

Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D (*Motion Graphic*) Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar

The Making of 2D Animation Learning Media (Motion Graphic) in Basic Photography Practicum Course

Rika Oktarina Dwiflora¹, Ervi Cofriyanti², Mustaziri³

Jurusan Teknik Komputer, Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital

Politeknik Negeri Sriwijaya

Jl. Srijaya Negara Bukit Besar, Palembang 30139, Indonesia

e-mail: ¹rikaoktarina01@gmail.com, ²ervi.cofriyanti@gmail.com, ³mustaziri@polsri.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Animasi 2D berbasis Motion Graphic dapat digunakan untuk mendukung proses mengajar yang lebih efektif, fleksibel, menarik serta mudah dipahami. Maka dari itu, dengan dibuatnya penelitian tentang Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D berbasis Motion Graphic pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar Materi Pengenalan Kamera, Teknik Exposure, dan Point of Interest ini, dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, fleksibel dan mudah untuk dipahami mahasiswa. Pada penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle yang mana metode ini terbagi menjadi 6 tahapan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara, studi pustaka dan kuesioner. Kuesioner disebar kepada responden ahli dan pengguna, responden ahli merupakan seorang ahli di bidang animasi dan multimedia sedangkan responden pengguna merupakan mahasiswa D4 Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert.

Hasil dari penelitian ini diketahui nilai kelayakan animasi pada pengujian ahli yang terdiri dari 8 orang ahli diperoleh persentase sebesar 80,62% dengan kategori "Sangat Baik" dan pada pengujian pengguna yang terdiri dari 50 orang mendapatkan persentase sebesar 88,2% dengan kategori "Sangat Baik".

Kata kunci : Media Pembelajaran, Animasi, Motion Graphic, Fotografi.

Abstract

Instructional media is an important thing to support the teaching and learning process. Motion Graphic-based 2D animation can be used to support a teaching process that is more effective, flexible, interesting and easy to understand. Therefore, by making a research on Making 2D Animation Learning Media based on Motion Graphics in this Basic Photography Practicum course, Camera Introduction Material, Exposure Techniques, and Point of Interest, can make the teaching and learning process more interesting, flexible, and easy for students to understand. The research uses the Multimedia Development Life Cycle method which is divided into 6 stages namely: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. Data collection techniques in this study were carried out by interviews, literature studies, and questionnaires. Questionnaires were distributed to expert respondents and users, the expert respondents were experts in the field of animation and multimedia, while the user respondents were D4 students of the Computer Engineering Department of the Sriwijaya State Polytechnic.

Data analysis in this study was carried out using a Likert scale. The results of this study show that the animation feasibility value in expert testing consisting of 8 experts obtained a percentage of 80.62% in the "Very Good" category and in user testing consisting of 50 people, a percentage of 88.2% was obtained in the "Very Good" category.

Keywords : *Learning Media, Animation, Motion Graphic, Photography.*

1. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini berkembang dengan semakin pesat yang mana hampir seluruh kegiatan sehari-hari tak lepas dari penggunaan teknologi. Teknologi memiliki banyak manfaat salah satu pemanfaatan teknologi yang akrab dengan manusia saat ini adalah pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan, khususnya pada saat ini yang mana semua proses belajar mengajar dialihkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk menggantikan media pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan. Metode konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional atau dapat disebut juga metode ceramah, sejak dulu metode ini digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran [1]. Salah satunya dengan menggunakan audio visual sebagai bahan ajar dalam proses belajar. “Komunikasi audio-visual merupakan suatu cabang dari teori dan praktik pendidikan yang terutama berkepentingan dengan mendesain, dan menggunakan pesan guna mengendalikan proses belajar” [2]. Isi materi di dalam buku pelajaran, dikemas semenarik mungkin untuk dijadikan video-video pembelajaran khususnya di bidang animasi yang lebih memudahkan para siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Animasi merupakan gambar bergerak dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa dengan objek berupa orang, hewan ataupun objek nyata lain yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D ataupun 3D sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang seolah-olah membuat objek hidup [3]. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk mengoptimalkan efek visual serta memberikan interaksi berkepanjangan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat [4]. Animasi dapat dikategorikan menjadi 6 bagian yaitu animasi *cell*, *flipbook*, *stop-motion*, *motion graphic* atau *2d*, animasi *3d* dan Multidimensi, animasi yang dibuat pada penelitian ini adalah animasi *motion graphic*.

Motion graphic umumnya merupakan jenis dari animasi 2D. *Motion graphic* pada umumnya ialah gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik [5]. Dalam pengaplikasian *motion graphic*, dapat membuat sebuah komposisi yang di dalamnya terdapat timeline, resolusi, hitungan jumlah *frame* per detik dan ukuran. Pada saat membuat komposisi, bisa memasukkan satu ataupun lebih media, lalu muncul di dalam komposisi *window* dan juga *timeline* [6].

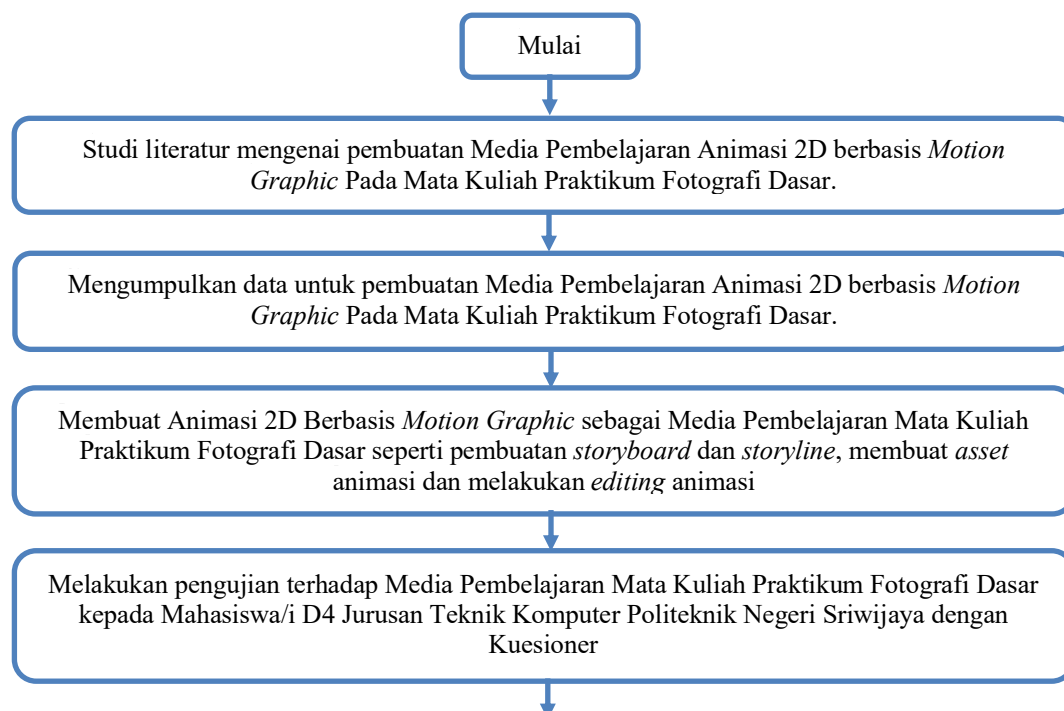
Dikehidupan sehari-hari, sering sekali kita menjumpai penggunaan fotografi. Fotografi merupakan seni melukis dengan menggunakan media cahaya untuk menghasilkan sebuah foto atau gambar [7]. Alfred Stieglitz (1864 -1946) berasumsi bahwa fotografi dipercaya suatu media tanpa syarat sebagai pencerminan kembali sebuah objek yang menyerupai realitasnya. Sampai sekarang asumsi itu masih berlaku dalam kehidupan sehari-hari [8]. Fungsi dasar fotografi adalah sebagai dokumentasi, foto merupakan dokumen yang membuat data visual [9]. Penggunaan fotografi saat ini sudah merajalela di segala macam bidang yang ada bahkan dari segala macam usia dan gender. Namun sebagian besar pengguna belum mengetahui cara untuk menghasilkan sebuah foto yang bagus. Berbeda halnya dengan para peserta didik yang memang memilih jurusan yang berhubungan dengan fotografi mereka akan mempelajari mengenai fotografi khususnya pengenalan kamera, teknik *exposure* dan *point of interest*. Kamera merupakan alat yang diciptakan untuk mempermudah merekam gambar pada sebuah objek, kamera bekerja dengan memanfaatkan cahaya sebagai media lukis yang direkam atau digambar pada film melalui lensa sebuah kamera, kemudian dapat disimpan dan diolah lebih lanjut [10]. Exposure adalah jumlah cahaya yang diterima sensor pada saat pemotretan. Jika jumlah paparan cahaya yang diterima

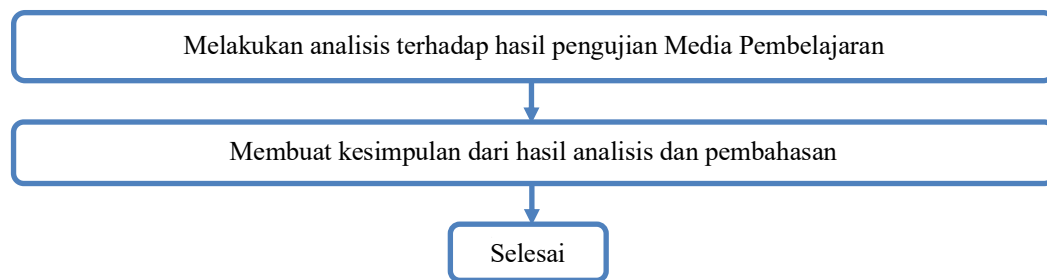
terlalu banyak maka hasil foto akan menjadi terlalu terang (*over exposure*). Begitupun sebaliknya, jika paparan cahaya yang diterima sensor terlalu sedikit maka hasil foto menjadi terlalu gelap (*under exposure*). Dalam menentukan *exposure*, ada 2 kontrol utama yaitu: *shutter speed* yang merupakan kecepatan buka tutup jendela sensor atau seberapa lama sensor menangkap cahaya sedangkan *aperture* merupakan bukaan lensa yang mengatur intensitas cahaya yang masuk ke kamera. Kombinasi kedua kontrol ini menentukan hasil *exposure* [11]. Selain 2 kontrol utama tadi yaitu *shutter speed* dan *aperture*, masih ada 1 lagi fitur yang berperan pada *exposure* yaitu ISO. ISO merupakan ukuran sensitivitas sensor terhadap cahaya. Semakin tinggi nilai ISO maka sensor akan semakin *sensitive* terhadap cahaya, ukuran ISO biasanya dimulai dari angka 100 atau 200 dan akan berlipat ganda sampai 6400 atau lebih besar lagi. Ketiga fitur ini disebut segitiga *exposure* [12]. POI (Point of Interest) merupakan elemen utama dari objek utama dalam sebuah foto. Sebuah elemen yang menjadi fokus ataupun titik utama dalam sebuah foto, dimana titik tersebut yang menjadi inti cerita dari sebuah foto. POI mampu membimbing penonton memahami konteks foto. Prinsip terpenting dari POI adalah sebuah foto yang bagus idealnya hanya memiliki 1 (satu) saja obyek yang berperan sebagai POI (Point of Interest). POI bisa berada pada bidang objek dominan ataupun pada bidang kecil, tergantung pada pesan yang mau diceritakan oleh fotografer [13]. Meski begitu, mereka hanya menerima materi dengan cara yang konvensional. Maka dari itu dengan pembuatan media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* ini dapat membuat penyampaian materi ajar menjadi lebih fleksibel, menarik dan optimal. Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, maka penelitian akan membuat sebuah media pembelajaran animasi 2d berbasis *motion graphic* pada mata kuliah pratikum fotografi dasar.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka Penelitian

Pembuatan media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* ini memiliki beberapa kerangka penelitian Berikut ini merupakan tahapan perancangan animasi 2D berbasis *motion graphic* media pembelajaran pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar materi Pengenalan Kamera, Teknik *Exposure* dan *Point of Interest*.

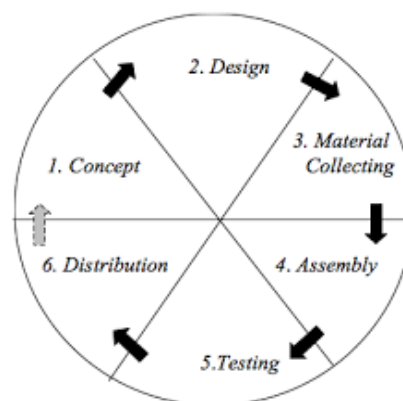




Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

2.2 Multimedia Development Life Cycle

Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, berikut ini tahap-tahap dari metode *Multimedia Development Life Cycle*: gambar 2 merupakan gambaran dari alur metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle*.



Gambar 2 Alur Metode MLDC

Menurut Luther dalam Binanto (2010: 259) Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian) yang mana setiap tahapnya tidak harus berurutan, tetapi dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap perancangan (concept dan design) harus dimulai dulu [14].

a. *Concept* (Pengkonsepan)

Merupakan tahapan menentukan tujuan, yang termasuk dalam tahapan ini yaitu identifikasi audien, jenis media pembelajaran, tujuan media pembelajaran dan isi dari media pembelajaran. Hasil dari tahapan ini antara lain adalah, deskripsi konsep dalam bentuk judul, ide cerita, sinopsis dan *storyline*.

b. *Design* (Perancangan)

Design merupakan tahap menerjemahkan tujuan ke dalam sebuah desain yang akan menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Hasil dari tahapan desain ini adalah desain karakter dan *storyboard*.



Gambar 3 Desain Karakter

c. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Merupakan tahap pengumpulan bahan-bahan yang digunakan pada pembuatan animasi 2D berbasis *motion graphic*, bahan-bahan yang dikumpulkan berupa *file* gambar *graphic design* yang akan digunakan untuk tahap *animating*, *file* gambar berupa karakter atau objek. Untuk pembuatan gambar (*design asset*) menggunakan *software Adobe Illustrator*. Sedangkan untuk *file font*, dan *file audio*, cara mendapatkannya adalah dengan mengunduh dari beberapa situs internet secara gratis dan bebas dari hak lisensi.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Merupakan tahapan pembuatan media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* yang mana tahapan ini dilakukan setelah dibuatnya *storybord*. Hasil dari tahap ini antara lain, *compositing* dan animasi, *sound effect* dan musik. Terdapat beberapa teknik *animating* yang digunakan pada tahapan ini yaitu *Basic Animation*, *Pose to pose*, *Masking*, dan *Text Animation*.

e. *Testing* (Pengujian)

Tahapan ini dilakukan setelah tahap pembuatan animasi 2D berbasis *motion graphic* selesai dibuat. Pada tahapan ini pengujian dilakukan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian kelayakan ini dilakukan dengan menggunakan media kuesioner yang disebarakan via *Google Forms*. Pengujian ini terbagi menjadi 2 jenis yaitu pengujian ahli dan pengujian pengguna.

a. Pengujian Ahli

Pengujian ini dilakukan oleh 8 orang ahli di bidang multimedia dan animasi dengan memberikan kuesioner yang mana tujuannya untuk mengetahui kelayakan dari video animasi yang telah dibuat. Penilaian kuesioner dilakukan dari segi tampilan pada video animasi 2D berbasis *motion graphic*. Terdapat 4 pertanyaan yang diajukan untuk mewakili kriteria dari segi tampilan.

b. Pengujian Pengguna

Pengujian ini dilakukan oleh mahasiswa jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital diberikan kuesioner. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui kualitas dari informasi yang disampaikan pada video animasi 2D berbasis *motion graphic* Praktikum Fotografi Dasar serta daya tarik animasi 2D berbasis *motion graphic* dari segi tampilan. Pengujian ini dibagi menjadi 2 yaitu pengujian media pembelajaran konvensional dan pengujian media pembelajaran animasi.

1. Media pembelajaran konvensional

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pendapat mahasiswa mengenai media pembelajaran konvensional dan untuk mengetahui seberapa penting video pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* dibuat untuk menggantikan media pembelajaran konvensional.

2. Media pembelajaran animasi

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui kualitas, tampilan serta daya tarik dari video animasi 2D berbasis *motion graphic* pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar.

f. *Distribution* (Pendistribusian)

Merupakan tahapan akhir dari rangkaian metode *Multimedia Developmet Life Cycle*. Yang mana pada tahapan ini dilakukan pemberian materi dengan menggunakan media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* yang telah dinilai layak, kepada mahasiswa ataupun mahasiswi Politeknik Negeri Sriwijaya baik secara luring maupun daring.

2.3 *Skala Likert*

Analisis data ini dilakukan menggunakan metode perhitungan dengan skala Likert. Terdapat 5 item pilihan jawaban pada kuesioner dengan nilai pada setiap item yang merupakan hasil dari pilihan responden. Dengan menggunakan persamaan persentase sebagai acuannya, berikut rancangan perhitungan dengan skala Likert [15].

- Adapun langkah pertama persamaan dari skala Likert adalah sebagai berikut.

$$J_R = T \times P_n \quad (1)$$

Keterangan :

J_R = Jawaban Responden

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angka skor Likert

- Pada langkah kedua untuk mendapatkan hasil interpretasi, tentukan skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden} \quad (2)$$

$$X = \text{skor terendah likert} \times \text{jumlah responden}$$

- Pada langkah ketiga setelah mendapatkan skor tertinggi dan terendah, tentukan nilai dari persentase total skor yaitu dengan rumus sebagai berikut :

$$R_I = \frac{\text{Total skor}}{Y} 100\% \quad (3)$$

Keterangan :

R_I = Rumus Index %

- Pada langkah keempat tentukan interval (rentang jarak) dan interpretasi persen untuk mengetahui penilaian yaitu sebagai berikut:

$$I = \frac{100\%}{\text{Jumlah Skor Likert}} \quad (4)$$

Keterangan :

I = Interval

Hasil intervalnya jarak dari terendah 0 % hingga tertinggi 100%

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval:

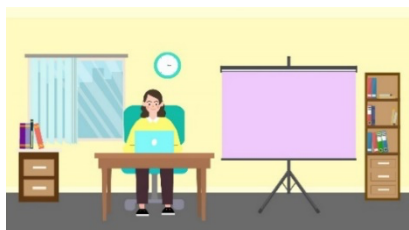
Angka 0% – 19,99%	= Sangat kurang
Angka 20% – 39.99 %	= Kurang
Angka 40% – 59.99%	= Cukup / Netral
Angka 60% – 79.99%	= Baik
Angka 80% – 100%	= Sangat Baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Implementasi Hasil Project*

Setelah dilakukan berbagai rangkaian tahapan dalam metode *Multimedia Development Life Cycle* yang terdapat dalam proses pembuatan media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic*, maka dihasilkan sebuah media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* yang berdurasi 07 menit 45 detik. Video animasi media pembelajaran ini dapat dibuka dengan menggunakan aplikasi Windows Media Player. Berikut ini merupakan contoh tampilan dari setiap

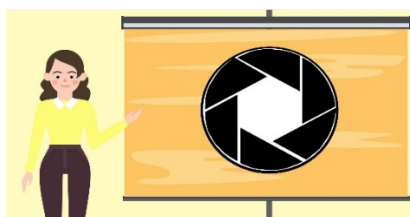
pembahasan yang terdapat pada media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar materi pengenalan kamera, teknik *exposure* dan *point of interest*:



Gambar 4 Opening



Gambar 5 Pengenalan Kamera



Gambar 6 Teknik Exposure



Gambar 7 Point Of Interest

2. Pembahasan

a. Kuesioner

Peneliti mengajukan beberapa rangkaian pertanyaan kepada responden ahli dan responden pengguna untuk mengetahui kualitas video animasi dan kuliatas informasi yang disampaikan pada video animasi yang telah dibuat. Adapun beberapa tahap dari pengujian ini antara lain:

1. Memberikan link kuesioner untuk mengakses kuesioner.
2. Membuka link kuesioner.
3. Menonton video animasi.
4. Mengisi jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan pada kuesioner.
5. Selesai.

b. Perhitungan Data

1. Kuesioner Ahli

Analisis data pengujian ahli diproses berdasarkan dari masing-masing poin yang diperoleh dari setiap pertanyaan yang telah diajukan dengan menggunakan skala *likert*. Terdapat 8 responden ahli yang telah memberikan jawaban dari kuesioner yang sudah diajukan sebelumnya, berikut ini merupakan perhitungan dari pengujian ahli:

Tabel 1 Analisis Data Pertanyaan Kuesioner Ahli

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi gambar/grafis?	2	4	1	1	-
2.	Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi warna?	3	3	2	-	-
3.	Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi audio?	2	5	1	-	-
4.	Apakah video animasi <i>motion graphic</i> ini menarik dari segi animasi?	2	4	2	-	-

Keterangan:

SB : Sangat Baik

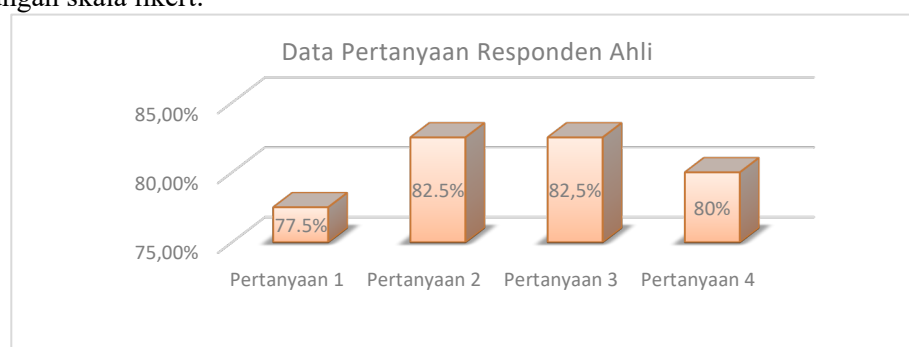
B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

Berikut ini perhitungan hasil data yang telah diperoleh yang dihitung menggunakan perhitungan skala likert:



Gambar 8 Grafik Hasil Perhitungan Responden Ahli

Dari hasil perhitungan nilai pada pengujian ahli berdasarkan pertanyaan yang diajukan kepada para ahli, dapat dirata-ratakan sebagai berikut:

$$\text{Rerata (\%)} = (\text{Jumlah index persentase pertanyaan 1 sampai 4})/4$$

$$\text{Rerata (\%)} = ((77,5\% + 82,5\% + 82,5\% + 80\%))/4$$

$$\text{Rerata (\%)} = 80,62\%$$

Berdasarkan kriteria index persentase, maka rata-rata responden pengujian responden ahli 80,62 %, berada di kategori “Sangat Baik”.

2. Kuesioner Pengguna

Pengujian pengguna dilakukan sama seperti pengujian ahli yang mana perhitungan dilakukan berdasarkan dari *point* pada setiap pertanyaan yang dijawab oleh responden. Pengujian pengguna memiliki 50 responden yang telah menjawab 6 pertanyaan kuesioner yang diberikan. Berikut ini merupakan perhitungannya dari pengujian pengguna:

a. Data Pengujian Pengguna Media Pembelajaran Konvensional

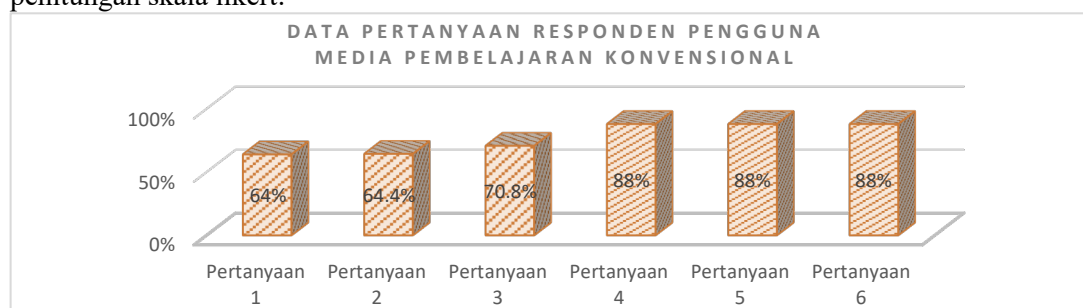
Berikut ini merupakan analisis data pengujian pengguna pada media pembelajaran konvensional dengan menggunakan *power point* ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Data Pertanyaan Kuesioner Pengguna Media Pembelajaran Konvensional

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Apakah media pembelajaran konvensional dengan menggunakan <i>power point</i> sudah cukup efektif?	5	14	21	6	4
2.	Apakah media pembelajaran dengan menggunakan <i>power point</i> tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami?	7	14	17	7	5

3.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> ini anda menjadi mengetahui tentang pengenalan kamera, teknik <i>exposure</i> dan <i>point of interest</i> ?	13	17	10	4	6
4.	Apakah perlu dibuat sebuah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk dapat membuat penyampaian materi lebih menarik ?	24	22	4	-	-
5.	Apakah perlu dibuat sebuah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk dapat membuat penyampaian materi lebih fleksibel ?	26	18	6	-	-
6.	Jika dibuat media media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> untuk menggantikan media pembelajaran saat ini, seberapa setujuakah anda?	25	20	5	-	-

Berikut ini perhitungan hasil data yang telah diperoleh yang dihitung menggunakan perhitungan skala likert:



Gambar 9 Grafik Hasil Perhitungan Responden Media Pembelajaran Konvensional

Hasil akhir dari pengujian pengguna yang dilakukan oleh 50 responden, dapat dihitung dengan menggunakan rata-rata nilai. Adapun rata-rata hasil keseluruhan pengujian sebagai berikut:

$$\text{Rerata (\%)} = \frac{\text{Jumlah index persentase pertanyaan 1 sampai 6}}{6}$$

$$\text{Rerata (\%)} = \frac{(64\% + 64,4\% + 70,8\% + 88\% + 88\% + 88\%)}{6}$$

$$\text{Rerata (\%)} = 77,2 \%$$

Berdasarkan kriteria index persentase, maka rata-rata responden pengujian pengguna 77,2%, berada di kategori “Baik”.

b. Data Pengujian Pengguna Media Pembelajaran Animasi

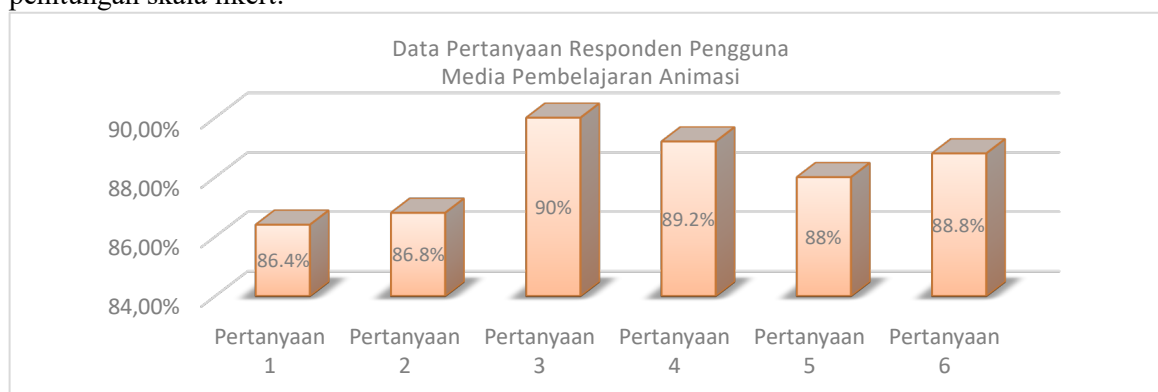
Berikut ini merupakan analisis data pengujian pengguna pada media pembelajaran animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Analisis Data Pertanyaan Kuesioner Pengguna Media Pembelajaran Animasi

No .	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Apakah media pembelajaran animasi 2D berbasis <i>motion graphic</i> ini efektif?	20	26	4	-	-
2.	Apakah media pembelajaran dengan menggunakan animasi <i>motion graphic</i> 2d ini dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami?	21	25	4	-	-

3.	Apakah dengan melihat video animasi ini anda menjadi mengetahui tentang pengenalan kamera, teknik <i>exposure</i> dan <i>point of interest</i> ?	29	17	4	-	-
4.	Apakah Anda setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> materi yang disampaikan terlihat lebih menarik?	27	19	4	-	-
5.	Apakah Anda setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran animasi <i>motion graphic</i> kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih fleksibel?	26	18	6	-	-
6.	Apakah Anda setuju bahwa video animasi <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar?	26	20	4	-	-

Berikut ini perhitungan hasil data yang telah diperoleh yang dihitung menggunakan perhitungan skala likert:



Gambar 10 Grafik Hasil Perhitungan Responden Media Pembelajaran Animasi

Hasil akhir dari pengujian pengguna yang dilakukan oleh 50 responden, dapat dihitung dengan menggunakan rata-rata nilai. Adapun rata-rata hasil keseluruhan pengujian pengguna sebagai berikut:

$$\text{Rerata (\%)} = \frac{\text{Jumlah index persentase pertanyaan 1 sampai 6}}{6}$$

$$\text{Rerata (\%)} = \frac{(86,4\% + 86,8\% + 90\% + 89,2\% + 88\% + 88,8\%)}{6}$$

$$\text{Rerata (\%)} = 88,2\%$$

Berdasarkan kriteria index persentase, maka rata-rata responden pengujian pengguna 88,2%, berada di kategori “Sangat Baik”.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pembahasan pada penelitian di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran berupa animasi 2D berbasis *motion graphic* pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar menghasilkan video yang berdurasi 07 menit 45 detik. Terdiri dari 19 *scene* dengan format *file* dari media pembelajaran ini berbentuk mp4.
2. Media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* lebih efektif, fleksibel dan mudah dipahami jika dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.
3. Media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar dari penilaian ahli mendapatkan persentase rata-rata 80,62%, dan berada di kategori “Sangat Baik”.

4. Dari penilaian pengguna media pembelajaran animasi 2D berbasis *motion graphic* ini mendapatkan persentase rata-rata 88,2% dengan kategori “Sangat Baik”.

5. SARAN

Pada penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dalam proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran berupa animasi 2D berbasis *motion graphic*. Untuk itu diberikan beberapa saran diantaranya:

1. Diharapkan agar di masa yang akan datang media pembelajaran ini dapat digunakan pada mata kuliah Praktikum Fotografi Dasar Jurusan Teknik Komputer.
2. Media pembelajaran berbasis animasi 2D *motion graphic* ini bisa dikembangkan lagi untuk materi-materi lain pada Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar selain materi Pengenalan Kamera, Teknik *Exposure* dan *Point of Interest*.
3. Pemilihan *font* dan *background* harus disesuaikan dan dibuat lebih menarik lagi agar tampilan animasi menjadi semakin bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Djamarah, Syaiful Bahri. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- [2] Warsita, Bambang. 2013. “Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran”. *Jurnal KWANGSAN 1(2)*. 72-94.
- [3] Limbong, Tonny dan Janner, Simarmata. 2020. *Media Dan Multimedia Pembelajaran Teori Dan Praktik*. Jakarta : Yayasan Kita Menulis.
- [4] Wardoyo, Tri Cipto Tunggul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik*. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [5] Refita, Yesty Desca. 2017. *Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas*. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 1(2), 85-92.
- [6] Febriansyah, A dan Melwin S. 2016. *Implementasi Motion Graphics Dengan Menggunakan Adobe After Effect Pada Pembuatan Iklan Ramone Café*. Naskah Publikasi: Jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi, AMIKOM Yogyakarta.
- [7] Kirana, Dila Chandra. 2012. *Menjadi Fotografer Dengan Kamera Digital*. Jakarta : Kuncikom
- [8] Ajidarma, Seno Gumira. 2005. *Kisah Mata Fotografi antara dua subjek : Perbincangan tentang Ada*. Yogyakarta : Galangpress.
- [9] Wijaya, Taufan. 2016. *Photo Story Handbook panduan membuat foto cerita*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- [10] Sudjojo, Marcus. 2010. *Tak-tik Fotografi*. Jakarta : Bukune.
- [11] Facturahman, Farid. 2013. *Buku Pintar DSLR Untuk Pemula*. Jakarta : Publishing Langit

-
- [12] Tjin, Enche. 2013. Kamera DSLR Itu Mudah! V.2. Ciganjur : Bukune.
 - [13] Freeman, Michael. 1993. *Collins Complete Guide to Photography*. Harper Collins, US
 - [14] Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
 - [15] Nazir, Mohammad. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.