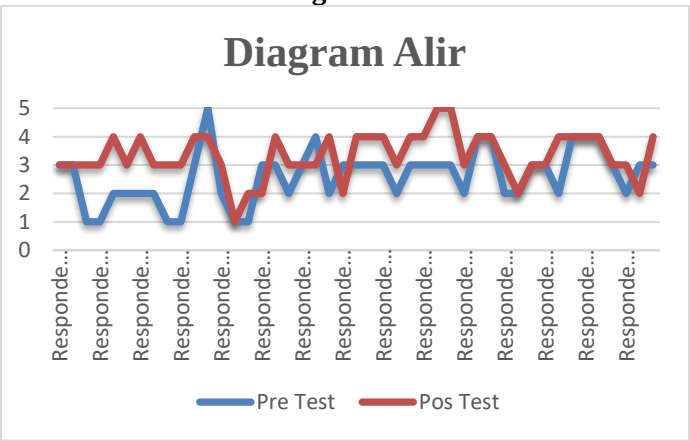
Pertumbuhan = (persentase M *post test*) - (persentase M *pre test)*

= (66,67% - 52,4%)

= **14,27%**

Sehingga dapat disimpulkan dari perhitungan di atas hasil pre test dan post test dengan bantuan video pembelajaran *motion graphic* yang telah penulis buat memberikan efek pertumbuhan sebesar **14,27%** dalam keberhasilan mahasiswa menjawab test.

Diagram 4.1



Dari data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa responden yang mengalami peningkatan dari *pre test* dan *post test* sebanyak **27 responden,** responden yang nilai *pre test* dan *post test* nya tetap sama sebanyak **13 responden**, dan sebanyak **5 responden** yang mengalamin penurunan nilai dari *pre test* dan *post test*.

3.3 Pembahasan

Setelah proses perancangan dilaksanakan, akan didapatkan produk berupa video media pembelajaran *motion graphic* dengan format Mp4. Durasi video sepanjang 4 menit 00 detik. Video dapat diputar di berbagai perangkat lunak pemutar video dan dapat diputar di *platform social media* yaitu *Youtube.*

Hasil validasi ahli materi menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis motio graphic ini telah mecapai 91,65% kelayakan yang dapat dikatakan layak menjadi media pembelajaran. Indikator penujian pada materi terdiri dari aspek materi video yang terdiri dari relevansi materi yang dibahas dangan rencana studi semester, sistematika penyajian materi, kejelasan materi, penggunaan bahasa dan istilah, kesesuaian motion pada bobot materi untuk mencapai tujuan pembuatan video.

Hasil validasi ahli media menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis motio graphic ini telah mecapai 77,8% kelayakan yang dapat dikatakan layak menjadi media pembelajaran. Indikator penujian pada materi terdiri dari aspek materi video yang terdiri dari kejelasan nasrasi, kecocokan backsound dengan visual, kejelasan penggunaan bahasa, komposisi video, pergerakan *motion* dan penggunaan warna dalam video *motion graphic* ini.

Setelah dilakukan pengujian oleh ahli, video media pembelajaran ditunjukan kepada mahasiswa sebagai tahapan mengukur keberhasilan dari media pembelajaran ini, pengujian dilakukan oleh 45 mahasiswa dengan terlebih dahulu penulis memberikan lembar *pre test* kepada *responden* kemudian penulis memberikan waktu 2 menit untuk responden menjawab soal *pre test* dan mendapatkan nilai rata rata pre test sebesar 52,4. Setelah itu penulis mempersilahkan

responden untuk menonton video yang telah penulis siapkan, kemudian setelah menonton video pembelajaran ini, penulis melakukan kembali *post test* untuk melihat tingkat keberhasilan video pembelajaran ini. Adapun hasil dari *post test* ini sebesar 66,67 yang mana hal ini mengalami keberhasilan dalam membantu pembelajaran mahasiswa.

Lalu penulis melakukan perhitungan dengan data *pre test* dan *post test* dan menghasilkan data pertumbuhan sebesar 14,27% sebelum dan setelah menonton video pembelajaran ini, yang mana hal ini menunjukan keberhasilan dalam membantu pembelajaran mahasiswa, sehingga disimpulkan video pembelajaran *storyboard animatic* berbasis *motion graphic* ini layak dijadikan media pembelajaran.

Berdasarkan pengujian ahli materi, ahli media dan pengguna pada media pembelajaran *storyboard animatic* berbasis *motion graphic* ini didapakan kecapaiannya dalam kejelasan narasi, kesesuaian penggunaan sound effect dan kesesuaian penggunaan motion.

Dari hal diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mengenai *storyboard animatic* ini layak untuk dipublikasikan dan digunakan sebagai media belajar mengenai proses pembuatan animasi. Hal ini dibuktikan hasil pengujian bahwa media pembelajaran dengan bentuk *motion graphic* dapat diterima dengan baik dan dapat menjadi media belajar yang efektif untuk memahami dasar *storyboard animatic.*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan dan realisasi media pembelajaran *storyboard animatic* sebagai media pembelajaran dengan *motion graphic* mendapatkan kesimpulan bahwa:

1. Telah berhasil membuat video pembelajaran dengan penilaian dari ahli materi yang menyatakan **Ya** mendapatkan nilai sebesar **91,65%** dan yang menyatakan **Tidak** mendapatkan nilai **8,35%.** Sedangkan dalam penilaian dari ahli media yang menyatakan **Ya** mendapatkan nilai sebesar **77,8%** dan yang menyatakan **Tidak** mendapatkan nilai **22,2%**.
2. Pengujian dari mahasiswa dengan metode *pre test* dan *post test* dari video pembelajaran motion graphic ini mengalami pertumbuhan sebesar **14,27%.** Adapun jumlah responden yang mengalami peningkatan dari *pre test* dan *post test* sebanyak **27 responden,** responden yang nilai *pre test* dan *post test* nya tetap sama sebanyak **13 responden**, dan sebanyak **5 responden** yang mengalamin penurunan nilai dari *pre test* dan *post test*

5. SARAN

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan video yang penulis buat. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Untuk meningkatkan kepedulian mahasiswa prodi teknologi informatika multimedia digital penulis sarankan perlunya ada media pembelajaran yang tentang proses proses produksi animasi, penulis merasa miris melihat teman teman satu kelas khususnya masih banyak yang belum mengenal dan mengerti tentang *storyboard, storyboard animatic* dan tahapan praprduksi animasi.
2. Dalam segi mata kuliah yang berbeda penulis merasa ada beberapa mata kuliah yang masih kurang dalam penyampian materi atau pembelajaran sehingga kami mahasiswa kebanyakan belajar otodidak untuk memenuhi tuntutan matakuliah tersebut
3. Untuk mahasiswa lebih paham dalam pembuatan animasi yang sebenarnya dalam animasi penulis menyarankan untuk lebih meperhatikan lagi SKS dalam matakuliah animasi sehingga pada mata kuliah animasi dapat melakukan produksi yang sebenarny dari pra produksi sampai pasca produksi dan datangkan para ahli pada bidang animasi tidak hanya 1 agar menjadi perbandingan sekaligus ajang kolaborasi untuk kebaikan

kedepannya selain itu jika memungkinkan dilakukan kunjungan industri ke tempat studio animasi kepada para mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan segala kemudahan, bimbingan, pengarahan, dorongan dan bantuan baik moral maupun material selama penyusunan penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

[1] Teti Rahmawati, Rina Yuliana, Sigit Setiawan. 2022. *Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Untuk Melatih Kemampuan Literasi.*Jurnal Educatio. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia.

[2] Simon, Mark. 2007. *Storyboard Motion in Arts*. Elsevier Inc. Oxford.

[3] Waryanto, Nur Hadi. *Stroyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif*.Yogyakarta

[4] Wicaksono, Arif Ranu.2021. *Mengenal Storyboard Animatic.*Sekolah Vokasi UNS.

[5] Romadonah, Enden Siti. Maharani, Isma Nastiti. 2019. *Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran*.Jurnal Utile.Universitas Muhammadiyah Sukabumi

[6] Az, Muhammad Adam Firdaus. Nasrullah, Muchamad Fajri Amirul. *Implementasi Teknik Rotoscoping Pada Pembuatan Film Pendek Bergendre Thriller Menggunakan Metode Villamil-Molina.* Politeknik Negeri Batam.

[7] Afifudin. 2022. *Perancangan Animasi Dua Dimensi Edukasi Reduce,Reuse,Recycle di Ligkungan Gunung Prau Kabupaten Wonosobo.* UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

[8] Sugiarto. 2018. *Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka*. Universitas Bina Sarana Informatika. Jakarta.

[9] Nurfajry, Nury. 2019. Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual tentang Peningkatan Sesamol sebagai Zat Penghambat Pertumbuhan Sel Kanker menggunakan Teknik Motion Graphic. *Jurnal Multimedia Networking Informatics*. 5(2): 85-93.

[10] Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS*. 3(2): 78-90.

[11] Furqon, A. H. 2017. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.