



Animasi Profil Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya Menggunakan Teknik Motion Graphics

Arya Dwi Gusmanto¹, Rio Kurniawan^{*2}

^{1,*2} Jurusan Teknik Informatika; Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, JL.Z.A Pagar Alam No.93. Labuhan Ratu, Bandar Lampung; Telp. (62) 721 787214. Fax. (62) 721 700261

*Email Penulis Korespondensi: riokurniawan@darmajaya.ac.id

Abstrak

Company Profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat corporate value serta product value serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua value di atas. Metode ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Inovasi baru dibutuhkan dalam menyampaikan informasi profil Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dalam bentuk animasi yang akan memberikan kesan lebih menarik bagi para pengguna khususnya calon mahasiswa baru dan juga pihak luar. Pembuatan animasi 2D tentang profil program studi Teknik Informatika sebagai media informasi untuk memperkenalkan Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya kepada calon mahasiswa menggunakan teknik Motion Graphics.

Kata Kunci— *Company Profile, Motion Graphics, Metode ADDIE*

Abstract

The company profile provides a description of companies that are both verbal and graphic that boosts corporate performance and product and corporate excellence above competitors. Addie's methods stand for the main processes of the learning system development of analysis, design, development, implementation, and evaluation. A new innovation is needed in delivering information on profiling programs for information engineering studies at the information institute and business darmajaya in animation that will make it more attractive to users in particular as well as to outside students. The production of a 2d animation profile for information engineering studies for medium information to introduce the information engineering study program iib darmajaya to candidates using motion graphics.

Keywords— *Company Profile, Motion Graphics, Addie's method*

1. PENDAHULUAN

Company Profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* serta *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua *value* di atas. *Corporate value* (nilai perusahaan) dapat dilihat melalui hal-hal antara lain sejarah berdirinya usaha, visi dan misi, struktur organisasi, dan kinerja perusahaan. *Product value* (nilai produk atau servis) yang dihasilkan oleh perusahaan dapat dicerminkan oleh faktor-faktor *mix marketing*, khususnya 7P, yaitu *Product, Price, Promotion, Placement, People, Process, dan Physical Evidence* [1].

Multimedia merupakan kombinasi dari teks, grafis, seni, suara, animasi dan video yang dikirimkan oleh komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain. Sehingga dengan kata lain multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik [2].

Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya memiliki sebuah *website* yang beralamatkan di <https://ti.darmajaya.ac.id>. Pada halaman *website* tersebut berisi informasi seputar Program Studi Teknik Informatika seperti staf Program Studi Teknik Informatika, serta visi dan misi dari Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Namun, semua informasi tersebut dimuat dalam bentuk halaman statis yang kurang menarik perhatian sehingga menyebabkan informasi yang tertuang di dalam halaman *website* tersebut kurang tersampaikan.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi baru dalam menyampaikan informasi profil Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dalam bentuk animasi yang akan memberikan kesan lebih menarik bagi para pengguna khususnya calon mahasiswa baru dan juga pihak luar. Salah satu teknik dalam pembuatan animasi adalah Motion Graphics. Motion Graphics adalah bidang ilmu yang fleksibel di industri kreatif karena bisa diterapkan di berbagai sektor seperti desain, periklanan, multimedia, animasi, games, dan film [3].

Penelitian yang terkait dilakukan oleh Deli dan Rino pada tahun 2021 dengan menggunakan metode kualitatif, metode ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam pembuatan *video profile animator* ini adalah observasi dan wawancara dengan hasil video profile lulusan sistem informasi UIB, masyarakat luas menjadi lebih mengenal mengenai jurusan sistem informasi dan teruntuk para calon mahasiswa yang tertarik dengan jurusan sistem informasi terutama di bidang multimedia, bisa mendapatkan informasi mengenai apa saja yang ditawarkan dalam Program Sarjana SI di UIB [4]. Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah menyampaikan informasi profil Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dalam bentuk animasi yang akan memberikan kesan lebih menarik bagi para pengguna khususnya calon mahasiswa baru dan juga pihak luar.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Motion Graphics

Motion graphics adalah salah satu cabang ilmu desain grafis yang artinya motion sebagai pergerakan dan graphic sebagai seni menggambar dikomputer yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi yang dibuat dengan menggerakkan gambar atau menggabungkan part gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak jadi terlihat hidup dan menghasilkan sebuah video yang menarik, dinamis dan dapat ditampilkan melalui audio visual [5].

Pertimbangan dalam pembuatan motion graphic untuk menghasilkan gerak yang efektif, yaitu.

1. Spartial

Merupakan pertimbangan ruangan yang terdiri dari arah ukuran, arah gerak, perubahan ketika sebuah gerakan dipengaruhi oleh gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas

frame. Faktor-faktor tersebut penting untuk dipertimbangkan ketika proses ketika proses koreografi animasi.

2. Temporal

Pertimbangan temporal terdiri dari time and velocity, memiliki peranan dalam gerakan koreografi. Didalam video, waktu menggambarkan secara numeric sebagai frameper second, frame rate ini menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang bisa dinamakan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan.

3. Live Action

Faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konteks, property video, dan sifat sinematik, seperti tone, contrast, lighting dept of field, focus, camera angle, shotsize, dan mobile framing.

4. Typographic

Merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis, sehingga penggunaan tipografi dapat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran, capital atau huruf kecil.

2.2 Metode ADDIE

Metode ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) [6]. Gambar 1 merupakan tahapan yang ada dalam metode ADDIE.



Gambar 1 Metode Addie

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis ini dilakukan dengan cara pengumpulan data yang akan dilakukan di Program Studi Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya kepada dosen yang berwenang terhadap data.

2. Tahap Desain

Tahapan desain meliputi rancangan kebutuhan-kebutuhan yang harus dimuat dalam animasi profil Program Studi Teknik Informatika, konsep dan tema yang dirancang harus sesuai dengan materi yang dibahas, seperti storyboard, desain karakter dan kartun 2D wajah dosen.

a. Storyboard Profil Program Studi Teknik Informatika

Storyboard merupakan gambaran detail dari cerita. Telah dilengkapi dengan dialog dan catatan-catatan yang penting. Setelah skrip dan storyboard dibuat maka keduanya digunakan sebagai panduan dalam produksi animasi ini. Storyboard sendiri sangat membantu kerja dalam penyusunan adegan pada animasi terutama dalam proses editing.

b. Desain Karakter

Pembuatan animasi memerlukan sebuah pemahaman untuk membuat sebuah karakter, agar karakter yang dibuat akan sesuai dengan konsep. Setelah pembuatan model akan dibuat gambaran kunci (key drawing) yang menjadi penentu arah gerakan yang lebih dikenal dengan keyframe, untuk memudahkan pembuatan gerakan dapat dibuat key framenya.

c. Kartun 2D Wajah Dosen

Proses pembuatan sketsa wajah dosen berupa kartun 2D (dua dimensi) menggunakan *software MediBang Paint*.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap dimana rancangan yang sudah dibuat diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya. Artinya tahapan ini merupakan tahapan dalam pembuatan produk.

4. Tahap Penerapan

Tahap ini melakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi tampilan atau fungsionalnya produk. Pembuatan animasi dibangun menggunakan *Adobe After Effects* dan *Adobe Premier*.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap penelitian ini merupakan tahapan terhadap animasi yang bertujuan untuk menilai apakah animasi telah sesuai dengan apa yang diinginkan dan juga bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan ataupun kekurangan pada animasi tersebut.

2.3 Translasi (Pergeseran)

Algoritma Dasar menjelaskan bahwa sebuah titik $A(x,y)$ digeser searah sumbu X sejauh t_x dan searah sumbu Y sejauh t_y [7]. maka titik hasil pergeseran tersebut dapat ditulis sebagai berikut :

$$x' = x + t_x$$

$$y' = y + t_y$$

atau dapat disusun sebagai berikut :

$$x' = x + 0.y + t_x$$

$$y' = 0.x + y + t_y$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini menjelaskan mengenai hasil dan implementasi program dari berbagai tahapan yang telah dirancang sebelumnya. Dalam proses pembuatan animasi 2D profil Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya menggunakan Teknik *Motion Graphics*, maka dihasilkan sebuah media animasi 2D yang berdurasi 05 menit 06 detik.

3.1. Hasil Implementasi Karakter

Berikut ini merupakan karakter untuk dijadikan animasi 2D yang akan digunakan dalam pembuatan animasi dan ditampilkan dalam *scene*, kemudian dibuat dengan memanfaatkan *software Adobe Photoshop*. Gambar 2 merupakan hasil karakter penulis



Gambar 2 Hasil Karakter Animasi

3.2. Hasil Kartun 2D Wajah Dosen

Berikut ini merupakan hasil gambar wajah dosen yang dijadikan kartun 2D dan ditampilkan dalam *scene* animasi, kemudian dibuat dengan memanfaatkan *software Medibang Paint*. Gambar 3 merupakan contoh hasil kartun 2D wajah dosen dari salah satu dosen Teknik Informatika.



Gambar 3 Hasil Kartun 2D Wajah Dosen

3.3. Hasil Implementasi Scene 1

Pada bagian *scene* 1 menampilkan intro tentang IIB Darmajaya, fakultas dan Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya menggunakan teknik *motion graphics* di setiap gerakan karakter dan *asset*. Gambar 4 merupakan hasil tampilan *scene* 1.



Gambar 4 Tentang Darmajaya

3.4. Hasil Implementasi Scene 2

Pada bagian *scene* 2 menampilkan informasi tentang sejarah awal mula Program Studi Teknik Informatika didirikan. Gambar 5 merupakan hasil tampilan *scene* 2.



Gambar 5 Sejarah Program Studi Teknik Informatika

3.5. Hasil Implementasi Scene 3

Pada bagian *scene 3* menampilkan visi Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya. Gambar 6 merupakan hasil tampilan *scene 3*.



Gambar 6 Visi Program Studi Teknik Informatika

3.6. Hasil Implementasi Scene 4

Pada bagian *scene 4* menampilkan misi Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya. Gambar 7 merupakan hasil tampilan *scene 4*.



Gambar 7 Misi Program Studi Teknik Informatika

3.7. Hasil Implementasi Scene 5

Pada Bagian *scene 5* menampilkan informasi tentang distribusi mata kuliah yang menggunakan kurikulum kampus merdeka (MBKM). Gambar 8 merupakan hasil tampilan *scene 5*.



Gambar 8 Kurikulum kampus merdeka (MBKM)

3.8. Hasil Implementasi Scene 6

Pada bagian *scene 6* menampilkan informasi tentang peminatan yang terdapat pada Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya. Gambar 9 merupakan hasil tampilan *scene 6*.



Gambar 9 Peminatan pada Program Studi Teknik Informatika

3.9. Hasil Implementasi Scene 7

Pada bagian *scene 7* menampilkan informasi tentang peminatan *Mobile Technology* dan mata kuliah yang dipelajari pada *Mobile Technology*. Gambar 10 merupakan hasil tampilan *scene 7*.



Gambar 10 Peminatan *Mobile Technology*

3.10. Hasil Implementasi Scene 8

Pada bagian *scene 8* menampilkan informasi tentang peminatan Kecerdasan Buatan dan mata kuliah yang dipelajari pada Kecerdasan Buatan. Gambar 11 merupakan hasil tampilan *scene 8*.



Gambar 11 Peminatan Kecerdasan Buatan

3.11. Hasil Implementasi Scene 9

Pada bagian *scene 9* menampilkan informasi tentang peminatan Multimedia dan mata kuliah yang dipelajari pada Multimedia. Gambar 12 merupakan hasil tampilan *scene 9*.



Gambar 12 Peminatan Mulltimedia

3.12. Hasil Implementasi Scene 10

Pada bagian *scene 10* menampilkan informasi tentang fasilitas yang ada pada Program Studi Teknik Informatika. Gambar 13 merupakan hasil tampilan *scene 10*.



Gambar 13 Fasilitas Program Studi Teknik Informatika

3.13. Hasil Implementasi Scene 11

Pada bagian *scene 11* menampilkan akreditasi Program Studi Teknik Informatika. Gambar 14 merupakan hasil tampilan *scene 11*.



Gambar 14 Akreditasi Program Studi Teknik Informatika

3.14. Hasil Implementasi Scene 12

Pada bagian *scene 12* menampilkan informasi struktur dosen Program Studi Teknik Informatika. Gambar 15 merupakan hasil tampilan *scene 12*.



Gambar 15 Struktur Dosen Prodi TI

3.15. Hasil Implementasi Scene 13

Pada bagian *scene 13* menampilkan penjelasan tentang program Pusat Unggulan IPTEK (PUI) pada Program Studi Teknik Informatika. Gambar 16 hasil tampilan *scene 13*.



Gambar 16 Program Pusat Unggulan IPTEK

3.16. Hasil Implementasi Scene 14

Pada bagian *scene 15* menampilkan penjelasan tentang informasi kegiatan program MBKM dan program yang ada pada MBKM. Gambar 17 ini hasil tampilan *scene 15*.



Gambar 17 Program MBKM

3.17. Hasil Implementasi Scene 15

Pada bagian *scene* 15 menampilkan mengenai penjelasan program PJBL (Project Based Learning) pada Prodi Teknik Informatika. Gambar 18 hasil tampilan *scene* 15.



Gambar 18 Program Project Based Learning

3.18. Hasil Implementasi Scene 16

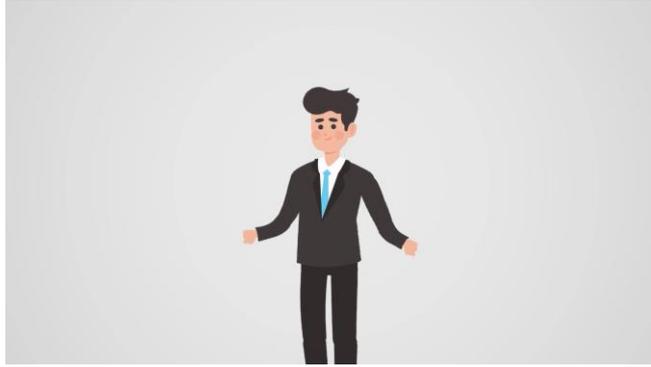
Pada bagian *scene* 16 menampilkan informasi organisasi himpunan mahasiswa Teknik Informatika dan Program Kerja yang dilaksanakan. Gambar 19 hasil tampilan *scene* 16.



Gambar 19 Organisasi Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika

3.19. Hasil Implementasi Scene 17

Pada bagian *scene* 17 menampilkan ajakan untuk calon mahasiswa bergabung di Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya. Gambar 20 hasil tampilan *scene* 17.



Gambar 20 Ajakan bergabung di Prodi Teknik Informatika

3.20. Hasil Translasi (Pergeseran)

Pengujian ini dilakukan hanya mengubah posisi dari titik awal dan titik akhir. Contohnya adalah pergeseran atau perpindahan karakter yang posisi titik awalnya yang berbeda dari posisi titik akhir. Berikut perhitungan yang digunakan :

Tentukan titik akhir pergeseran jika titik A adalah (2, 4) dan ditranslasikan menjadi (6, 3)

$$(x', y') = (x + a, y + b)$$

$$(x', y') = (2 + 6, 4 + 3)$$

$$(x', y') = (8, 7)$$

Titik awal karakter dapat dilihat pada gambar 21



Gambar 21. Titik Awal Karakter (2, 4)

Titik akhir karakter dapat dilihat pada gambar 22



Gambar 22. Titik Akhir Pergeseran (8,7)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan, kesimpulan yang dapat diberikan yaitu:

1. Telah dihasilkan sebuah animasi profil Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya menggunakan Teknik *Motion Graphics*.
2. Pembuatan animasi 2D tentang profil program studi Teknik Informatika sebagai media informasi untuk memperkenalkan Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya kepada calon mahasiswa.
3. Penyampaian isi dalam animasi dapat menjelaskan tentang Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya.
4. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang interaktif dan bermanfaat bagi calon mahasiswa dalam pengenalan Program Studi Teknik Informatika.

5. SARAN

Saran dan masukan untuk pengembangan selanjutnya, tidak hanya menggerakkan tangan pada karakter, namun bisa menggerakkan bagian kaki, mulut, mata, dan lebih banyak menampilkan gambar agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tim Redaksi Jurnal Teknika Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberi kesempatan, sehingga artikel ilmiah ini dapat diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fitriyanti, D. A. (2015). Perancangan company profile dan media promosi Pariwisata Pabrik Gula Cepiring Kabupaten Kendal. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 4(1).
- [2] Arfida, S., Wibowo, H., & Sapudin, I. (2021). Pemanfaatan Android Terhadap Media Pembelajaran Multimedia 3D Modelling And Animation. *TEKNIKA*, 15(2), 187-196.
- [3] Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.
- [4] Deli, D., & Rino, R. (2021, September). Perancangan dan Pengembangan Video Profil Lulusan Animator untuk PS Sistem Informasi dengan Teknik Motion Graphic. In *Conference on Business, Social Sciences and Technology (CoNeSciNTech)* (Vol. 1, No. 1, pp. 475-483).
- [5] Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions graphic sebagai media pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5(2), 115-122.
- [6] PURNAMASARI, N. L. (2019). Metode Addie pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.
- [7] Herriyance, H., & Dahria, M. (2018). Penerapan Transformasi Translasi Dan Rotasi Untuk Visualisasi Objek 3d Pada Aplikasi Desktop. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 1(2), 96-105.