
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TATA GAMBAR FILM 1 PROGRAM YOUTUBE TVKU

Naufal Gatya Pratama, Agus Setiawan

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Naufalgatya12@gmail.com, agus.setiawan@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 31 Mei 2023

Disetujui : 29 September 2023

Kata Kunci :

*Animasi ,Konvensional ,
Animasi, Teknologi, Motion
Graphic,Media
Pembelajaran, Tata Gambar
Film*

ABSTRAK

Teknologi dalam pendidikan telah mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Salah satu bidang teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah tata gambar film yang berisi materi tahapan dalam proses pembuatan sebuah film. Tujuan dari perancangan media pembelajaran ini adalah tersedianya media tentang materi Tata Gambar Film agar peserta didik dapat lebih memahami materi tersebut. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis menggunakan metode 5W+1H. Diharapkan perancangan ini menjadi bahan pembelajaran alternatif bagi mahasiswa maupun masyarakat. Media utama yang digunakan berupa animasi motion graphic sebagai media pembelajaran utama, dan juga penambahan media pendukung berupa poster media cetak dan juga digital.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 31 Mey 2023

Accepted : 29 September 2023

Keywords:

*Animation, Tecnology, Motion
Graphic, Learning Media,
Film Grading*

ABSTRACT

ABSTRAK

Technology in education has experienced very significant developments. One area of technology that can be used as a learning media subject is film layout which contains material for the stages in the filmmaking process. The purpose of designing this learning media is to provide media on Film Drawing Material so that students can better understand the material. This design uses a qualitative research method with analysis using the 5W+1H method. This design is hoped to become an alternative learning material for students and the community. The primary media is in the form of motion graphic animation and the additional supporting media is in the form of print and digital media posters.

1. PENDAHULUAN (Times New Roman 12, Bold, spasi 1)

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini teknologi semakin berkembang pesat yang ditandai dengan hampir semua kegiatan sehari-hari dilakukan dengan menggunakan teknologi. Teknologi memiliki banyak manfaat di berbagai bidang salah satunya adalah pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan yang mana pada saat ini proses belajar mengajar dialihkan dengan memanfaatkan semua teknologi yang ada untuk menggantikan media pembelajaran konvensional.

Pada saat ini, pembelajaran dengan cara konvensional lebih membuat bosan para audient maupun siswa yang memiliki pemahaman digital dengan baik, dengan ini ,kegiatan pembelajaran lebih efektif membutuhkan *media pembelajaran* sehingga materi yang di jelaskan/disampaikan pengajar, dapat di serap oleh audient peserta didik.

Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dari komunikator kepada audient .dalam hal ini media pembelajaran menurut pendapat ahli tentang pengertian *media pembelajaran*, disimpulkan bahwa *media pembelajaran* merupakan salah satu alat bantu yang di gunakan dalam suatu proses pembelajaran,sebagai alat penyampaian informasi berisi materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar untuk peserta didiknya . (Ardan, 2021) daya ketangkapan yang dimiliki mahasiswa mupun pelajar sebesar 10% dari bacaan, 20% dari yang mereka dengar,30% yang di lihat, 50% dari melihat dan mendengar, 70% dari perkataan,90% dari yang di praktekan (shea, 2009)

Dengan adanya internet juga *media pembelajaran* ini dapat di kembangkan di lihat dari social media Menurut data yang sama, jumlah penduduk Indonesia mencapai 276,4 juta pada Januari 2023, meningkat 1,8 juta dari total penduduk pada 2022. Dengan kata lain, penetrasi internet di Indonesia saat ini mencapai 77 persen (212,9 juta orang). Sisanya, mis. sekitar 23 persen (63,51 juta orang), masih belum terkoneksi dengan internet. Sebanyak 98,3 persen pengguna Indonesia mengakses internet melalui ponsel. Pengguna internet di Indonesia menghabiskan rata-rata 7 jam 42 menit sehari di Internet. (pertiwi, 2023)



Gambar 1.1 Penggunaan Media Sosial
(Sumber: kemendikbud, 2019)

Youtube dan Facebook masih menjadi media sosial paling populer di Indonesia. TikTok yang berada di posisi ketiga berhasil mengungguli popularitas Instagram. Lalu ada Facebook Messenger, Twitter, LinkedIn dan Snapchat yang memang tidak sepopuler 4 platform lainnya .YouTube tidak hanya menjadi platform untuk membuat dan menonton video, tetapi juga untuk membentuk komunitas baru, berinteraksi di kolom komentar, dan menghidupkan live streaming Anda. Infografik di atas menunjukkan bahwa pada tahun 2023, YouTube di Indonesia akan memiliki hingga 139 juta pengguna aktif, yang merupakan lebih dari separuh penduduk Indonesia sendiri. (blog, 2023) Dengan adanya youtube media pembelajaran ini bisa lebih mencakup banyak audient

Oleh itu pemilihan media sangat harus diperhatikan oleh perancang serta di sesuaikan dengan karakter pelajar/pesertadidik. pemilihan lingkungan belajar memiliki dampak proses hasil belajar. Di era yang sudah penuh Perkembangan teknologi saat ini memberikan materi hanya dengan memanfaatkannya media e-book, modul dalam format PDF atau materi yang ditulis dengan Power Point audient sering mudah bosan karena terlalu banyak menjadi membosankan

FTV Film dan Televisi adalah disiplin yang mempelajari penciptaan bentuk audiovisual dalam produksi film, televisi, dan media lainnya. Kursus-kursus ini biasanya memiliki kurikulum yang mencakup teori dan praktik produksi film dan televisi, termasuk penulisan naskah, pengambilan gambar, penyuntingan, desain suara, efek khusus, dan produksi umum. (Alfari, 2023) dalam Film dan Televisi mempelajari apa itu Teknik Sinematografi sinematografi berasal dari bahasa Inggris yaitu Cinematography yang diambil dari kata latin “kinema” yang berarti “gambar”, jadi secara linguistik dapat dijelaskan bahwa Cinematography adalah ilmu yang mempelajari dan berkaitan dengan teknik pengambilan gambar. (Sastrawacana, 2018) media pembelajaran yang ada pada FTV masih menggunakan konvensional yang membuat mahasiswa/ peserta didik menjadi bosan ,

Materi *Tata Gambar Film 1* ini menjelaskan beberapa perlengkapan pengambilan gambar seperti alat perekam, kamera, lighting ,dan alat alat pendukung lainnya selain memberi materi perlatatan disini juga di jelaskan bagaimana proses pembuatan film tahapan tahapannya yang di berikan dari tahap pra produksi sampai pasca produksi dijelaskan apa saja yang ada dalam pra produksi,produksi dan pasca produksi pelajaran tata gambar film 1 ini kurang efektif jika materi yang di sampaikan hanya dengan mendengar pesertadidik tidak dapat menerima materi dengan maksimal .dengan adanya perancangan media pembelajaran untuk memudahkan pesertadidik untuk memahami Materi dari Tata Gambar Film 1

Pengembangan media pembelajaran dapat memberikan solusi edukatif dengan menggunakan video animasi motion graphic untuk materi Tata Gambar Film 1. Tujuannya adalah mempermudah pemahaman peserta didik dan menarik minat mereka dalam belajar. Untuk menghindari kebosanan, dirancang animasi motion graphic baru sebagai media pembelajaran yang menjelaskan materi Tata Gambar Film 1 dan penerapannya dalam dasar sinematografi di program studi FTV.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah bagaimana cara merancang media pembelajaran yang menggunakan animasi motion graphic untuk mengoptimalkan pemahaman dan menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi Tata Gambar Film 1.

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan video pembelajaran yang menggunakan animasi motion graphic untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik dalam mempelajari Tata Gambar Film 1

2. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif memiliki fokus untuk memahami tingkah laku, persepsi, motivasi, dan kebiasaan individu melalui deskripsi fenomena menggunakan kata-kata, dengan menggunakan berbagai metode ilmiah (Moloeng, 2010). Metode penelitian yang akan digunakan meliputi wawancara, observasi, dan studi pustaka.

Metode perancangan yang digunakan adalah observasi, yaitu pengamatan terhadap data yang digunakan dalam perancangan (Sugiono, 2014). Observasi ini dilakukan terhadap video pembelajaran dasar sinematografi berbasis animasi yang sudah ada, serta video pembelajaran, informasi, atau edukasi yang telah ada sebelumnya. Data tersebut akan menjadi referensi dalam perancangan. Observasi dilakukan dengan mendatangi langsung lokasi untuk mengumpulkan data mengenai media sosial PT. Televisi Kampus Universitas Dian Nusawantoro, termasuk rentang usia dan minat pengguna terhadap media sosial seperti Youtube dan Instagram dari PT. Televisi Kampus Universitas Dian Nusawantoro. Selain itu, juga dilakukan observasi terhadap mata kuliah yang ada di program studi Film dan Televisi, dengan memilih mata kuliah yang diajarkan pada awal semester.

Menurut Subagyo (2011), wawancara adalah proses mendapatkan informasi melalui pertanyaan. Dalam perancangan ini, metode wawancara tidak langsung digunakan dengan mewawancarai penyelia PT.TVKU, Bapak Siswo Pranoto S.sn, dan salah satu dosen Prodi Film dan Televisi, Bapak Taruna Budiono S.I.Kom M.I.Kom. Wawancara dilakukan secara tidak langsung menggunakan angket agar memudahkan penulis dalam pengumpulan data tentang materi pelajaran dasar

sinematografi yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran

Metode yang terakhir adalah studi pustaka Dalam rangka memperkuat perancangan media pembelajaran pengenalan dasar sinematografi berbasis animasi Motion Graphic, penulis melakukan pencarian data sekunder melalui buku dan jurnal yang tersedia di internet sebagai sumber data tambahan.

2.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang akan digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka adalah kombinasi metode 5W (What, Who, Where, When, Why) dan 1H (How) *What?*

Apa latar belakang masalah yang dihadapi?

1. *Who?*

Untuk siapa perancangan media pembelajaran ini ditujukan?

2. *-When*

Kapan masalah ini terjadi ?

3. *-Where*

Dimana masalah ini terjadi?

4. *Why?*

Mengapa masalah ini terjadi?

5. *How?*

Bagaimana solusi dari masalah tersebut?

2.3 Metode Perancangan

Ada beberapa metode yang digunakan untuk merancang media pembelajaran *motion graphic*. Metode tersebut juga mempertimbangkan data yang sudah didapat dan referensi yang sudah diperoleh, berikut metode perancangan pada perancangan media pembelajaran ini,

1. Pra Produksi

Pada tahap ini, terdapat proses pengembangan konsep, penyusunan naskah, dan pembuatan storyboard

2. Produksi

Pada tahap ini, melibatkan pembuatan aset animasi, proses pembuatan animasi, dan proses perekaman dubbing.

3. *Post Production* (Paska Produksi)

Pada tahap ini, terdapat proses compositing yang melibatkan penggabungan klip video sesuai urutan, kemudian proses editing dilakukan dengan menambahkan audio dan efek suara, dan terakhir adalah proses final rendering untuk menghasilkan animasi yang telah selesai

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 PEMBAHASAN

a Data Observasi,



Gambar 3.1 Refrensi Youtube Channel TVKU
[Sumber: TVKU]

TVKU, singkatan dari Televisi Kampus Universitas Dian Nuswantoro, adalah sebuah stasiun televisi lokal yang didirikan dan diresmikan pada tanggal 13 September 2003 oleh Gubernur Jawa Tengah saat itu. Pada tanggal 8 Februari 2005, stasiun televisi ini mendapatkan izin resmi untuk membangun stasiun televisi edukasi berdasarkan surat keputusan dari Gubernur Jawa Tengah. TVKU berada di bawah naungan dan pengelolaan PT. Televisi Kampus Universitas Dian Nuswantoro.

Dari segi teknologi, TVKU memiliki kemampuan yang memadai dalam hal perangkat lunak (software), perangkat keras (hardware), dan sumber daya manusia (brainware) untuk melaksanakan siaran langsung atau live streaming. Perusahaan ini memiliki tagline "Menumbuhkembangkan Ilmu Pengetahuan" yang menjadi panduan dalam setiap karya yang dihasilkan.

TVKU juga memiliki struktur organisasi yang terdiri dari berbagai bagian yang mengatur berbagai aspek operasional dan manajemen

TVKU saat ini memiliki berbagai macam unggulan produk dan jasa yang diunggulkan seperti program – program unggulan yang tayang di TVKU diantaranya:

- Hotelier Talks
- T News
- Ulama Menyap

b Data Wawancara

Pada Data wawancara yang di lakukan dengan penyelia yang merupakan produser yang bekerja di TVKU menjelaskan bahwa TVKU memberi penjelasan tentang TVKU bahwa TVKU merupakan stasiun televisi yang berfokus pada bidang Pendidikan atau seputar tentang edukasi seputar kampus Udinus dan juga berita yang ada mencakup sekitar kota semarang. Dengan berfokus pada segemen Pendidikan dan edukasi ,denganmemiliki audient atau target audient pada range pelajar SMA/SMK saampai Mahasiswa ,dengan target audient ini pelajar klien berfokus pada bidang Pendidikan ,klien meminta membuat suatu program baru yang dijadikan konten di social media youtube TVKU dengan membuat video pembelajaran tentang dasar materi yang ada dalam satu program studi di Universitas Dian Nuswantoro

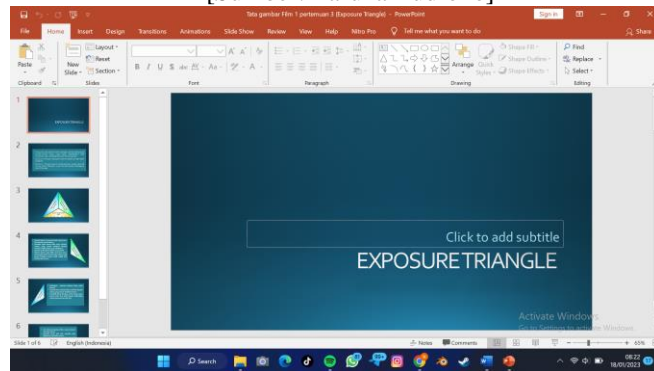
Kemudian mewawancara dengan dosen Dari prodi FTV dari kampus UDINUS yang mengajar tentang mata kuliah dasar sinematografi yaitu Bapak Taruna Budiono S.I.Kom, M.I.Kom untuk mendapatkan data data materi yang ada dalam dasar sinematografi sebagai acuan dalam pembuatan isi onten dari media pembelajaran ini Materi yang di dapat salah Satunya Tata Gambar Film1



Gambar 3.1 Tata Gambar Film
[Sumber: Taruna Budiono]



Gambar 3. 2 Memahami Kamera
[Sumber: Taruna Budiono]



Gambar 3.3 Exposure Triangle
[Sumber: Taruna Budiono]

c Konten Materi

Beberapa media pembelajaran yang akan dikomparasi akan menunjukkan beberapa perbedaan, kelebihan dan kekurangan tiap media pembelajaran dengan media pembelajaran animasi motion graphic yang akan dirancang.

Tabel 3.1 Tabel Konten
(Sumber: Naufal Gatya Pratama)

KONTEN MATERI		
BAB	KONTEN MATERI	PENJELASAN
	-definisi Media -Jenis Media -contoh dari Media	- Menjelaskan apa itu media - Menjelaskan jenis Media yang di bagi menjadi 3 -Memberikan contoh dari 3 Media itu
	-Peralatan audio visual	- Memberikan apa saja peralatan yang di gunakan dalam pembuatan Audio visual

Tata Gambar Film 1	-Proses pembuatan audio visual	- menjelaskan proses pembuatan dari audio visual
	-Pra Produksi -Produksi -Pasca Produksi	-Menjelaskan apa itu pra produksi dan juga memberikan bagian bagian dari pra produksi - menjelaskan kegiatan dalam produksi dan step urutan produksi -menjelaskan bagaimana tahapan akhir dari proses produksi
	-Bahasa dalam video	-memberikan materi tentang apa Bahasa dalam video
	-tipe pekerjaan audio visual -audio visual channel	-memperlihatkan pekerjaan yang dilakukan menggunakan audio visual - menjelaskan channel channel yang termasuk sebagai audio visual

e. hasil Analisis

Tabel 3.2 Tabel analisis
[Sumber: Naufal Gaty Pratama]

Hasil Analisis		
5W + 1H	Permasalahan	Hasil
<i>What</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Apa latar belakang masalah yang dihadapi? 	Masalah yang dihadapi yaitu media pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional seperti power point
<i>Who</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk siapa media pembelajaran ini di tujukan? 	Perancangan media pembelajaran ini untuk masyarakat dari beberapa kalangan terutama mahasiswa jawa tengah para mahasiswa maupun pelajar , dikarenakan klien PT TVKU yang memiliki segmentasi audient yaitu mahasiswa dan pelajar SMA dan SMK ,seta masyarakat bisa belajar tentang Tata Gambar Film 1
<i>Where</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dimana masalah ini terjadi? 	Masalah ini terjadi cakupan daerah jawa tengah dan sekitarnya serta di tayangkan di youtube TVKU
<i>When</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kapan masalah terjadi? 	Masalah terjadi di era sekarang dan di masa yang akan datang
<i>Why</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengapa masalah ini terjadi ? 	<p>ena banyak factor di antaranya yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran yang membosankan • Pembelajaran masih menggunakan media konvensional <p>Audient yang lebih memiliki pemahaman digital yang baik</p>
<i>How</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana solusi dari permasalahan yang terjadi 	<p>buat/merancang media pembelajaran yang membahas tentang materi Tata Gambar Film 1 yang dengan ini membuat animasi pembelajaran sebagai acuan dalam belajar pesertadidik dengan pemilihan materi ini dipilih karena mencakup segala hal dari</p>

		tahapan awal dalam pembuatan sebuah film
--	--	------------------------------------------

3.2 HASIL

a. Konsep

Konsep yang akan digunakan dalam animasi ini adalah mengkombinasikan teks yang akan memperjelas tori yang di berikan Konsep dari animasi motion graphic ini berdasarkan data yang di terima target audient dari TVKU yaitu pelajar SMA dan Mahasiswa , jadi konsep dari perancangan animasi ini dengan menggunakan desain yang simple juga modern yang bisa di terima oleh pelajar maupun masyarakat luas

b. Naskah/Script

Scene	Script/naskah dan Dubbing	Pergerakan animasi											
1	Di Perkembangan teknologi yang berkembang dan maju ini apa kalian tau tentang media ?	Memperlihatkan kota yang banyak Gedung gedung	7	Media selanjutnya merupakan media visual Media Visual sendiri memberikan sebuah informasi berupa gambar maupun tulisan yang sering kita lihat di waktu pagi bapak yang sedang membaca berita di koran serta foto bapak sedang di pantai merupakan salah satu contoh dari media visual	Handphone sebelah radio	9	Dalam Pembuatan Media audio visual ini membutuhkan beberapa komponen peristakan berikut merupakan beberpa peristakan yang di gunakan dalam pembuatan media audio visual Berikut merupakan peralatan yang di gunakan kamera, sound recorder lighting laptop atau Komputer, software atau perangkat lunak	Melihatkan komponen-komponen apa aja yang di gunakan dalam media audio visual					
2	Hai disini kita akan memulai apa itu media ?	Masuk ke dalam ruang kelas yang sedang mengajar Zoom papa tuju	3	Media adalah salah satu kebutuhan dasar manusia, manusia membutuhkan media sebagai alat informasi	Hp yang sedang menampilkan sebuah informasi.	4	Serta media juga menjadi alat berkomunikasi walaupun di batasi oleh jarak yang jauh dengan adanya media kita bisa dengan mudah mengirim sebuah pesan	Bunyi yang berputar, serta memperlihatkan hp yang sedang berinteraksi	8	Media yang ketiga media audio visual	10	Fungsi dari peralatan pertama yaitu kamera kamera sendiri sudah mulai berkembang dari mulai kamera cinematic, dsir, dan semakin kesini hp sudah memiliki kamera yang sudah setara kamera kamera profesional Kamera yang di buat mengambil film memiliki layar tambahan fungsinya agar cameramen dapat memvisualisasikan bidikan tanpa harus terus terpaku pada layar dan juga memudahkan untuk mendapatkan hasil gambar yang sempurna	Muncul tipe tipe kamera dan juga fungsi kamera
3	Media sendiri di bagi menjadi 3 jenis yang Pertama Media Audio	Teks berjalan media yang di bagi menjadi 3 Muncul media audio dan juga teks	5	Media sendiri di bagi menjadi 3 jenis yang Pertama Media Audio	Teks berjalan media yang di bagi menjadi 3 Muncul media audio dan juga teks	6	Media audio ini sendiri merupakan alat mengirim informasi dengan menggunakan Suara seperti contohnya seperti radio yang memberikan berbagai informasi	Suasana rumah yang sedang mendengarkan radio (zoom ke radio serta perindaban ke	8	Media yang ketiga media audio visual	11	alat berikutnya merupakan sound recorder, berikut merupakan contoh beberapa alat perekam suara. Fungsi dari sound recorder sendiri merekam	Melihat beberapa tipe sound recorder dan dating orang sedang bernyanyi
4	Serta media juga menjadi alat berkomunikasi walaupun di batasi oleh jarak yang jauh dengan adanya media kita bisa dengan mudah mengirim sebuah pesan	Bunyi yang berputar, serta memperlihatkan hp yang sedang berinteraksi	8	Media yang ketiga media audio visual	Teks berjalan media audio visual beserta medianya	10	Fungsi dari peralatan pertama yaitu kamera kamera sendiri sudah mulai berkembang dari mulai kamera cinematic, dsir, dan semakin kesini hp sudah memiliki kamera yang sudah setara kamera kamera profesional Kamera yang di buat mengambil film memiliki layar tambahan fungsinya agar cameramen dapat memvisualisasikan bidikan tanpa harus terus terpaku pada layar dan juga memudahkan untuk mendapatkan hasil gambar yang sempurna	Muncul tipe tipe kamera dan juga fungsi kamera					
5	Media sendiri di bagi menjadi 3 jenis yang Pertama Media Audio	Teks berjalan media yang di bagi menjadi 3 Muncul media audio dan juga teks	5	Media sendiri di bagi menjadi 3 jenis yang Pertama Media Audio	Teks berjalan media yang di bagi menjadi 3 Muncul media audio dan juga teks	6	Media audio ini sendiri merupakan alat mengirim informasi dengan menggunakan Suara seperti contohnya seperti radio yang memberikan berbagai informasi	Suasana rumah yang sedang mendengarkan radio (zoom ke radio serta perindaban ke	8	Media yang ketiga media audio visual	11	alat berikutnya merupakan sound recorder, berikut merupakan contoh beberapa alat perekam suara. Fungsi dari sound recorder sendiri merekam	Melihat beberapa tipe sound recorder dan dating orang sedang bernyanyi
6	Media audio ini sendiri merupakan alat mengirim informasi dengan menggunakan Suara seperti contohnya seperti radio yang memberikan berbagai informasi	Suasana rumah yang sedang mendengarkan radio (zoom ke radio serta perindaban ke	6	Media audio ini sendiri merupakan alat mengirim informasi dengan menggunakan Suara seperti contohnya seperti radio yang memberikan berbagai informasi	Suasana rumah yang sedang mendengarkan radio (zoom ke radio serta perindaban ke	7	Serta film film di bioskop merupakan media audio visual	Orang sedang menonton televisi	Suasana selesai pentas seni	Orang yang sedang memilih film di bioskop	11	alat berikutnya merupakan sound recorder, berikut merupakan contoh beberapa alat perekam suara. Fungsi dari sound recorder sendiri merekam	Melihat beberapa tipe sound recorder dan dating orang sedang bernyanyi

Gambar 3.4 Contoh Script
[Sumber: Naufal Gatyta Pratama]

c. Storyboard

No	Durasi	Storyboard	dubbing	Scene											
1	5 detik		Di Perkembangan teknologi yang berkembang dan maju ini apa kalian tau tentang media ?	1	Suasana Perkotaan	6	radio yang memberikan berbagai informasi, Media selanjutnya merupakan media visual Media Visual sendiri memberikan sebuah informasi berupa gambar maupun tulisan yang sering kita lihat di waktu pagi bapak yang sedang membaca berita di koran serta foto bapak sedang di pantai merupakan salah satu contoh dari media visual	6	Jenis media visual dengan contoh	17	35 detik		Tahap produksi merupakan tahapan eksekusi dari naskah dan juga storyboard	17	Tahapan produksi
2	10 detik		Hai disini kita akan memulai apa itu media ?	2	Ruang kelas, zoom in ke papan tulis Ap aitu media	6	Media selanjutnya merupakan media visual Media Visual sendiri memberikan sebuah informasi berupa gambar maupun tulisan yang sering kita lihat di waktu pagi bapak yang sedang membaca berita di koran serta foto bapak sedang di pantai merupakan salah satu contoh dari media visual	6	Jenis media visual dengan contoh	17	35 detik		-Dari menentukan titik dimana kamera akan di letakkan	17	Tahapan produksi
3	22 detik		Media adalah salah satu kebutuhan dasar manusia, manusia membutuhkan media sebagai alat informasi,	3	Memperlihatkan, batikan, secara mudah dengan postingan, kita mendapat informasi	7	Media yang ketiga media audio visual Media audio visual sendiri merupakan gabungan dari suara dan juga	7	Media Audio visual beserta contohnya	19	18 detik		Tahapan yang terakhir "Pasca Produksi" setelah semua proses produksi selesai, file file yang sudah di pilih masuk	18	Tahapan pasca produksi

Gambar 3.5 Contoh storyboard
[Sumber: Naufal Gatyta Pratama]

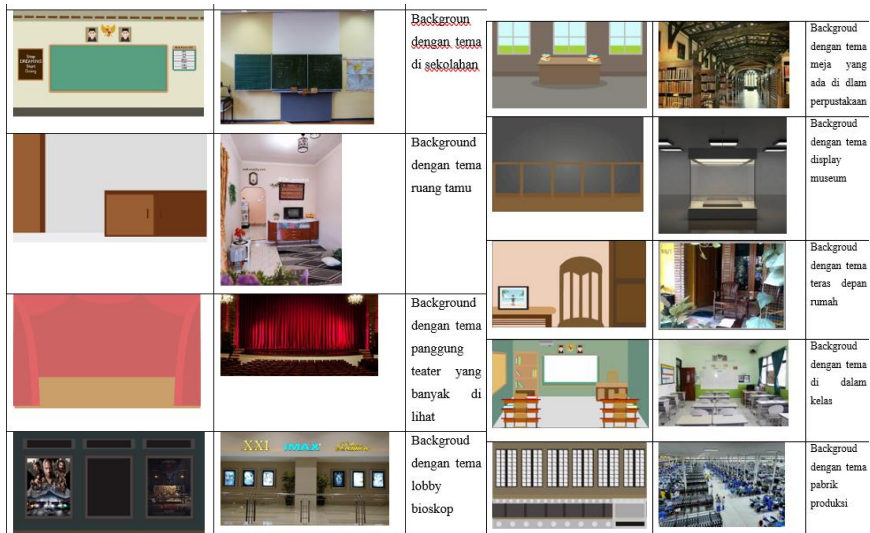
d. Aset Animasi

		Karakter ini hanya sebagai karakter pendukung pria yang hanya menggunakan kaos
		Karakter ini menggunakan jas yang digunakan pada pemain pentas seni
		Karakter ini menggunakan gaun untuk acara pentas seni
		Karakter ini mendapat referensi oleh Pakain yang di pakai oleh sutradara transformers

Gambar 3.6 Aset animasi karakter
[Sumber: Naufal Gaty Pratama]

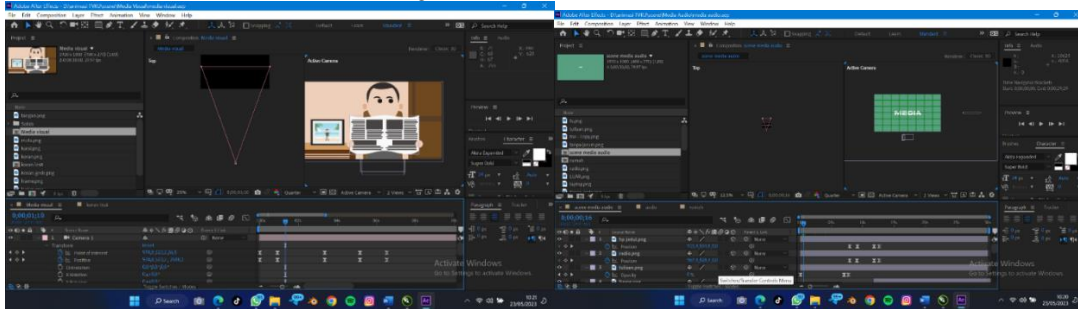


Gambar 3.7 Aset animasi properti
[Sumber: Naufal Gaty Pratama]

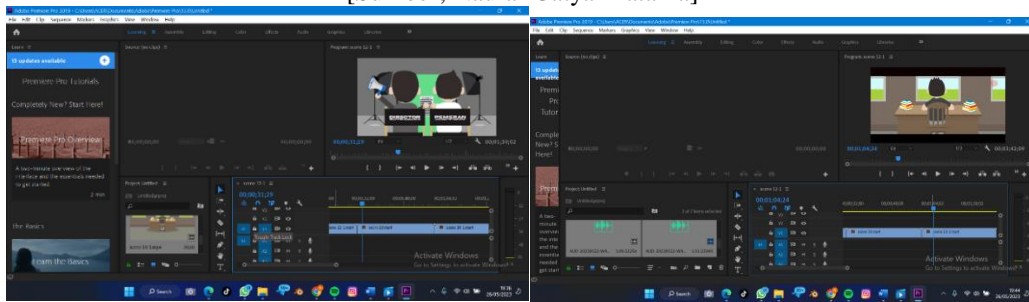


Gambar 3.8 Aset animasi *background*
[Sumber: Naufal Gaty Pratama, 2023]

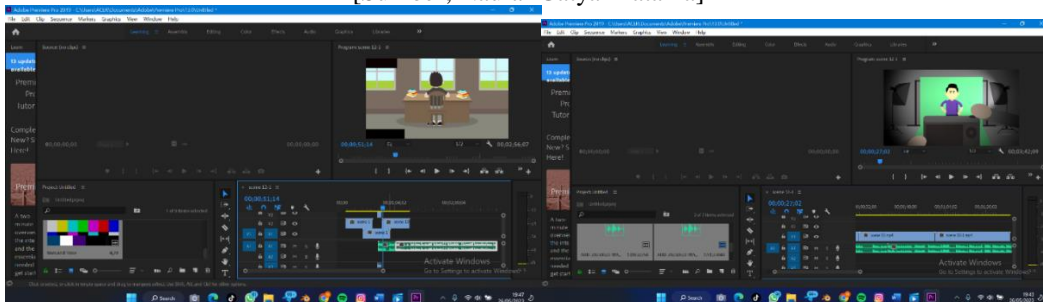
e. Proses Pembuatan Video Pembelajaran



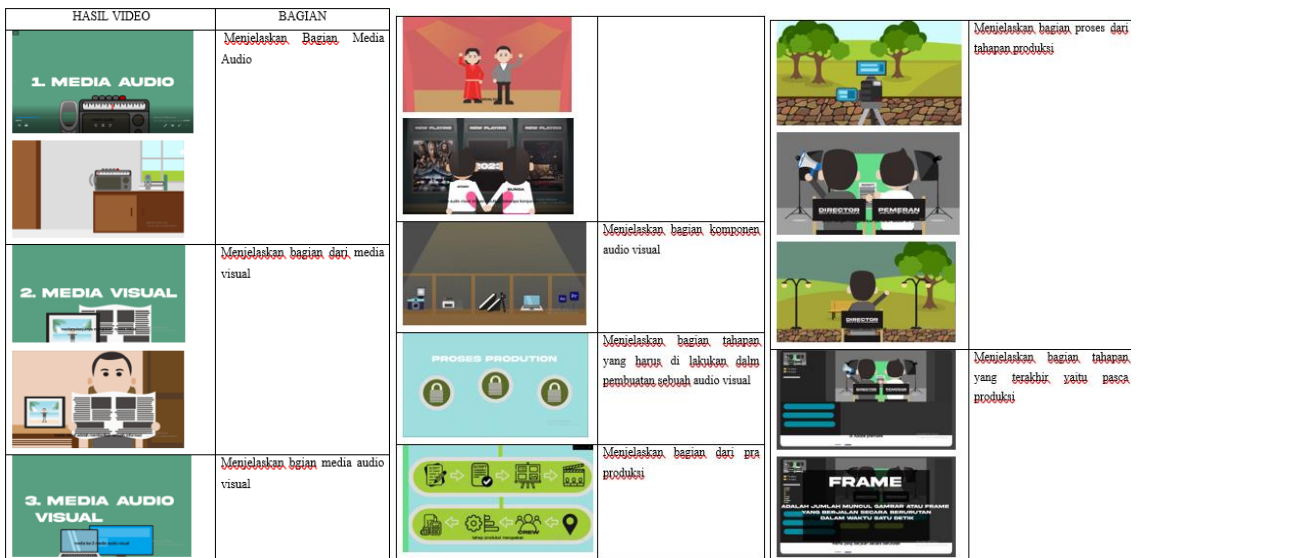
Gambar 3.9 Proses pembuatan animasi
[Sumber; Naufal Gaty Pratama]



Gambar 3.10 Proses *compositing*
[Sumber; Naufal Gaty Pratama]



f. Hasil Akhir Media



Gambar 3.12 Cuplikan isi video
[Sumber; Naufal Gatya Pratama]

f. Frekuensi Media

Tabel 4 5 Frekuensi

(Sumber: Naufal Gatya P(2023)

Media	Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Feed Instagram	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Video Pembelajaran	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
POSTER CETAK	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	White	White	White	White	White	White	White	White

f. Biaya Media

Tabel 4 6 Biaya Media

(Sumber: Naufal Gatya P(2023)

No	Media	Bahan	Ukuran	Harga	Jumlah	Total Harga
1	Video Motion Graphc	Digital	1920x1080	Rp750.000	1	Rp 750.000
2	Poster Cetak	Art Carton	A3+Laminasi	Rp 12.000	25	Rp. 300.000
3	Feed Sosial Media	Digital	1080x1350	Rp 150.000	3	Rp 450.000
Total						Rp 1.500.000

f. Mockup Media Utama



Gambar 3.13 Mockup Video
[Sumber: Naufal Gatya Pratama]

f. Mockup Media Pendukung



Gambar 3.14 Media pendukung
[Sumber: Naufal Gatya Pratama]



Gambar 3.15 Mockup media pendukung
[Sumber: Naufal Gatya Pratama]



Gambar 3.16 *Mockup x banner*
[Sumber: Naufal Gaty Pratama]

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan ini adalah media pembelajaran yang baik dan sesuai dapat meningkatkan minat belajar, terutama bagi pelajar dan mahasiswa. Perancangan ini menggunakan animasi motion graphic untuk mengajarkan materi Tata Gambar Film 1 dan memberikan informasi tentang media, fungsi media, jenis-jenis media, serta tahapan pembuatan media audio visual. Harapannya, audien dapat memahami media audio visual dan menjadi lebih terampil dalam bermedia.

Perancangan ini juga didukung oleh keberadaan channel YouTube TVKU, yang menyediakan konten edukasi. Hal ini diharapkan dapat membantu dalam menyebarkan perancangan media pembelajaran ini

4.2. Saran

Saran untuk perancangan ini adalah untuk terus mengembangkan dan memperbarui media pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif. Perancangan ini dapat dikembangkan dengan mengikuti materi yang ada dalam mata kuliah dasar sinematografi. Media ini dapat menjadi alternatif yang membantu pelajar dan masyarakat dalam mendapatkan informasi dan edukasi yang sesuai dengan kebutuhan

5. DAFTAR PUSTAKA

- Edy, A. N. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI*, 20-21.
- Hasan, M. (2021). *Media pembelajaran 2*.
- Naurah, N. (2023, Februari 14). Retrieved from <https://goodstats.id/article/daftar-platform-media-sosial-yang-paling-banyak-digunakan-2023-facebook-juaranya-BHY8q>
- SUWIWA, I. G. (2016). *Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat*, 12.
- Lionardi, A. (2021). Jurnal Ilmiah DASI. *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak*. NIRMANA, 1.
- kamaliyah, a. (2020). Retrieved from <https://amanat.id/youtube-vs-televisi-siapa-yang-akan-mati/>
- Annur, C. M. (2021, 12 15). Retrieved from Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa jumlah produksi film di Indonesia pada tahun 2020 mencapai 3.423. Dari jumlah tersebut, produksi iklan menjadi yang paling banyak dengan jumlah 1.762 produksi atau sekitar 51,47% dari keseluruhan.
- PHuznul Khatima Rahmat. (2021). *Perancangan Motion Graphic sebagai media pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar*, 1-20
- shea, P. (2009). Munir. *pemahaman peserta didik*, 57.
- Sidharta, D. A. (2002). M.Pd. *MEDIA PEMBELAJARAN*, 29.
- Aziz, B. I. (2021, Februari Jumat). *Perancangan Animasi sebagai Media Pengenalan Pakaian dan Rumah Adat Suku Makassar*. TANRA., No 1