



PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PROFIL PRODI DIII DKV SEBAGAI MEDIA PENGENALAN UNTUK SISWA SMA-SMK

Ahmad Ramdhani¹, Adityo Baharmoko², Henry Wijaya³

¹ Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia

² Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia

³ Politeknik Tempo, Jakarta, Indonesia

ahmad.ramdhani@politekniktegal.ac.id

Abstrak: Sebagai prodi baru dalam menyampaikan sebuah informasi dan promosi selama ini masih menggunakan media berbasis cetak dan desain konten untuk kebutuhan media sosial sehingga perlunya media yang efektif untuk peningkatan kualitas promosi. Adapun permasalahan yang dihadapi agar siswa SMA-SMK mengetahui keberadaan prodi D-III DKV (Desain Komunikasi Visual) di Politeknik Harapan Bersama (PHB) serta memberi pengenalan berupa informasi pendidikan, keilmuan yang dipelajari dan ruang lingkup DKV secara umum. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan video profil berbasis motion graphic untuk menunjang kegiatan PMB untuk mengetahui animo masyarakat terhadap minat dan daya tarik prodi D-III DKV di PHB. Metode penelitian yang digunakan adalah R and D yang dilakukan dengan tahapan level 1 potensi dan masalah, studi literatur, pengumpulan informasi, hasil temuan data kemudian di analisis menjadi draft perancangan implementasi motion graphic berupa ide dan konsep awal, script dan storyline, visual style dan storyboard, desain karakter, animating, editing dan music. Kemudian di validasi melalui FGD dan perbaikan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah motion graphic dengan gaya grafis flat style untuk menunjang kegiatan promosi SMA-SMK secara sederhana disajikan dengan animasi yang edukatif dan komunikatif dengan tujuan agar lebih mudah dipahami dan diharapkan dapat memberikan informasi menarik prodi DIII DKV di PHB.

Kata Kunci : *Motion Graphic, Pengenalan DKV, R&D, Promosi, Video Profil.*

Abstract: As a new study program in conveying information and promotions, so far it still uses print-based media and content design for social media needs, so there is a need for effective media to improve the quality of promotions. The problems faced are so that SMA-SMK students know the existence of the D-III VCD (Visual Communication Design) study program at the Politeknik Harapan Bersama (PHB) and provide introductions in the form of educational information, knowledge learned and the general scope of VCD. The purpose of this research is to produce a motion graphic-based profile video to support PMB activities to find out the public's interest in the interest and attractiveness of the D-III VCD study program at PHB. The research method used is R and D which is carried out with level 1 potential and problem stages, literature study, information collection, data findings are then analyzed into a motion graphic implementation design draft in the form of initial ideas and concepts, scripts and storylines, visual style and storyboards, design characters, animation, editing and music. Then it was validated through FGD and improvements. The results obtained from this study are motion graphics with a flat style graphic style to support promotional activities for SMA-SMK simply presented with educative and communicative animations with the aim of making it easier to understand and expected to provide interesting information for the DIII VCD study program at PHB.

Keywords : *Introduction VCD, Motion Graphic, R&D, Promotion, Video Profil*

1. PENDAHULUAN

Politeknik Harapan Bersama (PHB) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta berbasis vokasi di Kota Tegal. Pendidikan berbasis vokasi menurut [1] memiliki tujuan dan fungsi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan tenaga kerja, meningkatkan pilihan pendidikan bagi setiap individu dan mendorong motivasi untuk belajar terus¹. Pada tahun 2019 PHB membuka program studi baru jenjang D-III Desain Komunikasi Visual (DKV) yang merupakan satu-satunya prodi D-III DKV yang ada di Sekarisidenan Pekalongan. Adapun dibukanya program studi baru D-III DKV bertujuan membangun sumber daya manusia yang unggul, berkompeten, mampu beradaptasi dan kreatif dalam bidang *motion design* yang didukung dengan pembelajaran berbasis pengalaman, adaptif, dinamis dan kolaboratif serta dilandasi sikap dan nilai-nilai etika visual. Sehingga *output* mahasiswa setelah berproses menempuh prodi D-III DKV berpeluang menjadi kreator animasi yang dapat bekerja di bidang industri film, televisi, iklan, bahkan video game sebagai *motion graphic artist, 2D/3D animator, special effect artist dan video editor* serta mampu untuk bekerja secara mandiri baik *freelancer* maupun membuka studio sendiri [2].

Melihat fenomena yang ada bahwa pertumbuhan jumlah perguruan tinggi yang membuka program studi DKV baik jenjang vokasi maupun non vokasi dari tahun ke tahun semakin meningkat [3], hal ini menyebabkan terjadinya persaingan mendapatkan calon mahasiswa dan animo masyarakat terhadap minat ilmu DKV. Selama ini prodi D-III DKV dalam menyampaikan sebuah informasi dan promosi masih menggunakan media berbasis cetak seperti brosur, poster dan spanduk serta desain konten untuk kebutuhan media sosial. Adapun permasalahan yang dihadapi agar masyarakat khususnya siswa SMA-SMK yang berada di wilayah Tegal dan sekitarnya mengetahui keberadaan prodi D-III DKV di PHB serta memberi pengenalan berupa informasi pendidikan, keilmuan yang dipelajari dan ruang lingkup DKV secara umum. Sehingga dibutuhkan perbaikan-perbaikan untuk meningkatkan kualitas media promosi dalam mengenalkan baik prodi D-III DKV maupun kampus PHB pada masyarakat khususnya menarik minat calon siswa dan siswi SMA-SMK di Tegal dan sekitarnya.

Melihat potensi demikian promosi berupa film iklan yang tepat menjadi salah satu solusi untuk membantu meningkatkan animo pada penerimaan mahasiswa baru, pemilihan media promosi iklan dalam mengenalkan DKV dan memberikan informasi program studi dibuat berdasarkan pengamatan peneliti terhadap media periklanan yang sedang trend dan menjadi pasar subsektor industri kreatif saat ini yaitu dengan menggunakan *motion graphic* yang dikemas secara efektif dan komunikatif sebagai media penyampaian dalam bentuk video profil berbasis *motion graphic*.

Dalam buku "*Eksploring Motion Graphic*", [4] mengatakan bahwa setiap desain memiliki susunan visual yang digunakan untuk mengarahkan penonton pada suatu pesan dan membantu mereka untuk memahami informasi terpenting yang ingin disampaikan desain tersebut. Perbedaan yang jelas antara informasi primer dan informasi lainnya merupakan indikasi adanya susunan visual yang kuat. Pentingnya informasi akan menentukan elemen mana yang akan ditonjolkan dan bagaimana informasi tersebut akan dituliskan dalam suatu desain⁴. Disamping itu, *motion graphic* juga memiliki keunggulan jika digunakan pada periklanan

yaitu hemat biaya dan waktu dalam pengerjaan, dengan animasi yang edukatif membuat target *audiens* mudah memahami gambar dan ide yang disajikan sederhana dan menarik pada suatu animasi.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka penelitian ini memfokuskan perancangan pada media promosi berupa video profil berbasis *motion graphic* pengenalan DKV untuk siswa SMA-SMK. *Motion graphic* dalam bentuk iklan merupakan kebaruan dari media promosi sebelumnya menggunakan film iklan berbasis sinematografi yang membutuhkan biaya, alat dan waktu pengerjaan dalam proses pra produksi, produksi dan paska produksi. Melalui penelitian ini dihasilkan tujuan pembuatan *motion graphic* untuk pengenalan desain komunikasi visual sebagai media promosi prodi D-III DKV kepada siswa SMA-SMK. Serta manfaat yang diperoleh berupa masyarakat Tegal dan sekitarnya mudah mendapatkan informasi tentang keberadaan prodi D-III DKV, sehingga membantu dalam penerimaan mahasiswa baru.

2. METODE

2.1 Instrument Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian dan pengembangan yang sering disebut dengan R and D merupakan cara sistematis yang digunakan untuk membuat rancangan, mengembangkan program pembelajaran dan produk yang dapat memenuhi kriteria internal [5]. Dalam hal ini penelitian R&D berusaha mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data dari praktik berdasarkan perancangan produk video profil berbasis *motion graphic* sebagai media informasi pengenalan prodi D-III DKV di PHB yang didasari dari potensi dan permasalahan yang ada dalam membantu meningkatkan kualitas promosi.

2.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini langkah atau prosedur yang digunakan adalah pada tahapan level 1 yaitu meneliti tanpa menguji, yang dilakukan hanya menghasilkan rancangan produk dan rancangan tersebut divalidasi secara internal melalui FGD (*Focus Discussion Grup*) dengan melibatkan stakeholder (pendapat ahli dan praktisi). Adapun Langkah-langkah penelitian R and D level mulai dari telaah potensi dan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya pada pendahuluan, studi literatur dengan melakukan pengumpulan informasi DKV berupa informasi pendidikan, keilmuan yang dipelajari dan ruang lingkup DKV secara umum. Selanjutnya peneliti membuat rancangan *motion graphic* sebagai media informasi pengenalan prodi D-III DKV di PHB melalui prosedur pembuatan oleh [6] dengan melakukan tahapan berupa *initial concept, visual style, script, storyboard, sounds (voiceover, music and sound effects) dan animating*, yang diimplementasikan pada tahapan pra produksi, produksi dan pasca sebagai berikut [6]:

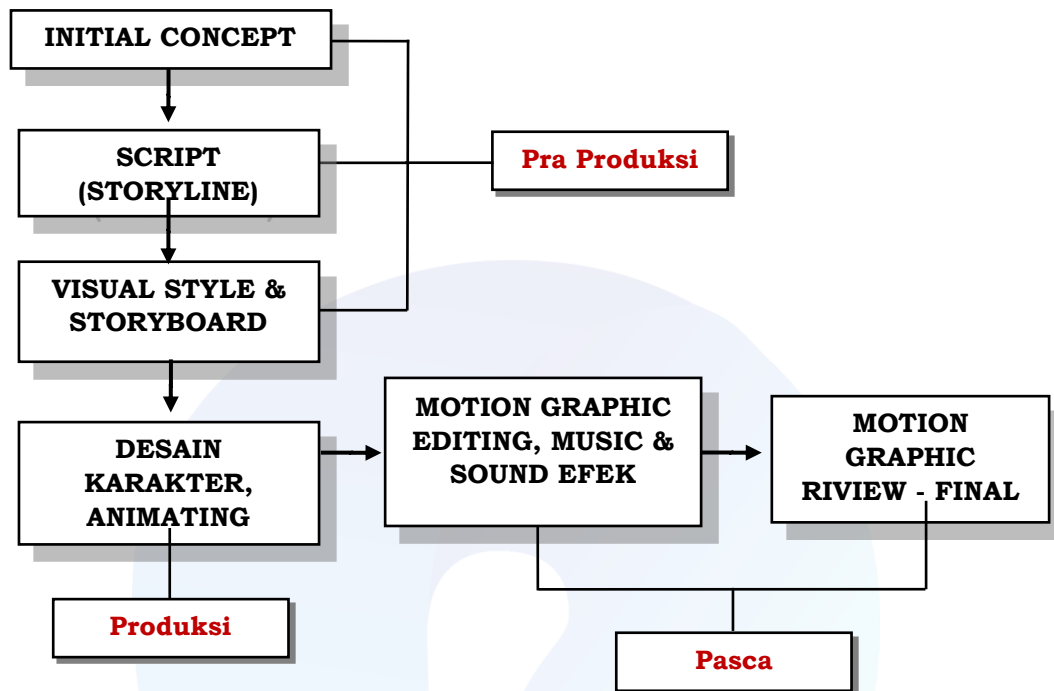


Fig 1. Tahapan Pembuatan Motion Graphic

a. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan awal dalam pembuatan film atau animasi. Tahapan ini terdapat langkah-langkah awal dan mendasar sebelum melakukan proses produksi. Penelitian ini mengambil tahapan dalam pra produksi diantaranya *initial concept*, *script (storyline)* *visual style* dan *storyboard*.

1. Initial Concept

Initial concept merupakan pembahasan tentang isi *motion graphic* yang akan dibuat, identifikasikan sebuah ide dan menjelaskan poin pendukung materi *motion graphic* yang akan dibuat. Hasil dari FGD dengan stakeholder diperoleh ide pembuatan *motion graphic* sebagai media pengenalan DKV di PHB dengan gaya visual flat style dan menyertakan poin-poin penting DKV.

2. Script (Storyline)

Script merupakan suatu gambar kerja keseluruhan dalam bentuk naskah untuk memproduksi *motion graphic*, sehingga pekerjaan akan lebih terarah. *Script* juga berfungsi sebagai alat *structural* dan *organizing* yang dapat dijadikan referensi pembuatan *motion graphic*.

Tabel 1. Script Motion Graphic Pengenalan DKV

Scene 1 :

Apa itu DKV ? DKV atau disebut Desain Komunikasi Visual merupakan program studi atau keilmuan yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan ke segala

bentuk perancangan komunikasi visual melalui pemanfaatan media tertentu guna dapat dipahami audiens.

Animasi : Menampilkan teks “DKV ?” diikuti dengan ilustrasi pesan komunikasi, lampu dan media DKV.

Scene 2 :

Dengan demikian DKV memiliki bidang ilmu yang cukup luas, mencakup komunikasi visual yang berkaitan dengan ranah seni rupa dan desain, fotografi videografi, animasi dan lainnya

Animasi : Menampilkan bidang ilmu DKV.

Scene 3 :

Penerapan DKV dapat kita jumpai di sekitar kita, mulai dari desain grafis dalam media cetak, sampai dengan multimedia berupa media digital. Semua itu dapat kita temui dalam produk DKV diantaranya ilustrasi pada koran, buku, maupun komik serta branding dan identitas visual seperti desain logo perusahaan dan kemasan pada makanan, fotografi iklan DAN produk tayang seperti perancangan motion graphic, animasi, program visual TV, film / video klip, game dan masih banyak lagi.

Animasi : Menampilkan 3 flat design poster koran dan brosur, dilanjutkan laptop dan menampilkan produk DKV dilingkungan sekitar.

Scene 4 :

Tertarik dengan DKV ? Ada banyak perguruan tinggi DKV di Indonesia, mulai dari bagian ujung barat yaitu di Sumatera, Jabotabek dan Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jogja, Jawa Timur sampai Indonesia Tengah dan Timur. Namun bagaimana jika kita tinggal di Tegal dan sekitarnya ?

Animasi : Menampilkan lokasi kampus DKV di Indonesia.

Scene 5 :

Politeknik Harapan Bersama merupakan kampus berbasis pendidikan vokasi yang ada di kota Tegal dan sudah Terakreditasi BAN-PT dengan peringkat “B”. Kini telah membuka program studi baru yaitu D3 Desain Komunikasi Visual, Solusi untuk kamu yang ingin bergabung ke DKV dan tinggal di sekitar wilayah Sekarisidenan Pekalongan yaitu Brebes, Tegal, Pemalang, Pekalongan dan Batang.

Animasi : Menampilkan gedung PHB dan akreditasinya.

Scene 6 :

DKV Politeknik Harapan Bersama mendidik dan membekali mahasiswa dengan kemampuan komunikasi grafis, visual periklanan dan multimedia. Sehingga membentuk pola pikir desain dan mampu menyajikan informasi visual dengan konsep komunikasi yang kreatif dan inovatif sesuai target sasaran yang dituju.

Animasi : Menampilkan keunggulan Politeknik harapan bersama.

Scene 7 : Mari kembangkan imaji dan kreativitasmu dengan bergabung di Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual, Politeknik Harapan Bersama. *PHB : The True Vocational Campus | DKV : Building Though Design For Visual Creativity.*

Animasi : Menampilkan Logo DKV, PHB dengan taglineya.

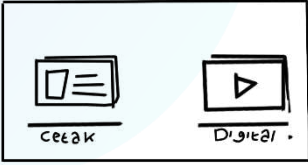
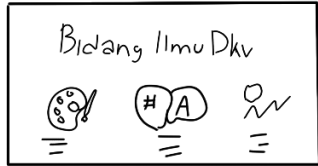
1. Visual Style

Visual style merupakan jenis gaya visual grafis pada gambar ilustrasi untuk membuat suatu animasi, memilih warna palate yang sesuai dan mendukung tipografi teks serta isi video animasi yang akan dibuat.

2. Storyboard

Storyboard merupakan cerita utuh dalam rancangan *motion graphic* yang diceritakan dalam bentuk gambar dan biasanya dilengkapi dengan waktu durasi dan teknik pengambilan gambarnya.

Tabel 2. Storyline dan Storyboard Pengenalan DKV

<p>Scene 1 Muncul teks DKV ? Disertai dengan audio Dubbing “Apa itu DKV ?” Selanjutnya muncul icon komunikasi lalu berganti ikon lampu.</p>	
<p>Selanjutnya muncul icon 2 visualisasi media cetak dan digital. Audio : Dubbing Scene 1 dan Music Background.</p>	
<p>Scene 2 Dilanjutkan dengan teks efek reveal pada teks DKV. Kalimat “bidang ilmu dkv” muncul dilanjutkan dengan 5 ikon dan teks bidang ilmu DKV. Audio : Dubbing Scene 2 dan Music Background</p>	
<p>Scene 3 Dilanjut dengan muncul teks dengan efek “reveal” dan muncul ilustrasi koran dan dilanjut dengan brosur dan poster Audio : Dubbing Scene 3</p>	

<p>Selanjutnya kamera zoom in ke dalam laptop dan muncul ilustrasi penerapan DKV (koran buku komik dan lainnya)</p>	
<p>Lalu muncul kursor dan tampilan berubah menjadi tab selanjutnya dan muncul landscape bangunan yang berisi produk DKV di lingkungan sekitar.</p> <p>Audio Dubbing Scene 3</p>	
<p>Scene 4 Muncul teks “kampus DKV di Indonesia” dilanjutkan dengan munculnya peta Indonesia serta marka lokasi pada setiap wilayah yang terdapat kampus DKV, lalu kamera zoom in mengikuti lokasi.</p> <p>Audio Dubbing Scene 4</p>	
<p>Scene 5 Scene berikutnya yaitu muncul ilustrasi Kampus Politeknik Harapan Bersama, dilanjutkan dengan Peta Wilayah kota Tegal muncul dan Logo Ban PT</p> <p>Audio Dubbing Scene 5</p>	
<p>Scene 6 Scene 6 menampilkan logo PHB lalu bergeser dan muncul 3 ikon visualisasi dari narasi scene 6. Adegan berikutnya yaitu muncul lampu disusul teks kreatif dan inovatif.</p> <p>Audio Dubbing Scene 6</p>	
<p>Scene 7 Muncul logo DKV PHB disusul animasi stroke pada logo Desain Komunikasi Visual, lalu dilanjutkan menampilkan slogan PHB dan DKV.</p> <p>Audio Dubbing Scene 7</p>	

b. Produksi

Produksi adalah periode selama *motion graphic* diproduksi secara komersial. Produksi *motion graphic* merupakan proses *animating* yaitu mulai menggabungkan beberapa objek atau gambar menjadi satu. Setelah itu barulah animator akan menghidupkannya satu atau dua frame sesuai dengan *visual style* yang digunakan, setelah animasi selesai langkah berikutnya yaitu editing

seperti menambahkan efek suara music dan sebagainya untuk mendukung penyampaian pesan.

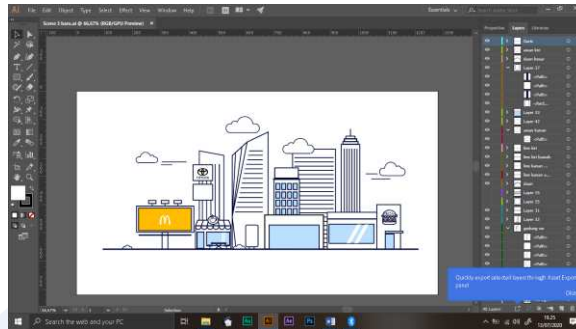


Fig 2. Produksi Motion Graphic Pengenalan DKV

c. Paska Produksi

Paska produksi merupakan semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi setelah *motion graphic* diproduksi secara nyata. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah seperti pengeditan *motion graphic*, pengambilan suara dengan cara melakukan rekaman langsung dari objek karakter yang bersangkutan, pemberian efek khusus, pengoreksian desain, pemberian musik latar, hingga penambahan animasi. Setelah semua selesai selanjutnya akan masuk tahapan distribusi.

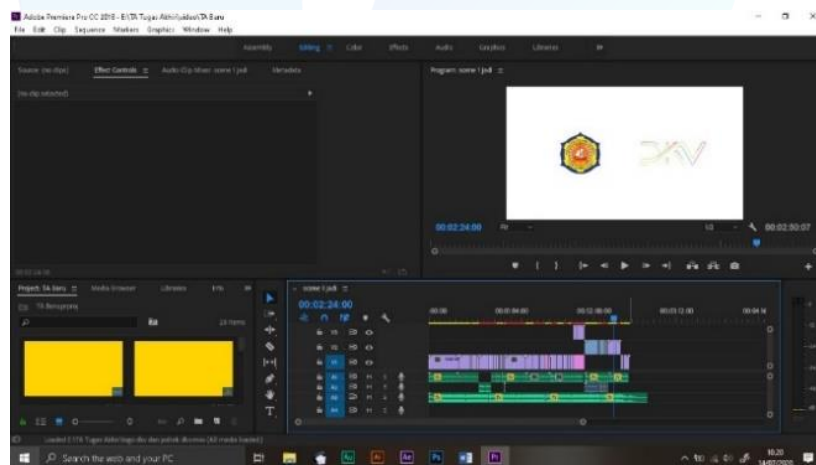


Fig 4. Finishing Motion Graphic Pengenalan DKV

1. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil dari tahapan desain produk/perancangan video profil berbasis motion graphic sebagai media informasi pengenalan untuk menunjang kegiatan promosi SMA-SMK secara efektif (berbagai media sosial) karena disajikan dengan animasi yang edukatif dan komunikatif dengan tujuan target siswa SMA-SMK lebih mudah memahami serta diharapkan dapat memberikan informasi menarik pada prodi DIII DKV di PHB, dijelaskan melalui tabel sebagai berikut:

Motion Graphic	Keterangan
<i>Visual Style</i>	<i>Flat Style 2D Simple</i>
<i>Color Dominan</i>	<i>Green Tosca, Yellow</i>
<i>Durasi</i>	<i>2.50 Menit</i>
<i>Resolution</i>	<i>1280 x 720 Pixels (HD)</i>
<i>Format Video</i>	<i>h.264 and .mp4</i>

1.2 Pembahasan Penelitian

Proses perancangan video profil berbasis *motion graphic* yang dilakukan di Prodi D-III DKV ini bermula dari pengumpulan data, penelitian terkait dan media promosi sebelumnya yaitu belum adanya promosi iklan pendidikan menggunakan *motion graphic* di lingkungan PHB dan perlunya mengenalkan keilmuan DKV dan ruang lingkupnya kepada masyarakat khususnya siswa SMA-SMK. Hasil dan pembahasan ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui untuk menghasilkan *motion graphic* yang nantinya bisa sesuai dengan kebutuhan dan mudah dimengerti, karena data dan informasinya yang jelas, sesuai dengan keadaan sesungguhnya.



Fig 5. Tampilan Motion Graphic Pengenalan DKV

Dalam Fig 5, merupakan hasil proses animasi pada sebgai scene perancangan final motion graphic, melalui proses asset objek yang sudah dibuat pada proses perancangan grafis sebelumnya digerakan sesuai frame dan waktu yang telah ditentukan pada *Storyboard*. Dalam proses ini dilakukan pemisahan aset objek menjadi layer per layer untuk menganimasikan objek tersebut. Proses ini animasi dilakukan scene per scene hal ini dilakukan untuk mempermudah proses animasi, karna pada proses animasi ini dilakukan layer per layer sehingga perlu ketelitian yang cukup tinggi agar hasil animasi rapi. Selanjutnya hasil dari motion graphic dilakukan validasi secara internal melalui FGD (*Focus Discussion Grup*) dengan melibatkan stakeholder (pendapat ahli dan praktisi). Setelah desain sudah divalidasi dan diperbaiki pada penelitian R&D tahapan level 1 ini akan menghasilkan motion graphic yang teruji secara internal dan bisa dikembangkan lagi ke tahapan level 2 untuk menguji efektifitas motion graphic melalui pengguna.

4. SIMPULAN

Urgensitas penciptaan video profil berbasis motion graphic pengenalan DKV dinilai dapat memberikan informasi pengenalan dan menarik minat siswa dan siswi SMA-SMK yang belum mengetahui adanya prodi DKV di PHB. Serta memberikan warna baru bagi media promosi di bidang pendidikan, dengan target media sosial yang diharapkan tercapai karena mengingat mayoritas pengguna media sosial adalah remaja. Dalam membuat motion graphic perlunya persiapan yang matang dan bisa dikembangkan lebih baik lagi pada poin-poin apa saja yang ingin disampaikan melalui tampilan grafis yang komunikatif dan memiliki daya tarik dengan memperhatikan efektifitas sebuah iklan sebagai tujuan untuk promosi pendidikan. Penelitian R and D ini bisa dikembangkan melalui tahapan selanjutnya yaitu pada level 2 dengan menguji efektifitas dan efesiensi produk melalui pengguna atau lapangan.

5. ACKNOWLEDGEMENT

Ucapkan terimakasih kami sampaikan kepada pihak yang sudah terlibat dan membantu dalam penelitian ini, institusi Politeknik Harapan Bersama selaku pemberian dana hibah penelitian semester genap tahun akademik 2020-2021 serta studio ARK animasi dan prodi desain dan media Politeknik Tempo yang sudah berkolaborasi dalam penelitian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugestiyadi, Bambang (2011). *Pendidikan Vokasional Sebagai Investasi*. (Paper Competition ASC). Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Teknologi Yogyakarta.
- [2] [Profil Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama](https://poltektegal.ac.id/diii-desain-komunikasi-visual), (Online). Diakses pada tanggal 07 April 2021 dari <https://poltektegal.ac.id/diii-desain-komunikasi-visual>
- [3] Gallagber, Rebacca., Andrea Moore Paldy. (2007). *Exploring Motion Graphics*. Clifton Park, NY: Thompson Delmar Learning, a Division of Thomson Learning Inc.
- [4] Wibowo, Hastjarjo Boedi. (2011). *Relasi Perguruan Tinggi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Indonesia dengan Industri DKV*. Jurnal Humoniora Vol 2 No 1.
- [5] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development / R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- [6] Slembrouck, Paul Van. (2012). *How to Produce Motion Graphic*, (Online). Diakses pada tanggal 19 Maret 2021 dari <http://blog.visual.ly/how-to-produce-motion-graphic>