

IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI *STUDY COMPLETION PROGRAM* DI UNIVERSITAS NUSA PUTRA

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi syarat-syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata I Program Teknik Informatika*



Oleh:

Suhendar

NIM 16174069

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI & KOMPUTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS NUSA PUTRA

2021

ABSTRAK

Sebagai salah satu perguruan tinggi di sukabumi, Universitas Nusa Putra menjadi salah satu universitas untuk mendapatkan *IPTEK* (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), dengan meningkatnya kesadaran mahasiswa mengakibatkan semakin selektif dalam memilih program yang di adakan di Universitas Nusa Putra. Oleh sebab itu muncul kebutuhan akan program-program yang ada di kampus Universitas Nusa Putra yang belum terealisasikan dengan baik ke mahasiswa, maka dari itu di buat media informasi yang lebih baik untuk mengenalkan Study Completion program yang ada di Universitas Nusa Putra. Untuk itulah media komunikasi dengan motion graphic dipilih sebagai salah satu media komunikasi yang efektif dan menarik karena tidak memuat terlalu banyak text, melainkan campuran gambar, warna, suara, text dan motion.

Tahapan penelitian ini dimulai dari tahap pengonsepan, desain, pengumpulan bahan, penyusunan, tes dan penyebaran. Penelitian ini diujikan kepada ahli materi, ahli media dan Mahasiswa. Hasil pengujian dari ahli materi mendapatkan nilai 100%, oleh ahli media mendapatkan nilai 90%, oleh kelompok besar mendapatkan nilai 98%. Maka dari hasil uji tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk video ini sangat sesuai untuk digunakan.

Library Innovation Unit

Kata kunci: *Motion Graphic*, Media Informasi, *Program Study Completion*, sosialisasi, Universitas Nusa Putra

ABSTRACT

As one of the universities in Sukabumi, Nusa Putra University is one of the universities to get science and technology (Science and Technology), with student awareness that results in being more selective in choosing programs held at Nusa Putra University. Therefore, there is a need for programs on the Nusa Putra University campus that have not been implemented properly to students, therefore a better information media has been created to introduce the Settlement Study Program at Nusa Putra University. For media communication with motion graphics, it is chosen as one of the effective and attractive communication media because it does not contain too much text, but a mixture of images, colors, sound, text, and movement.

The stages of this research started from the stage of drafting, design, preparation of materials, preparation, testing and distribution. This research was tested on material experts, media experts and students. The test results from material experts get a score of 100%, by media experts get a score of 100%, by large groups get a score of 99%. So from the test results it can be concluded that this video product is very suitable for use.

Keywords: Motion Graphic, Information Media, Study Program Completion, socialization, Nusa Putra University



BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sebagai salah satu perguruan tinggi di sukabumi, Universitas Nusa Putra menjadi salah satu Universitas untuk mendapatkan gelar akademik sekaligus menuntut ilmu bagi para pelajar terutama untuk yang berdomisili di Sukabumi dan sekitarnya. Universitas Nusa Putra memiliki beberapa Fakultas yang terbagi menjadi beberapa Jurusan dan terdiri dari bermacam Program Studi. Jenjang pendidikan yang tersedia di Universitas Nusa Putra terdiri dari jenjang D3 (Diploma 3), S1 (Strata 1) dan S2 (Strata 2).

Ada banyak program yang bisa diambil untuk mahasiswa dalam penyelesaiannya untuk mendapatkan gelar di Universitas Nusa Putra program S1 maupun D3 adalah Jalur Internship (Internship Track), Jalur Riset (Research Track), dan Jalur pertukaran pelajar (Student Exchange Track).

Dari hasil wawancara kepada 10 mahasiswa semester 6 dan 7 dari berbagai jurusan, 7 dari 10 mahasiswa belum mengerti mengenai *Study Complition Program* hal itu disebabkan karena kurangnya informasi yang di berikan dari pihak perguruan tinggi. Mahasiswa sulit memutuskan program apa yang harus diambil agar sesuai dengan keinginan masing-masing, karena sangat berpengaruh terhadap masa depan pendidikannya. Oleh sebab itu muncul kebutuhan akan program-program yang ada di kampus Nusa Putra yang belum terealisasikan dengan baik kepada mahasiswa. Kebutuhan media informasi adalah salah satu cara yang lebih baik untuk mengenalkan Study Completion program yang ada di Universitas Nusa Putra.

Sarana multimedia sebagai alat komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam menginformasikan sesuatu kepada Mahasiswa, hal ini dinilai sangat komunikatif dan efektif di saat mobilitas manusia yang semakin tinggi sehingga dibutuhkan bentuk media komunikasi yang menarik dan lebih interaktif yang ditunjukkan kepada mahasiswa, dan banyak cara untuk menyampaikan suatu informasi yang diolah ke dalam bentuk multimedia agar terlihat lebih menarik dalam penyampaiannya, salah satunya adalah motion graphic. Motion graphic merupakan alternatif tayangan video yang kini

marak digunakan diberbagai media, baik televisi, internet, bahkan dalam presentasi perusahaan dan lembaga pendidikan.

Untuk itu penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dengan judul “Implementasi *Motion Graphic* Sebagai Media Sosialisasi *Study Completion Program* di Universitas Nusa Putra”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana memproduksi dan merancang media yang unik, menarik serta mudah dipahami oleh mahasiswa “Video Motion Graphic Sosialisasi Study Completion Program di Universitas Nusa Putra ?”

Batasan Masalah

Batasan masalah untuk penelitian ini yaitu:

1. Semua mahasiswa bisa memanfaatkan video motion graphic sebagai acuan program Study Completion Program di Universitas Nusa Putra yang akan di pilih.
2. Produk motion graphic menampilkan Study Completion Program di Universitas Nusa Putra.
3. Hasil akhir dari tugas akhir ini adalah Video Motion Graphics.

Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat produk video motion graphic untuk media informasi berjudul “Implementasi Motion Graphic Sebagai Media Sosialisasi Study Completion Program di Universitas Nusa Putra”

Manfaat

Penelitian ini akan memperoleh manfaat diantaranya:

1. sebagai sarana informasi video digital yang berguna bagi mahasiswa mengenai *Study Completion Program* Universitas Nusa Putra
2. mengetahui cara merancang video motion graphics dengan tema *Study Completion Program* yang bermanfaat bagi mahasiswa lainnya.

Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas mengenai laporan tugas ini, maka dilakukan pengelompokan laporan menjadi beberapa sub-sub dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang hal-hal yang melatarbelakangi dalam penciptaan Tugas Akhir ini. Menjelaskan apa yang menjadi penyebab, pendorong, dasar/alasan suatu penciptaan. Terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat, Batasan Masalah dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi mengenai ilmu-ilmu apa yang berkaitan dengan penelitian dan penciptaan. Merujuk pada sumber pustaka ilmiah yang terkait dengan Motion Graphic.

BAB III METODE PENCIPTAAN

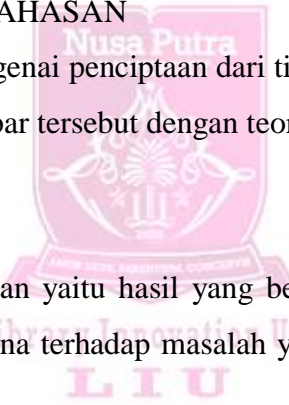
Merumuskan tentang langkah- langkah penciptaan. Bagian ini memaparkan apa saja yang dilakukan saat penciptaan, permasalahan yang terjadi, dan sumber data. Terdiri dari latar belakang, ide, pertimbangan, alat dan proses produksi.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Menyajikan pembahasan mengenai penciptaan dari tiap scene dan menjelaskan secara terperinci makna visual dari Gambar tersebut dengan teori desain.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran yaitu hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah dan sarana terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). TREN FLAT DESIGN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, Vol 1, No 1.
- Dr. Muhammad Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Enterprise, J. (2017). *Trik Cepat Menguasai Adobe Animate*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Gusmailina, Pari, G., Komarayati, S., Saputra, N. A., & Hidayat, A. T. (2019). *Sosialisasi Teknologi Arang Terpadu di Indonesia*. Bogor: IPB Press.
- Jenny Ratna Suminar, d. (2018). *Komunikasi Pariwisata, Media, dan Budaya*. Jakarta: PT. Lontar Digital Asia.
- Lawrens, H. F. (2016). Pembuatan Video Motion Graphic Sebagai media Informasi Beasiswa Di Universitas Negeri Jakarta. *Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta*.
- Nugroho, F. (2017). Perancangan Dan Pembuatan Aniamsi Mition Graphic Profil Kantor wilayah Kementrian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta. 1-6.
- Saputra, A. (2018). *Pembuatan Moion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Perna Jual Datsun Sigap*, 84-97.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Sugianto, A. (2018). *Penulisan Karya Ilmiah untuk Jurnal Internasional Bereputasi*. Surabaya: Airlangga University Press.
- sugiono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. bandung: Alfabeta.
- Syaodih, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.