
MOTIONS GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Enden Siti Romadonah¹, Isma Nastiti Maharani²

*Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Sukabumi*

Abstrak: Perkembangan teknologi yang mengharuskan pembelajaran menjadikan lebih modern dan bisa dilakukan dimanapun secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran *motions graphic*. Dengan pergeseran paradigma yang terjadi akibat perubahan filsafat yang berkembang ke arah digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media. *Motions graphic* juga digunakan dalam game, film, medis, militer, bisnis, iklan, promosi, olahraga, hobi dan pendidikan maupun pembelajaran. *Motions graphic* banyak digunakan karena Kekuatan media yang dapat menyentuh banyak ketebatasan peserta didik karena *Motions graphic* menggabungkan audio visual yang dapat merangsang otak untuk mendapatkan perhatian, pemahaman dan daya ingat.

Kata Kunci: Motions graphic

Abstract: Technological developments that require learning to make it more modern and can be done anywhere independently by using learning media graphic motions. With the paradigm shift that occurred due to a change in philosophy that developed in a digital direction that took advantage of technological developments as media. Motions graphics are also used in games, film, medical, military, business, advertising, promotion, sports, hobbies and education and learning. Graphic motions are widely used because the power of media can touch many learners' competencies because Motions graphic combines audio visual that can stimulate the brain to get attention, understanding and memory.

Keyword :Motions graphic

History :

Submit tgl 19 Juli 2019, revisi tgl 5 Desember 2019, diterima tgl 5 Desember 2019

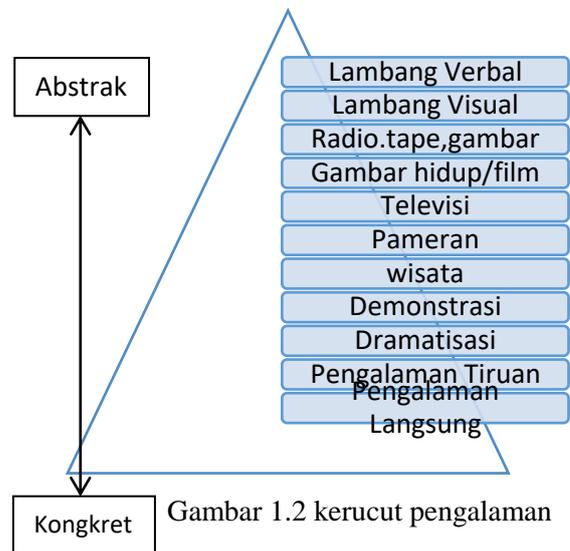
1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan tidak lain di pengaruhi oleh dunia teknologi meskipun dengan berkembangnya dunia teknologi semakin banyak pemanfaatan media dalam pembelajaran, pemanfaatan media dalam berbagai hal ini dikuatkan oleh penuturan *Computer Teknologi Reaserch* (CTR) yang menyatakan bahwa “orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat dan didengar dan dilakukan sekaligus” (Munir, 2013: 6). Hal itu yang membuat dunia desain grafis berkembang dan seiring berkembangnya *software* yang membuat orang beralih dan berpikir bagaimana membuat animasi yang mudah, misal dalam rendering, dan hadirilah pemikiran baru tentang desain animasi *motion graphic*, meskipun sudah lama ada namun sekitar abad ke 20 menjadi berkembang dilihat dari banyaknya penggunaan *motion graphic*. Perkembangan dunia pendidikan tidak lain dipengaruhi oleh dunia teknologi yang memberi tuntutan dunia pendidikan sehingga harus memantaskan standar dunia pendidikan untuk melahirkan calon-calon lulusan yang berkompoten dibidangnya yang pendidik yang berkompoten.

Adapun kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik menurut (Gaffar, 2012: 188) meliputi, “kompetensi pedagogik; kompetensi professional; kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial.” Pernyataan ini menyatakan bahwa calon pendidik harus mampu membuat media pembelajaran untuk memfasilitasi belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi secara umum juga menjadi solusi untuk mengubah bagaimana pembelajaran itu diarahkan, karena fakta yang terjadi di lapangan yang menuntut pendidikan untuk lebih baik lagi itu bukan kesadaran peserta didik melainkan tuntutan dan tantangan zaman dan disinilah peran pendidik untuk bisa menciptakan dan mengarahkan peserta didik untuk memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya.

Dalam pendidikan, media banyak digunakan dalam belajar dan pembelajaran. Hal itu dilakukan pendidik untuk

meningkatkan kualitas/mutu pendidikan. Dalam hal belajar dan pembelajaran media bisa dikatakan hal yang sangat penting untuk mendukung proses belajar peserta didik, contohnya dalam pelajaran IPA untuk memperlihatkan bagian-bagian tubuh manusia pendidik bisa menggunakan patung animasi 3D atau video animasi agar pembelajaran menjadi kongkret. Seperti yang dikemukakan Edgar Dale (Wina Sanjaya, 2012: 69) bahwa “pengetahuan akan semakin abstrak apa bila hanya disampaikan melalui bahasa verbal,” jadi peserta didik hanya mengetahui tentang kata tanpa dia mengerti dan memahami makna atau arti dari pada kata tersebut, hal ini akan membuat peserta didik menjadi salah persepsi.



Gambar 1.2 kerucut pengalaman

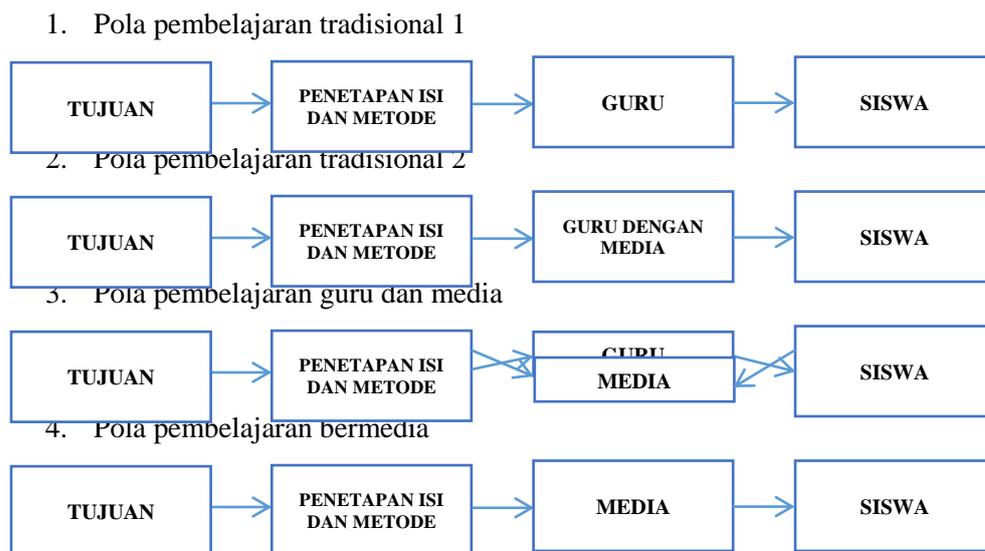
Pentingnya media dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Edgar Dale (Wina Sanjaya, 2012: 65) dalam kerucut pengalaman “bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung, semakin langsung objek dipelajari maka semakin kongkret pengetahuan diperoleh. Dulu sebelum teknologi informasi dan ilmu pengetahuan belum semaju sekarang proses pembelajaran biasanya pada waktu dan tempat tertentu dengan adanya media pembelajaran animasi *motion graphic* bisa dijadikan media pembelajaran yang efektif untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran dilihat dari banyaknya aplikasi belajar yang mengkombinasikan animasi dalam *video* pembelajaran menjadikan bahwa animasi bisa menjadi hal menarik untuk

dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran.

Pendidik yang berkompeten harus mampu memanfaatkan media yang berbasis TIK. Karena kegiatan belajar dan pembelajaran menurut Thobroni (2017: 174) perlu disesuaikan dengan paradigma revolusi-sosiokultural (*sociocultural revolution*) dalam belajar dan pembelajaran dengan upaya demikian, sumber daya

manusia yang dihasilkan dapat menjawab tantangan abad global, dalam arti mampu

bersaing, memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja abad ke 21. Kompetensi ini meliputi mampu berpikir kreatif, inovatif, mampu mengambil keputusan, memecahkan masalah, belajar bagaimana belajar, berkolaborasi dan pengelolaan diri. Barry Morris mengklasifikasikan empat pola pembelajaran sebagai berikut.



Gambar 1.1 Pola-Pola Pembelajaran

Pernyataan diatas memberikan gambaran bahwa “sering dengan pesatnya perkembangan media pembelajaran, baik *software* maupun *hardware* akan membawa perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran” (Rusman, 2013: 35) dan penelitian ini dilakukan atas dasar potensi dan masalah yang terjadi dilapang setelah melalui wawancara dan observasi, adapun potensi dan masalah yang ada lebih kepada pengembangan media pembelajaran.

Animasi menjadi hal menarik dan banyak keuntungan untuk dijadikan media pembelajaran seperti yang dibahas Munir (2013: 319). media ilmu pengetahuan, animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata saja, dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi

yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambar, selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai perangkat bahan ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif, baik melalui perangkat computer. Penggunaan *motion graphic* atau grafis gerak dalam dunia editing akhir-akhir ini menjadi tren meskipun sudah ada sejak dulu namun karena perkembangan dunia desain grafis yang membuat suatu penyampain pesan menjadi menarik dan mudah

Animasi *motion graphic* menjadi hal yang sedang tren dilihat dari banyaknya penggunaan *motion graphic* di youtube, banyak konten apapun materinya seperti dalam hal pembelajaran, bisnis, hobi atau *life style*, film, medis, militer, bisnis, iklan atau

promosi ataupun olahraga menggunakan motions. Adapun Benjamin S. Bloom (Nasution, 2012: 49) mengemukakan bahwa 90 % dari peserta didik mampu mencapai tujuan serupa asalkan diberikan waktu yang cukup kepada peserta didik, sekalipun 5 sampai 6 kali lebih lama dari pada peserta didik yang cepat menguasai bahan pelajaran dengan adanya *motion graphic* peserta didik lebih mempunyai waktu dikarenakan penggunaan *motion graphic* dapat digunakan di telepon pintar dan dapat diulang dengan demikian peserta didik bisa belajar kapanpun dan dimana saja. Hal itu dapat diterapkan dalam materi pelajaran desain grafis percetakan.

1.2 Bahan dan Metode

1. Studi pustaka
2. Observasi

1.3 Tinjauan pustaka

Fajar Nugroho (2017) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul perancangan dan pembuatan animasi *motion graphic* profil kantor wilayah kementerian agama yang ditunjukkan untuk memberikan informasi yang menarik tentang profil instansi pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewah Yogyakarta. Rayhan Helsa Fajri (2018) dalam jurnal penelitiannya perancangan *motion graphic* sebagai iklan layanan pentingnya imunisasi bagi anak usia dini dikota bukit tinggi. Agesta Budy (2018). Saputra jurnal penelitiannya yang berjudul pembuatan motions graphic sebagai media promosi untuk proyek perna juak Datsun sigap

Damayanti dalam penelitiannya “Pengembangan Media Pembelajaran Motion graphic untuk Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Cibadak”. yang bertujuan Mengembangkan Media Pembelajaran Motion graphic yang menarik pada mata pelajaran Desain Multimedia di kelas XI SMK N 1 Cibadak

1.3 Pembahasan

a. Pengertian Motion Graphic

Motion Graphic menurut Nugal Choiril, motion graphic merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam motion graphic terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, didalamnya dengan secara sengaja digerakan atau diberi pergerakan, Adapun menurut Yody motion graphic merupakan graphic yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi (Saputra, 2018: 85). Motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti 2D/3D , animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music (Nugroho, 2017: 2)

Jadi motion graphic adalah salah satu cabang ilmu desain grafis yang artinya motion sebagai pergerakan dan graphic sebagai seni menggambar dikomputer yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi yang dibuat dengan menggerakan gambar atau menggabungkan part gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak jadi terlihat hidup dan menghasilkan sebuah video yang menarik, dinamis dan dapat ditampilkan melalui audio visual.

a. Motion graphic Design

Motion graphic Design adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya sehingga mampu menciptakan sebuah karya beresensial, dinamis dan menarik.

Pertimbangan dalam pembuatan motion graphic untuk menghasilkan gerak yang efektif, yaitu :

1) Spartial

Merupakan pertimbangan ruangan yang terdiri dari arah ukuran, arah gerak, perubahan ketika sebuah gerakan dipengaruhi oleh gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame. Factor-faktor tersebut penting untuk

dipertimbangkan ketika proses ketika proses koreografi animasi

sesuai dengan kehendak penulis naskah

2) Temporal

Pertimbangan temporal terdiri dari time and velocity, memiliki peranan dalam gerakan koreografi. Didalam video, waktu menggambarkan secara numeric sebagai frame per second, frame rate ini menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang bisa dinamakan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan

3) Live Action

Faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konteks, property video, dan sifat sinematik, seperti tone, contrast, lighting dept of field, focus, camera angle, shotsize, dan mobile framing.

4) Typographic

Merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis, sehingga penggunaan tipografi dapat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran, capital atau huruf kecil.

b. Kelebihan dan Kekurangan Motion graphic

Terdapat beberapa keuntungan pengguna *motion graphic* diantaranya

- 1) menggunakan *motion graphic* yang sesuai dan digarap dengan baik, tidak membosankan dapat menambah motivasi belajar peserta didik
- 2) *motion graphic* dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, efektif maupun psikomotor
- 3) menggunakan *motion graphic* dalam pembelajaran menekan biaya produksi dibanding dengan menggunakan pemeran sungguhan
- 4) menggunakan *motion graphic* dalam pembelajaran menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang
- 5) memproduksi *motion graphic* lebih mudah mengorganisasi

Disamping beberapa kelebihan menggunakan *motion graphic* ada pula kelemahannya diantaranya :

- 1) Membuat *motion graphic* bukan pekerjaan yang mudah, memerlukan keahlian khusus
- 2) Memproduksi *motion graphic* diperlukan komputer dengan spesifikasi yang lumayan
- 3) *motion graphic* akan menjadi satu hal yang biasa saja tanpa adanya suatu pengutan dalam beberapa desain vector dan kecocokan warnanya.

1. Pentingnya media dalam proses pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh konsep mengajar dan konsep belajar mengacu kepada perkembangan teknologi dan industri. Padangan bahwa belajar adalah suatu pengalaman sehingga peran media pembelajaran bisa dikatakan mempermudah dalam meraih pengalaman sesuai dengan tujuan belajar. Adapun pentingnya media dalam proses pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Sanjaya, 2012: 72) sebagai berikut :

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar sehingga peserta didik melihat dan mendengar penyajian melalui media dan menerima pesan yang sama meskipun cara penafsiran pendidik berbeda-beda namun ragam hasil penafsiran itu dapat dikurangi sehingga pesan atau informasi yang tersampaikan sama kepada peserta didik
- b. Pembelajaran lebih menarik karena penyerapan itu sebesar 83 % melalui penglihatan
- c. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dikurangi sehingga lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- d. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan adanya integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran sehingga terorganisasi baik, spesifik dan jelas
- e. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun apabila dibutuhkan.

- f. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- g. Peran pendidik berubah kearah yang positif sehingga beban pendidik untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi.

2. Fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran

Pemanfaat media pembelajaran sebagai berikut yaitu bahasa sebagai media pembelajaran, media sebagai alat bantu mengajar, media sebagai alat peraga, media sebagai penyalur pesan dan media sebagai sumber belajar (Sanjaya, 2012: 72) . inilah manfaat dari pada media pembelajaran.

Adapun berbagai fungsi dari media pembelajaran menurut Miarso (2013: 458)

1. Media mampu memberikan rangsang yang bervariasi kepada otak sehingga berfungsi secara optimal
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas
4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungan
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang kongkret maupun yang abstrak
9. Media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri
10. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy) yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan
11. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan

meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar

12. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri peserta didik

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Sanjaya (2012) mengklasifikasikan media pembelajaran beberapa bagian sebagai berikut :

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, tape recoder, kaset, piringan dan rekaman suara.
- 2) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- 3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain media mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan sejajar seperti radio dan televisi. Melalui media, mereka dapat melakukan hal-hal atau peristiwa-peristiwa yang sebenarnya secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam beberapa bagian

- a. Media yang diproyeksikan seperti film slide, film stripe, transparansi, komputer dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film slide proyektor untuk memproyeksikan film slide, Overhead Projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi, LCD untuk memproyeksikan komputer. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini akan kurang berfungsi.
- b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya dan berbagai bentuk media grafis lainnya.

4. Kategori Media

Adapun kategori media menurut Sanjaya (2012: 119) sebagai berikut :

- a. Media grafis adalah media yang menyampaikan fakta, ide, gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, simbol, yang termasuk media grafis adalah: grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, bulletin board.
- b. Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan, printing atau ofset. Beberapa hal yang termasuk media bahan cetak adalah : buku tes, modul, bahan pengajaran terprogram
- c. Gambar diam adalah media visual yang termasuk dalam media ini adalah foto. Kelompok kedua: Kelompok media proyeksi diam, yakni media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, di mana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini di antaranya: OHP/OHT, opaque projector, slide dan filmstripe. 1) OHP/OHT adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (overhead Projektor) dan OHT biasanya terbuat dari plastik transparan. 2) Opaque projector, adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan benda-benda tak

tembus pandang, seperti buku, foto. Opaque projector ini tidak memerlukan transparansi tetapi memerlukan penggelapan ruangan. 3) Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang dinamakan projector slide. Film bingkai ini terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik. 4) Media film stripe, atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Kelompok ketiga: Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya melalui pendengaran, isi pesan yang disampaikan berupa kata-kata, sound effect.

III. PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan dunia pendidikan tidak lain di pengaruhi oleh dunia teknologi dengan berkembangnya dunia teknologi. Teknologi membatu dalam hal pembelajaran yaitu sebagai media bisa dijadikan alat bantu dan menembus keterbatasan peserta didik karena menggunakan audio visual yang dapat memudahkan dalam hal belajar dan pembelajaran

B. Saran

Perubahan dalam hal pembelajaran harus dilakukan dengan tidak meninggalkan tujuan utama dari pada pembelajran sehingga terwujudnya peserta didik sesuai dengan tujuan dari pada pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajri, R. H. (2018). *Perancangan Motion Graphic Sebagai Iklan Layanan Pentingnya Imunisasi Bagi Anak Sejak Usia Dini Di Kota BukitTinggi*.
- Miarso, Y. (2013). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. jakarta: fajar interpretama mandiri.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, F. (2017). Perancangan dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Profil Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta. *Naskah Publikasi*, 1.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. depok: rajagrafindo persada.
- Saputra, A. B. (2018). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 84-97.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra utama
- Thobroni, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.