

MEDIA INFORMASI PROSEDUR TUGAS AKHIR MAHASISWA FKTI UNIVERSITAS MULAWARMAN BERBASIS ANIMASI MOTION GRAPHIC (STUDI KASUS : PT. SATNETCOM BALIKPAPAN)

Danny Agniawan^{1*}, Joan Angelina W², Edy Budiman³

Jurusan Teknik Informatika, Universitas Mulawarman

Jl. Penajaman, Gn. Kelua, Samarinda, 75113

E-Mail: dagnianwan@gmail.com¹⁾, joan.unmul@gmail.com²⁾, edy.budiman@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Tugas akhir memiliki prosedur yang harus diketahui tiap mahasiswa yang akan mengerjakan tugas akhir, untuk membantu mahasiswa lebih memahami tiap proses dari mengerjakan tugas akhir, maka diperlukan media informasi untuk mensosialisasikan prosedur pengerjaan tugas akhir. Untuk itu direncanakan pembuatan animasi prosedur tugas akhir mahasiswa dengan menggunakan teknik animasi motion graphic. Pembuatan animasi menggunakan software Adobe Illustrator dan Adobe after effect untuk melakukan animasi objek, karena bahan yang digunakan untuk animasi adalah gambar diam. Animasi dibuat melalui proses produksi animasi 2 dimensi yang terdiri dari praproduksi, produksi dan pasca produksi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media informasi berupa animasi tentang prosedur tugas akhir mahasiswa.

Kata kunci : Animasi, Multimedia, Prosedur, Tugas akhir.

1. PENDAHULUAN

Dalam lingkungan perguruan tinggi, seorang mahasiswa yang akan selesai dalam menempuh pendidikannya, akan dihadapkan pada tugas akhir tugas akhir skripsi. Dimana tujuannya adalah melatih mahasiswa Program Sarjana dalam membuat tinjauan pustaka, merencanakan penelitian, melakukan pengamatan dan pengumpulan data, menganalisis data dan menulis laporan yang bersifat ilmiah. Tugas akhir tugas akhir skripsi harus ditempuh tiap mahasiswa, guna mendapatkan gelar sarjana sesuai bidang ilmu yang dipelajari. Pada proses pengerjaan tugas akhir, terdapat tahapan - tahapan dan syarat - syarat yang harus dipenuhi mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir tugas akhir skripsi. Tahapan - tahapan dan syarat - syarat pengerjaan tugas akhir tugas akhir skripsi terangkum dalam prosedur tugas akhir mahasiswa. Prosedur dibuat untuk memperjelas alur tugas, wewenang dan tanggung jawab dari pihak yang terkait seperti mahasiswa, dosen dan Program Studi.

Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Dan Teknik Informatika terdapat prosedur mengerjakan tugas akhir mahasiswa, meskipun hanya berupa pedoman dan tidak tertulis sebagai aturan tata kerja yang disahkan oleh Fakultas. Menurut Tathagati (2014), pedoman merupakan dokumen lini pertama dari dokumen - dokumen penyusun standar operasional prosedur. Prosedur pengerjaan tugas akhir mahasiswa tersebut dibagikan kepada mahasiswa dalam bentuk Pedoman Tugas akhir skripsi FKTI edisi II 2015. Pendistribusian pedoman tugas akhir skripsi tersebut melalui website Fakultas dan juga

media sosial seperti Facebook. Selain dokumen pedoman tersebut dan spanduk mengenai prosedur mengajukan judul penelitian tidak ada media informasi tambahan baik berupa cetak maupun elektronik. Untuk menunjang pengetahuan mahasiswa mengenai prosedur mengerjakan tugas akhir perlu ada media informasi tambahan yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis berinisiatif membuat inovasi dalam menyajikan standar operasional prosedur tugas akhir mahasiswa FKTI Universitas Mulawarman dalam bentuk video animasi berbasis animasi *motion graphic*. Penulis melihat bahwa animasi *motion graphic* banyak digunakan untuk pembuatan iklan layanan masyarakat, yang umumnya mengenalkan atau mengkampanyekan tentang suatu hal. Oleh sebab itu penulis memilih animasi *motion graphic* sebagai video animasi. Dengan membuat video animasi prosedur tugas akhir mahasiswa kedalam bentuk animasi *motion graphic* ini, penulis berharap mahasiswa akan lebih mengetahui alur dalam mengerjakan tugas akhir tugas akhir skripsi

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dibulan September 2016 hingga Januari 2017. Tempat penelitian dilakukan di kampus Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur

2.2 Alur Pembuatan Video Animasi

Langkah langkah dalam pembuatan video animasi :

1. Pengumpulan Data

Sebelum membuat video animasi, langkah awal yang diperlukan adalah mengumpulkan data yang terkait dengan informasi yang akan disajikan. Pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode seperti wawancara dan studi pustaka.

2. Perancangan Video Animasi

Setelah data yang dibutuhkan cukup maka tahap selanjutnya adalah merancang video animasi. Pada tahap ini akan ditentukan media yang akan digunakan, alat dan bahan yang dibutuhkan

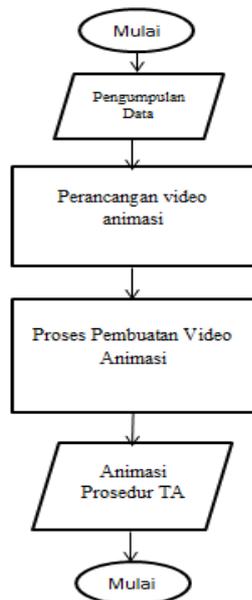
3. Proses Pembuatan Video Animasi.

Pada proses ini hal hal teknis terkait video animasi yang digunakan akan dikerjakan. Pada penelitian ini video animasi yang akan dibuat dalam bentuk video animasi. Oleh karena itu dalam proses pembuatan video animasi terdapat proses praproduksi, produksi dan pasca produksi.

Setelah video animasi dibuat maka tahap selanjutnya adalah editing dan rendering. Yaitu memperbaiki desain animasi menambahkan audio dan merender animasi kedalam format video seperti Mov, Avi atau mp4.

4. Animasi Prosedur Tugas Akhir

Video animasi yang telah jadi akan diujikan langsung ke mahasiswa dengan cara memberikan *softcopy*nya untuk di putar di laptop responden sendiri atau menggunakan laptop penulis langsung.



Gambar 1. Diagram Pembuatan Animasi

2.3 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan melalui dua metode yaitu wawancara dan studi pustaka. Wawancara dilakukan secara langsung kepada narasumber seperti pegawai FKTI Universitas Mulawarman. Sedangkan studi pustaka dilakukan dengan melihat berbagai literature – literature yang berkaitan dengan judul penelitian

2.4 Metode Pembuatan Animasi

Animasi *motion graphic* masuk kedalam kategori animasi 2 dimensi, proses produksi animasi 2 dimensi dibagi menjadi 3 proses (Fithriya, 2010) yaitu sebagai berikut:

a. Praproduksi

Pada tahap ini video animasi belum dibuat, namun semua proses pembuatan karya animasi disiapkan. Seperti menentukan ide cerita, perancangan story line, desain konsep animasi dan produksi.

b. Produksi

Pada tahap produksi, pembuatan animasi mulai dilakukan mulai dari pembuatan material asset animasi sesuai sketsa yang telah dibuat dan juga melakukan produksi suara, yaitu mencari music backsound dan juga sound effect yang diperlukan.

c. Paskaproduksi

Setelah melewati tahap produksi, selanjutnya adalah tahap penyelesaian pasca produksi. Pertama melakukan Editing yaitu proses merangkai gambar demi gambar menjadi satu kesatuan cerita. Serta melakukan penggabungan objek tambahan dan sound pendukung animasi.

Setelah melakukan editing tahap selanjutnya yaitu Rendering. Yaitu proses penyatuan frame frame menjadi satu video utuh.

2.5 Penerapan dan Pengujian Animasi

Tahapan pengujian ini dilakukan setelah semua tahap pembuatan animasi dan seluruh komponen selesai dan dijadikan satu. Tujuan dilaksanakannya uji coba ini adalah untuk mengetahui apakah video animasi yang dibuat berhasil menjadi video animasi memberikan tentang Standar Operasional Prosedur tugas akhir mahasiswa.

Pada tahap pengujian ini dilakukan dengan cara menampilkan video animasi Standar Operasional Prosedur tugas akhir kepada mahasiswa, setelah selesai ditampilkan peneliti akan memberikan kuisioner yang berisi beberapa pertanyaan. Kuisioner berguna untuk mengumpulkan data langsung dari mahasiswa untuk dijadikan parameter sebagai keberhasilan video animasi sebagai media informasi tambahan mengenai standar operasional prosedur tugas akhir mahasiswa FKTI Universitas Mulawarman.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

a. Deskripsi Video Animasi

Tujuan pembuatan video animasi prosedur tugas akhir mahasiswa FKTI Universitas Mulawarman adalah untuk menjelaskan prosedur pengerjaan tugas akhir tugas akhir skripsi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, dengan menggunakan teknik animasi *motion graphic*. Pembuatan video animasi ini juga harus memenuhi syarat – syarat yang meliputi kelengkapan perangkat keras dan perangkat lunak. Kelengkapan perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini adalah microphone dan satu unit notebook. Adapun kelengkapan perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan video animasi *motion graphic* ini adalah :

- Sistem Operasi, seperti : Windows 10, Windows 7, Mac OS.
- Adobe Illustrator CC 2015 yang berfungsi sebagai aplikasi pembuatan gambar vector material animasi.
- Adobe Photoshop CC 2015 yang berfungsi sebagai aplikasi olah gambar, dan editing.
- Adobe After effect CC 2015 yang berfungsi sebagai aplikasi pengolahan objek menjadi komposisi animasi.

Adobe Audition CC 2015 yang berfungsi sebagai aplikasi pengolahan suara narator, backsound dan sound effect.

b. Implementasi Video Animasi

1. Penggalan 1

Penggalan 1 berupa opening scene, menampilkan judul dari animasi dan nama institusi kampus FKTI Universitas Mulawarman, yang menandakan bahwa animasi ini dibuat berdasar prosedur yang ada di lingkungan FKTI Universitas Mulawarman.



Gambar 2. Cuplikan Penggalan 1

2. Penggalan 2

Penggalan 2 menjelaskan tentang prosedur mengerjakan tugas akhir skripsi secara garis besar dan menampilkan syarat syarat mengerjakan tugas akhir skripsi. Dari syarat akademik hingga syarat administrative.



Gambar 3. Cuplikan Penggalan 2

3. Penggalan 3

Penggalan 3 menampilkan informasi prosedur mengajukan judul hingga seminar proposal secara detail. Dengan disertakan ilustrasi aktivitas, untuk semakin mudah dan cepat di pahami.



Gambar 4. Cuplikan penggalan 4

4. Penggalan 4

Penggalan 4 berisi informasi tentang alur melakukan penelitian, berisikan poin poin penting yang biasa terdapat di kegiatan penelitian setelah seminar proposal.



Gambar 5. Cuplikan penggalan 4

5. Penggalan 5

Setelah melakukan penelitian maka langkah selanjutnya adalah mempersiapkan ujian skripsi. Pada penggalan ini ditampilkan informasi tentang syarat syarat melakukan penelitian dan tata cara melakukan penelitian.



Gambar 6. Cuplikan penggalan 5

6. Penggalan 6

Penggalan 6 merupakan penggalan terakhir, menampilkan saran untuk mencari tau informasi lebih ke program studi bila masih ada yang ingin diketahui, dan menampilkan *credit scene* informasi tentang pembuat animasi yaitu penulis sendiri.



Gambar 7. Cuplikan penggalan 6

3.2 Pembahasan

Pengujian video animasi dilakukan dengan mendatangi langsung mahasiswa di lingkungan kampus Fakultas Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Universitas Mulawarman dan meminta kesediaan mereka menjadi responden kuosioner tentang video animasi prosedur pengerjaan tugas akhir tugas akhir skripsi, kemudian melihatkan video animasi tentang prosedur pengerjaan tugas akhir skripsi kepada mahasiswa. Setelah mahasiswa menonton video animasi tersebut, peneliti menyerahkan lembar kuosioner yang harus diisi untuk mengetahui tanggapan mahasiswa tentang video animasi tersebut.

Dari hasil pengujian video animasi, penulis mengumpulkan seluruh kuosioner yang telah di isi oleh mahasiswa. Kemudian penulis menguraikan hasil dari beberapa tanggapan sebagai berikut :

Dari hasil pengujian video animasi, penulis mengumpulkan seluruh kuosioner yang telah di isi oleh mahasiswa. Kemudian penulis menguraikan hasil dari beberapa tanggapan sebagai berikut :

1. Sampel pengujian menggunakan 25 tanggapan dari responden yang telah menonton video animasi.
2. Kuosioner terdiri dari 8 pertanyaan positif dan 7 pertanyaan negative
3. Perhitungan hasil kuosioner diambil menggunakan rumus:

$$\text{Jumlah skor tertinggi} = \frac{\text{bobot nilai tertinggi}}{\text{jumlah responden}} \times \text{Total Skor}$$

$$X = \frac{\text{Total Skor}}{Z} \times 100$$
 Dimana :
 X = nilai persentase
 Z = Jumlah skor tertinggi

Table 1. perhitungan Hasil Kuosioner

No.	Pertanyaan	Tanggapan				Total
		A	B	C	D	
1.	Apakah video ini menarik?	13	12	-	-	25
2.	Bagaimana kesan yang anda dapatkan setelah melihat video ini?	-	17	6	2	25
3.	Apakah video ini membosankan ?	-	-	23	2	25
4.	Apakah video ini memberi kesan yang kurang bagus kepada anda?	-	3	0	22	25
5.	Apakah video animasi ini mudah dipahami?	10	15	-	-	25
6.	Apa video ini	9	15	1	-	25

	membantu anda lebih memahami prosedur pengerjaan tugas akhir?					
7.	Menurut anda apakah informasi prosedur pengerjaan tugas akhir skripsi tidak penting?	6	18	1	-	25
8.	Apakah video animasi ini tidak membantu anda dalam mempersiapkan tugas akhir skripsi ?	-	5	16	4	25
9.	Menurut anda apakah informasi yang terkandung di dalam video ini tidak berguna ?	-	1	21	3	25
10.	Menurut anda, apakah Informasi tentang prosedur pengerjaan tugas akhir yang ada di video animasi belum lengkap ?	4	16	5	-	25
11.	Menurut anda apakah kualitas animasi pada video ini bagus ?	2	23	-	-	25
12.	menurut anda dari segi gambar apakah video animasi ini sudah bagus ?	2	20	3	-	25
13.	Apakah dari segi suara, video ini sudah cukup bagus?	3	21	1	-	25
14.	apakah penyampaian informasi pada video animasi ini kurang menarik ?	2	-	22	3	25
15.	Apakah video animasi berupa video animasi seperti ini efektif ?	6	19	-	-	25

Diketahui dari 25 responden yang berpartisipasi pada kuisioner dan telah menonton video animasi prosedur tugas akhir mahasiswa FKTI Universitas Mulawarman,

1. 88% responden menjawab kategori menarik.
2. 65% responden menjawab kategori mendapat kesan tertarik.
3. 48% responden menjawab kategori membosankan.
4. 31% responden menjawab kategori kesan kurang bagus.
5. 85% responden menjawab kategori mudah dipahami.
6. 83% responden menjawab kategori membantu.
7. 39% responden menjawab kategori tidak penting.
8. 51% responden menjawab kategori tidak membantu.
9. 49% responden menjawab kategori tidak berguna.
10. 51% responden menjawab kategori tidak lengkap.
11. 77% responden menjawab kategori bagus.
12. 74% responden menjawab kategori bagus.
13. 77% responden menjawab kategori bagus.
14. 47% responden menjawab kategori tidak menarik.
15. 81% responden menjawab kategori efektif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari proses pembuatan Media Informasi tentang prosedur tugas akhir mahasiswa FKTI Universitas Mulawarman berbasis animasi *motion graphic*, maka dapat ditarik kesimpulan, video animasi ini membantu mahasiswa menambah wawasan mereka tentang prosedur pengerjaan tugas akhir tugas akhir skripsi.

4.2 Saran

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dari penelitian yang dibuat karena itu

penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan penelitian yang serupa sebagai berikut :

1. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media informasi lainnya mengenai prosedur tugas akhir mahasiswa.
2. Desain animasi ini masih terbilang sederhana, diharapkan penelitian selanjutnya bisa membuat atau mengembangkan video animasi dengan desain yang lebih detail dan menarik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aditya. 2009. Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal. Yogyakarta: ANDI.
- [2] Sobur, Alex. 2006. Semiotika Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [3] Fithriya, Fety. 2010. Pembuatan Animasi 2 Dimensi *Motion graphic* Frame By Frame Dengan Optimalisasi Komposisi Di Adobe After Effect CS3, Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- [4] Kadir, Abdul & Triwahyuni, Terra Ch. 2003. Pengenalan Teknologi Informasi, Yogyakarta : ANDI.
- [5] Kamus Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- [6] Motion by Design. 2010. History of Motion Design, Dokumentasi Online.
- [7] Purwadarminta, 2005 Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro.
- [8] Tathagati, Arini. 2013. Step By Step Membuat SOP, Sleman : Efata Publishing.
- [9] <http://www.seputarpendidikan.com/2016/04/pengertian-media-informasi-menurut-para-ahli.html>, diakses 15 oktober 2016.
- [10] <http://www.seputarpendidikan.com/2016/04/pengertian-media-informasi-menurut-para-ahli.html>, diakses 15 oktober 2016.