

Perancangan Video *Motion Graphic* Pengenalan Jurusan Kampus untuk Calon Mahasiswa (Studi Kasus: Jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan)

Nanda Achmad Bachrus Sholeh¹, dan Sayatman²

¹Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

²Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

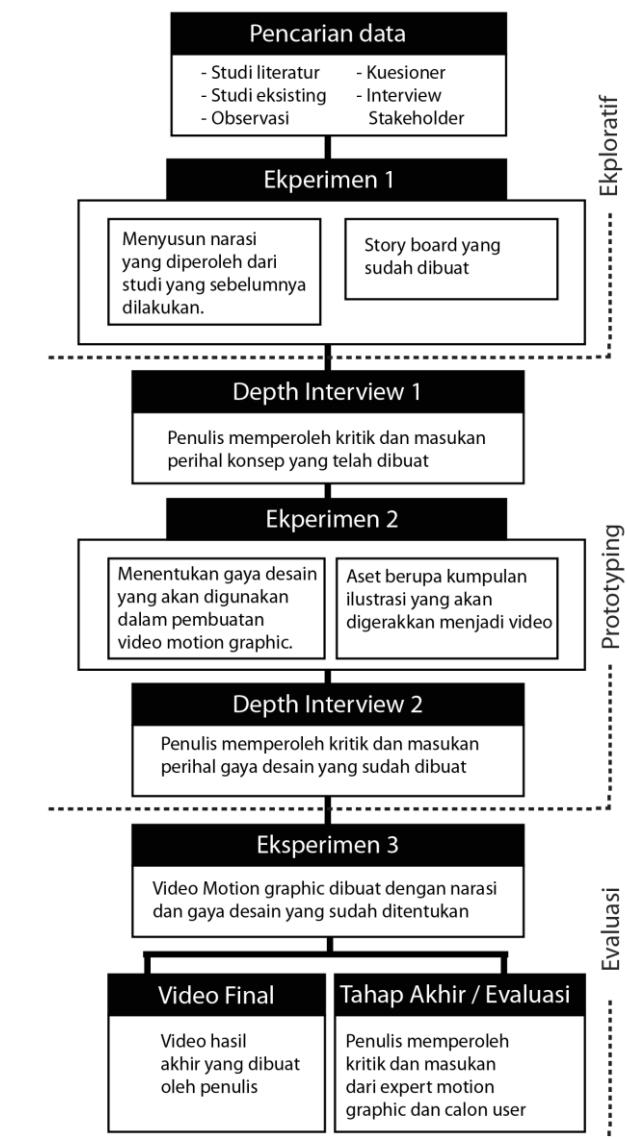
e-mail: sayatasik@gmail.com²

Abstrak—Sebanyak 87% mahasiswa Indonesia mengaku salah jurusan. Kurangnya riset mendalam sebelum mendaftarkan diri menjadi salah satu faktor utama. Media digital menjadi alat yang paling efektif untuk mencari informasi. Perancangan video *motion graphic* ini bertujuan untuk membantu calon mahasiswa memperoleh informasi dan memahami jurusan kampus yang diminati dengan studi kasus Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan. Metode yang digunakan yakni metode eksperimental awal untuk merancang alur video disertai dengan studi eksisting terdahulu, *depth interview* kepada mahasiswa 2 program studi berbeda yang mengalami kasus terkait dan studi literatur. Data yang didapatkan diolah menjadi konsep *storyboard* dan video. Hasil analisis diwujudkan dalam proses desain yakni membuat video final. Metode yang digunakan selanjutnya adalah metode evaluatif dengan ahli *motion graphic* dan akademisi jurusan terkait. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah video *motion graphic* yang berisikan tentang informasi yang dibutuhkan calon mahasiswa seperti penjelasan jurusan, prospek pekerjaan, mata kuliah yang dipelajari, kompetensi yang harus dimiliki calon mahasiswa, serta universitas yang menyediakan jurusan tersebut yang nantinya dapat diakses oleh target segmen melalui platform YouTube.

Kata Kunci—Video *Motion Graphic*, Pengenalan Jurusan, Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan, Calon Mahasiswa.

I. PENDAHULUAN

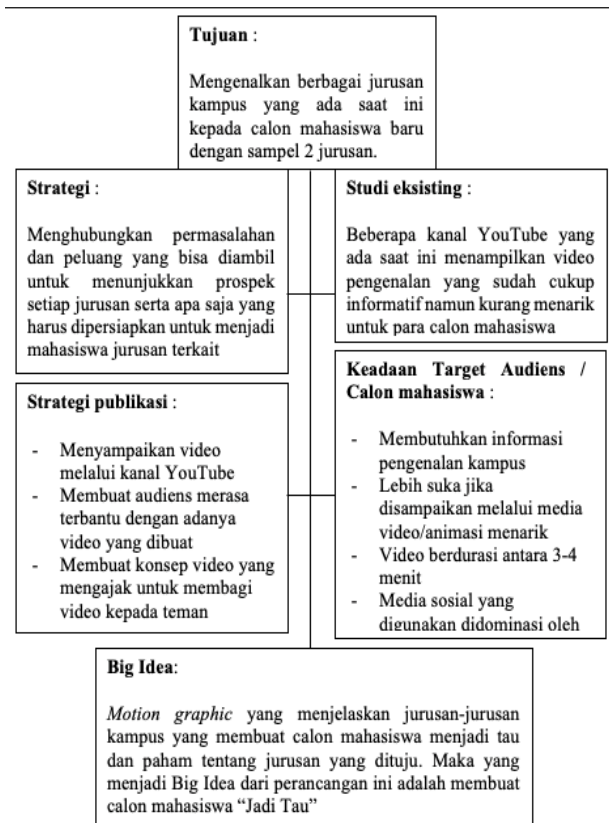
PERKULIAHAN menjadi salah satu gerbang seseorang dalam memulai kehidupan lebih profesional. Banyak keprofesian yang dapat dipilih seseorang mulai dari memilih jurusan yang ada di setiap kampus. Namun menurut hasil penelitian Indonesia Career Center Network (ICCN) tahun 2017, sebanyak 87% mahasiswa Indonesia mengakui bahwa jurusan yang diambil tidak sesuai dengan minatnya, atau dengan kata lain salah jurusan. Pada tahun 2017 melalui survey independen oleh CEO Aku Pintar, didapatkan data sebanyak 71,7% pekerja tidak memilih profesi linier dengan apa yang dipelajari dalam perkuliahan. Tech Incubator Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yakni Youth Manual, melakukan penelitian selama 2 tahun untuk mendalami lebih dari 400.000 data profil siswa dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Dari hasil penelitian, ditemukan fakta bahwa 92% siswa SMA/SMK sederajat tidak tahu akan menjadi apa ke depannya dan 45% mahasiswa merasa salah jurusan. Sementara keputusan yang mereka buat sehubungan dengan pemilihan jurusan kuliah



Gambar 1. Alur penelitian.

tersebut akan turut menentukan masa depan kehidupan mereka mendatang.

Menurut IDN Times, salah satu faktor kuat terjadinya fenomena mahasiswa salah jurusan adalah karena calon mahasiswa kurang riset terhadap jurusan yang diambil pada saat mendaftarkan. Informasi yang kurang akurat membuat calon

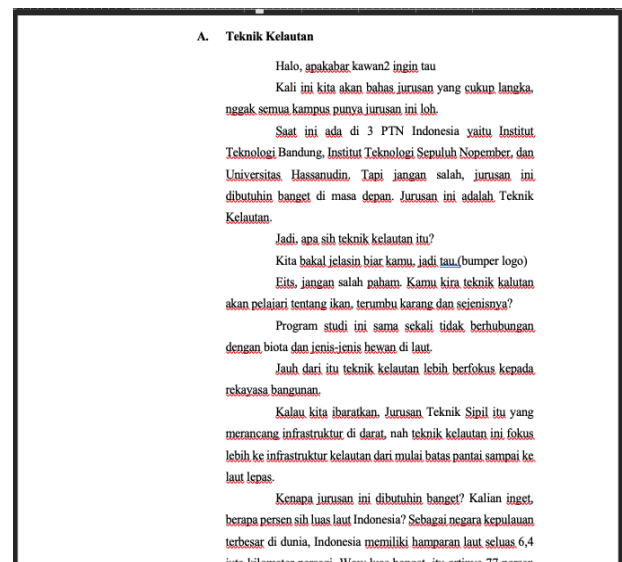


Gambar 2. Bagan Big idea.

mahasiswa berekspektasi tinggi. Dr. Eng. Unggul Wasiwitono, ST., M.Eng.Sc sebagai Kepala SubDit. Admisi Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya juga menambahkan bahwa adanya media video pengenalan jurusan kampus yang dipublikasikan secara daring membantu calon mahasiswa dalam melakukan riset dan meningkatkan wawasan calon mahasiswa terhadap jurusan-jurusan yang ada. Secara umum, gaya belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Di antara ketiganya, visual mendominasi yang dipilih oleh para pembelajar terutama generasi muda [1]. Adapun jenis media dapat berupa Above The Line (TV, Internet, Koran, Majalah) maupun Below The Line (Billboard, Brosur, Marchandise, Ambient Media, dan lain-lain) [2]. Perancangan ini berfokus pada media Above the line dengan kategori internet. Output desain berupa video materi edukatif. Dikutip dari infografis Quick Sprout, YouTube merupakan situs mesin pencari kedua yang paling banyak digunakan di dunia. Artinya, ketika orang-orang mencari informasi, mereka akan lebih memanfaatkan YouTube [3]. Video YouTube menjadi media baru dalam pembelajaran interaktif siswa tingkat tersier atau menengah ke atas [4]. Penggunaan video menjadi begitu merajalela, bahkan tersedia melalui perangkat mobile. Sebelumnya penggunaan film dan video untuk melengkapi pengajaran telah banyak dipromosikan pada tahun 1950-an [5]. Ketersediaan teknologi pendidikan dan video yang diproduksi sendiri, kemudian ditempatkan di YouTube juga telah membuat pengajaran lebih menarik. Selain itu, YouTube juga digunakan untuk mengilustrasikan konten teoritis, melibatkan siswa, dan menginspirasi metode pengajaran yang inovatif [6]. Data ini diperkuat oleh hasil riset Wearesosial dan Hootsuite yang dirilis Januari 2020, menyatakan bahwa pada tahun 2019 trend media semakin



Gambar 3. Logo kanal YouTube "Jadi Tau".

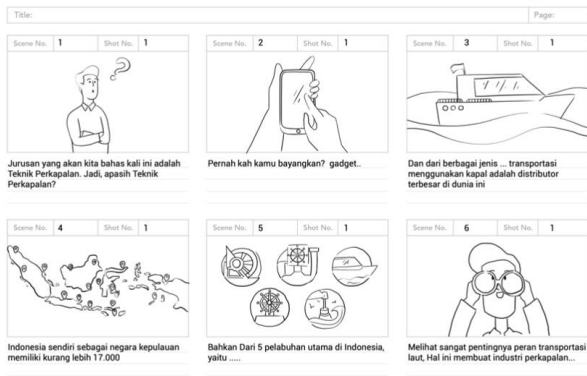


Gambar 4. Potongan narasi video.

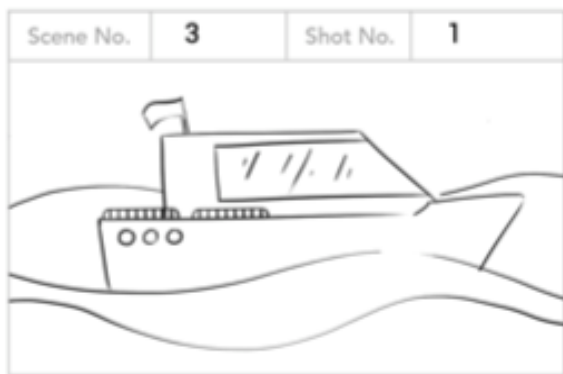
dominan dimiliki oleh konten yang dikemas melalui video online. Sebanyak 99% pengguna mengkonsumsi video ketika menjelajah internet setiap bulannya.

Ada pun video pengenalan jurusan yang ada saat ini masih terbatas, beberapa di antaranya yang cukup populer di platform YouTube adalah kanal Rencanamu, Republika Mahasiswa, dan Edulab Indonesia. Maka dari data yang ada tersebut, diperlukan media alternatif berupa video yang menjelaskan pengenalan jurusan kampus yang lebih menarik, informatif dan bertanggung jawab untuk menjawab permasalahan yang dimiliki oleh calon mahasiswa baru.

Produk media *motion graphic* salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa [7]. Trend *motion graphic* sedang berkembang pesat dan sangat digemari masyarakat [8]. *Motion graphic design* adalah penciptaan gambar dalam waktu dan ruang yang berfokus pada struktur planar dan suara. Kombinasi gambar duplikasi, kontras, arah, ukuran, kecepatan, bentuk, dan warna perubahan dapat membuat pesan sederhana yang cocok untuk format media baru saat ini [9]. Membandingkan dengan animasi tradisional, *motion graphic* lebih informatif dan praktis. *Motion graphic* dapat menyampaikan informasi lengkap dalam waktu singkat,



Gambar 5. Cuplikan storyboard.



Gambar 6. Sampel sketsa gaya gambar.

memperdalam pengalaman penonton dan meningkatkan suasana tema sehingga cocok dengan karakteristik sosial yang cepat berubah saat ini.

Dilansir dari media Kompas.com, 4 jurusan teknik jarang dilirik tapi banyak dibutuhkan adalah Teknik Kelautan, Teknik Perkapalan, Teknik Pengelasan, dan Teknik Perpipaan. Dari keempat jurusan tersebut, Teknik Perkapalan dan Teknik Kelautan menjadi jurusan yang berpotensi lebih mudah dikenal jika dibandingkan Teknik Pengelasan dan Teknik Perpipaan karena sudah ada beberapa perguruan tinggi yang membuka program studi tersebut. Teknik Pengelasan dan Perpipaan saat ini hanya ada di Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya. Sehingga dalam perancangan ini, Teknik Perkapalan dan Teknik Kelautan dipilih sebagai studi kasus.

A. Identifikasi Masalah

- 1) Masih banyaknya jumlah kasus mahasiswa salah memilih jurusan kuliah.
- 2) Tidak sedikit lulusan sarjana yang bekerja tidak sejalan dengan jurusan yang diambil pada saat kuliah.
- 3) Pentingnya mengenalkan jurusan yang kini semakin beragam kepada calon mahasiswa.
- 4) Jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan contoh jurusan yang jarang diperhatikan namun memiliki peluang besar di dunia kerja.
- 5) Trend *motion graphic* sedang berkembang pesat dan sangat digemari masyarakat.

B. Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang video *motion graphic* pengenalan jurusan kampus sesuai kebutuhan *user* calon mahasiswa dengan studi kasus Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan?”



Gambar 7. Sampel gaya gambar final.

C. Batasan Masalah

- 1) Perancangan ini dibuat untuk membantu calon mahasiswa mengenal jurusan sebelum ke jenjang perkuliahan
- 2) Jumlah jurusan yang dikenalkan dalam perancangan ini dibatasi 2 yaitu Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan
- 3) Perancangan dibatasi pada pembuatan 2 video *motion graphic* dengan total durasi 4 menit masing-masing video
- 4) Video disampaikan melalui ilustrasi vektor dengan *motion graphic*
- 5) Video akan dipublikasikan dengan media YouTube
- 6) Perguruan tinggi yang menjadi acuan adalah Perguruan Tinggi Negeri yang ada di Indonesia

D. Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk membuat video *motion graphic* yang membantu calon mahasiswa mengenal dan memahami jurusan kampus, dapat diakses secara mudah di kanal YouTube. Studi kasus yang digunakan adalah jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Alur Penelitian

Pada Gambar 1 adalah kerangka penelitian yang digunakan dalam melaksanakan perancangan ini.

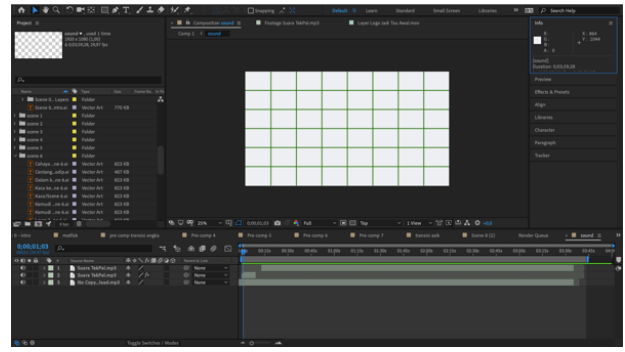
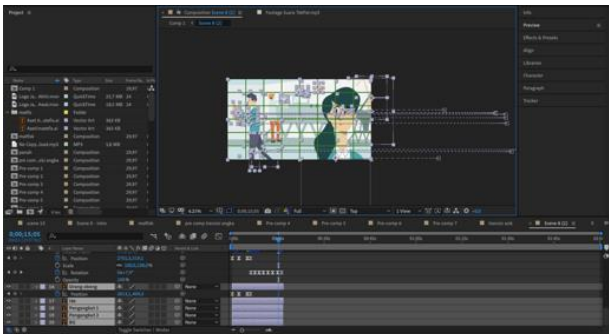
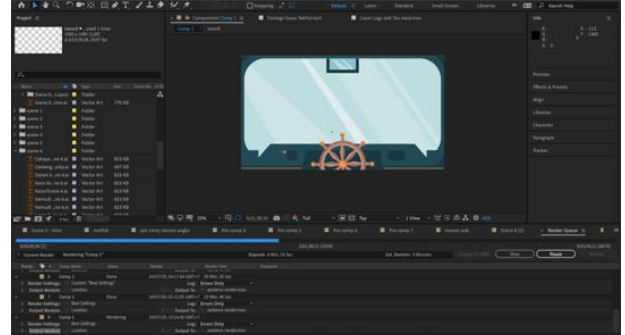
B. Metode Penelitian

1)Eksploratif

Tahap eksploratif adalah tahap pencarian data. Dalam tahap eksploratif, data pendukung menjadi bahan untuk untuk nantinya dilakukan metode eksperimental. Metode ini digunakan untuk merancang perencanaan konsep video secara kasar. Metode eksperimental juga digunakan untuk merancang konsep utama dan alur video yang akan dibuat. Hasil dari proses ini adalah sebuah rancangan storyboard yang nantinya dibawa saat *prototyping*.

2)Prototyping

Metode *prototyping* adalah tahap setelah *storyboard* dibuat dan merupakan tahap produksi video. Konsep diolah dengan cara pengambilan video sesuai dengan yang direncanakan, serta *editing* video yang dibutuhkan. Dalam proses ini juga dilakukan *expert test* yang berguna menggali kelebihan dan kekurangan video dari sudut pandang *expert* bidang

Gambar 8. Cuplikan proses *compositing*.Gambar 10. Cuplikan proses *scoring*.Gambar 9. Cuplikan proses *animating*.Gambar 11. Cuplikan proses *finishing*.

videografi. Proses ini berulang 1 kali untuk menghasilkan video yang akan diberikan kepada calon *user*.

3) *Evaluatif*

Metode evaluatif ini berguna mengevaluasi hasil yang telah dicapai pada tahapan-tahapan sebelumnya. Setelah mendapatkan *feedback* dari *expert*, video akan dievaluasi dengan catatan-catatan tertentu dan kembali kepada proses *prototyping*. Yang berbeda adalah hal ini hanya dilakukan 1x dan kemudian berlanjut kepada *users test*. Evaluasi dari catatan *users test* selanjutnya menjadi catatan penelitian untuk penelitaian selanjutnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Analisa Hasil Studi Eksisting*

Berdasarkan hasil riset dan studi eksisting yang dilakukan, terdapat beberapa poin penting yang ditemukan dalam pembuatan video *motion graphic* yang dikategorikan baik:

1. Menampilkan gaya ilustrasi yang konsisten dengan tidak menggabungkan objek diluar dari gaya ilustrasi yang sudah ditentukan dari awal sampai akhir video.
2. Video mempunyai alur cerita yang jelas dan informatif untuk penonton.
3. Tidak memberikan informasi yang terlalu banyak agar mudah dipahami penonton dan tidak membuat bosan.
4. Memberikan narasi yang ringan dan sederhana serta narator yang ramah dan interaktif.
5. Menggunakan tone warna yang cerah agar terkesan menyenangkan tidak membosankan.
6. Mencantumkan judul dan identitas yang jelas serta keikutsertaan *stakeholder* dalam *bumper* video.

B. *Karakteristik Audiens*

Karakteristik audiens diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh 221 responden. Secara umum target audiens dari video ini adalah semua gender, baik laki-laki maupun perempuan

selama memiliki ketertarikan mengetahui informasi mengenai pengenalan jurusan kampus. Rentang usia yang ditargetkan adalah 17-19 tahun, khususnya yang saat ini sedang duduk di bangku sekolah kelas XI dan XII SMA. Memiliki kecenderungan penggunaan media sosial terutama YouTube. Lebih menyukai media video dalam memperoleh informasi.

C. *Analisa Depth Interview 1*

Depth Interview 1 adalah proses yang dilakukan setelah melakukan Eksperimental 1 yang meliputi konsep dasar dan *storyboard*. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan pada *Depth Interview 2*, terdapat beberapa poin penting evaluasi yang ditemukan:

1. Konsep yang dibuat cukup bagus karena memiliki prospek yang cukup baik di masa depan. Solusi yang diberikan cukup inovatif karena belum ada media alternatif sejenis yang ada saat ini.
2. Pada dasarnya *storyboard* adalah media yang digunakan untuk memudahkan komunikasi antara konseptor, desainer, dan *motion graphic designer*. Maka, unsur paling penting dalam *storyboard* adalah komunikatif, bisa jadi tidak perlu sangat bagus. Yang pasti antara pihak satu dengan yang lainnya paham dengan penyampaian konsep.
3. Perlu disertakan tulisan penjelas di *storyboard* untuk memudahkan pihak-pihak terkait memahami cerita dan konsep gerakan, hal ini penting terutama ketika tidak dapat bertatap muka secara langsung.

D. *Analisa Depth Interview 2*

Depth Interview 2 adalah proses yang dilakukan setelah melakukan Eksperimental 2 yang meliputi gaya desain. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan pada *Depth Interview 2*, terdapat beberapa poin penting evaluasi yang ditemukan:

1. Gaya desain yang dibuat cukup sederhana. Artinya tidak akan membuat desainer keropotan ketika nantinya video

menggunakan proses penganimasian pada kamera, yang ketika digunakan untuk mengambil gambar pada 3D layer akan menghasilkan efek *parallax* atau ilusi gerak dimensi seperti pada Gambar 9.

3) Scoring

Proses *scoring* ini adalah proses penataan suara dalam animasi. Efek suara yang dibutuhkan terdiri dari suara narasi, BGM dan efek suara tambahan lainnya. Konfigurasi volume untuk narasi 80% volume master (5dB), BGM 25% volume master (-0.3 dB), dan efek suara 35% volume master (-0.1 dB) seperti pada Gambar 10.

4) Finishing

Proses *finishing* dilakukan pada akhir produksi. Dalam proses ini dilakukan penggabungan seluruh *scene* animasi, tambahan *title* informasi serta penambahan efek warna tambahan dalam animasi seperti pada Gambar 11.

5) Potongan Video Motion Graphic

Pada Gambar 12 merupakan beberapa potongan bagian dalam desain akhir video yang sudah melewati paska produksi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang diperoleh penulis dalam proses penelitian: (1) Perancangan video *motion graphic* pengenalan jurusan kampus ini merupakan usaha untuk memberikan alternatif baru media pengenalan jurusan kampus PTN di Indonesia dengan konsep *motion graphic* berdurasi 4 menit di setiap videonya; (2) Mengangkat informasi yang dibutuhkan oleh calon mahasiswa, video ini berisikan informasi tentang penjelasan jurusan, prospek pekerjaan, mata kuliah yang dipelajari, kompetensi yang harus dimiliki calon mahasiswa, serta universitas yang menyediakan jurusan; (3) Hasil dari produksi dapat diakses

melalui YouTube yang nantinya akan secara berkala menambahkan video jurusan lain yang lebih beragam.

B. Saran

Berikut adalah kesimpulan yang diperoleh penulis dalam proses penelitian: (1) Penjelasan mata kuliah apa saja yang dipelajari lebih baik diganti dengan capaian pembelajaran jurusan yang disampaikan; (2) Akan lebih menarik jika ditambahkan lama tunggu pekerjaan lulusan, karena sekarang sudah banyak calon mahasiswa yang mengejar prospek karir yang pasti; (3) Penampilan angka dengan jumlah yang banyak dan kompleks lebih baik dibulatkan agar memudahkan penonton ketika membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. De Porter and M. Hernacki, *Quantum Learning: Unleashing the Genius In You*. New York: Dell Publishing, 1992.
- [2] F. Rangkuti, *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- [3] J. Helianthusonfri, *YouTube Marketing: Panduan Praktis dan Lengkap Belajar Pemasaran Lewat Youtube*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [4] S. June, A. Yaacob, and Y. K. Kheng, "Assessing the use of YouTube videos and interactive activities as a critical thinking stimulator for tertiary students: An action research," *Int. Educ. Stud.*, vol. 7, no. 8, pp. 56–67, 2014.
- [5] G. Marchionini, "Video and learning redux: New capabilities for practical use," *Educ. Technol.*, vol. 43, no. 2, pp. 36–41, 2003.
- [6] J. Agazio and K. M. Buckley, "An untapped resource: Using YouTube in nursing education," *Nurse Educ.*, vol. 34, no. 1, pp. 23–28, 2009.
- [7] A. Purwanti and H. Haryanto, "Pengembangan motion graphic pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas I sekolah dasar," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 190–200, 2015.
- [8] F. Nugroho and M. P. Kurniawan, "Perancangan dan pembuatan animasi motion graphic profil kantor wilayah kementerian agama Daerah Istimewa Yogyakarta," *Naskah Publ. Fak. Ilmu Komput. Univ. Amikom Yogyakarta*, 2017.
- [9] B. Evans, "Foundations of a visual music," *Comput. Music J.*, vol. 29, no. 4, pp. 11–24, 2005.