



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

pembelajaran yang menarik dan edukatif kepada siswa-siswi, khususnya jenjang sekolah menengah pertama (SMP) kelas 7.

2. STUDI LITERATUR

2.1. MOTION GRAPHICS

Crook dan Beare (2016), *motion graphics* adalah animasi yang melibatkan pergerakan berbagai elemen desain grafis untuk menyampaikan informasi secara terstruktur. *Motion graphics* tidak hanya diterapkan di iklan maupun judul film atau TV, tetapi banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti presentasi, infografis, media promosi, dunia pendidikan, dan situs web (hlm. 10). Kemudian, Crook dan Beare menjelaskan bahwa karakteristik dari *motion graphic* adalah selain menggunakan gambar dan diagram, *motion graphics* dapat menggunakan elemen visual grafis seperti bentuk, garis, ilustrasi, tipografi, dan musik. Selain menggunakan animasi pada gambar, *motion graphic* juga didasarkan pada waktu dan pergerakan objek itu sendiri. Menurut mereka, kunci dalam membuat *motion graphics* menurut adalah bagaimana mengkomunikasikan visual kepada orang banyak dan menginterpretasikan informasi tersebut dengan animasi.

Crook dan Beare berpendapat bahwa *motion graphics*, *visual effects*, dan *animations* sangatlah berbeda. Walaupun memiliki kesamaan menyampaikan visual dengan pergerakan, *motion graphics*, *visual effects*, dan *animations* memiliki banyak perbedaan. Perbedaannya terletak pada tujuan utamanya. Animasi hanya berfokus pada karakter utama yang dibuat untuk menghibur *audience* dengan ilustrasi dan pesan atau makna yang terkandung didalamnya. Sementara itu, *motion graphic* dirancang untuk mengkomunikasikan visual melalui gambar dan elemen visual grafis (hlm. 12). Sedangkan *visual effect* (VFX) dibuat untuk menambahkan efek virtual yang sangat sulit atau berbahaya untuk difilmkan di dunia nyata. Namun dalam *motion graphics*, efek visual diterapkan sebagai kreasi tersendiri dan digunakan sebagai dekorasi visual (hlm. 14).

Lankow (2012) menjelaskan *motion graphic* memiliki fungsi untuk berkomunikasi dengan *audience* melalui visual. Selain itu, dengan menambahkan karakter, gambar, musik dan teks, akan menciptakan ilustrasi yang menarik dan bermakna yang dapat disampaikan kepada *audience* dalam bentuk linier. Bukan hanya estetika dalam desain, *motion graphics* dapat digunakan untuk melibatkan penonton melalui makna atau pesan yang terkandung dalam desain (Lanknow et al., 2012). Lankow menyebutkan bahwa manfaat membuat *motion graphic* adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan pesan informasi yang lebih menarik kepada *audience*.
2. Mengkonsolidasikan pengenalan *brand image*.
3. Menghemat biaya dan waktu produksi.
4. Memikat secara emosional.
5. Mempromosikan produk dan layanan kepada konsumen.

Krasner (2008) menjelaskan bahwa ada berbagai jenis *motion graphics* yang biasa ditemui di industri kreatif. Berbagai contoh jenis *motion graphic* adalah sebagai berikut:

1. *Typography*

Krasner menjelaskan bahwa tipografi adalah jenis *motion graphic* yang menampilkan ekspresi dari teks yang dianimasikan dalam hitungan detik untuk memperkaya visual. Selain itu, tipografi digunakan untuk menarik perhatian pembaca dengan teks dan visual yang bergerak untuk menciptakan kesan tertentu. Biasanya, tipografi digunakan untuk mewakili merek produk, *brand*, dan slogan dari perusahaan (hlm. 185).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1. *Motion Graphics Typography*
(Desainae, 2022)

2. *Film Titles*

Krasner menambahkan bahwa tipografi dalam *motion graphics* dapat digunakan untuk mengatur judul film untuk memperkenalkan judul film kepada *audience* yang ingin membaca judul tersebut (hlm. 26).



Gambar 2.2. *Motion Graphics Film Titles Typography*
(Maher, 2017)

3. *Commercial*

Dalam komersial, Krasner berpendapat bahwa *motion graphics* dibuat untuk mengkomunikasikan kepada *customer* mengenai produk atau layanan yang akan diiklankan dengan menggunakan ilustrasi dari produk atau layanan yang sederhana dan menarik. Oleh karena itu, animasi yang dihasilkan akan

memberikan gambaran singkat tentang produk atau layanan kepada calon *customer* (hlm. 60).



Gambar 2.3. Commercial Motion Graphics

(Agent, 2022)

4. *Logo and Icon*

Bungkul menjelaskan bahwa logo dibuat dengan gambar statis, yang kemudian diubah menjadi logo dinamis. Sedangkan ikon dibuat dengan gambar-gambar ikonik yang dimanipulasi untuk menghidupkan logo dan menjadi sebuah gerakan (Bungkul, 2019).



Gambar 2.4. Logo and Icon Motion Graphics

(Dribbble, 2022)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.2. MEDIA PEMBELAJARAN

Media dalam bahasa Latin (*medius* atau *medium*) artinya pengantar atau perantara. Jadi, media merupakan perantara yang dipakai dalam penyampaian sebuah pesan atau informasi (Ramli, 2012, hlm. 1). Ramli menyebutkan bahwa media sebagai materi yang dapat memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh siswa. Dalam pembelajaran, media dianggap sebagai bahan atau alat atau sumber yang dapat merangsang belajar siswa. Dari definisi di atas, terlihat jelas bahwa media pembelajaran mengacu pada komponen pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan informasi yang mengandung materi pendidikan, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien (Arsyad, 2020, hlm. 4).

Media dalam dunia pembelajaran yang dijelaskan oleh Evans (1971) terbagi dalam tiga karakteristik, yaitu *fixative property*, *manipulative property*, dan *distributive property*. Ciri fiksatif menggambarkan media mampu merekam, menyimpan, mempertahankan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek pada waktu tertentu dan dapat dialihkan. Ciri manipulatif dalam bahan pembelajaran adalah perubahan suatu peristiwa atau objek dalam jangka waktu yang lama akan ditampilkan dengan media pembelajaran dalam durasi singkat. Tetapi, objek yang sulit dilihat dapat dilihat berupa bentuk foto dan video. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik manipulatif dalam media pembelajaran sangat penting dalam membantu siswa memahami suatu peristiwa dalam waktu singkat. Karakter distributif menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, kejadian atau objek dapat disalurkan melalui ruang dan waktu yang secara bersamaan untuk dibagikan kepada sejumlah besar siswa.

Berdasarkan fungsinya, Levie dan Levie (1975) membagi media pembelajaran menjadi empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi menggambarkan media pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik perhatian siswa untuk fokus pada konten mata pelajaran dengan berbagai jenis gambar visual agar mudah menyerap dan mudah mengingat isi pelajaran. Contohnya, membuka pelajaran dengan video untuk menarik perhatian siswa. Fungsi afektif terlihat dari sikap siswa saat belajar

menggunakan visual. Visualisasi ini memungkinkan siswa untuk mentransfer emosional dan sikap dari informasi visual. Contohnya, mengajak teman untuk berpikir kritis melalui bagan atau gambar kasus. Fungsi kognitif menampilkan gambar atau visual yang bertujuan untuk mengolah informasi yang akan diserap oleh siswa untuk berpikir kritis dan fokus penyampaian ilmu dan pengetahuan melalui visual. Contohnya, melihat proses siklus air melalui gambar tahapan. Terakhir, fungsi kompensatoris menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat efektif dalam menyampaikan isi pelajaran secara verbal kepada siswa yang lamban dan lemah dalam memahami pelajarannya. Contohnya, memahami tanah longsor dengan poin-poin penting.

Azhar (2020) berpendapat bahwa media dalam dunia pembelajaran mempunyai manfaat dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat menyajikan sejumlah informasi secara terstruktur supaya siswa dapat memperoleh dan menyerap ilmu dari hasil proses belajarnya.
2. Media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar dan interaksi antara siswa dengan lingkungannya serta sesuai dengan kemampuan bakat dan minatnya.
3. Keterbatasan indera, spasial, dan temporal dapat diatasi dengan adanya media bantu pembelajaran, seperti objek yang terlalu besar digantikan dengan foto, model, atau video; objek yang terlalu kecil dengan bantuan mikroskop; insiden atau peristiwa dapat dilihat melalui video dan gambar.
4. Media pembelajaran akan memberikan kesan dan *experience* kepada siswa terhadap peristiwa di lingkungannya dan terjadinya interaksi antara guru, masyarakat, dan lingkungannya (hlm. 29-30).

Di dalam teori kognitif yang dijelaskan oleh Mayer (2009), ada lima tahap kognitif dalam pembelajaran multimedia. Tahap pertama adalah memilih kata-kata yang relevan dengan materi pembelajaran. Tahap kedua adalah pemilihan gambar yang relevan dengan materi pembelajaran. Tahap ketiga adalah merepresentasikan kata-kata yang dipilih. Tahap keempat adalah

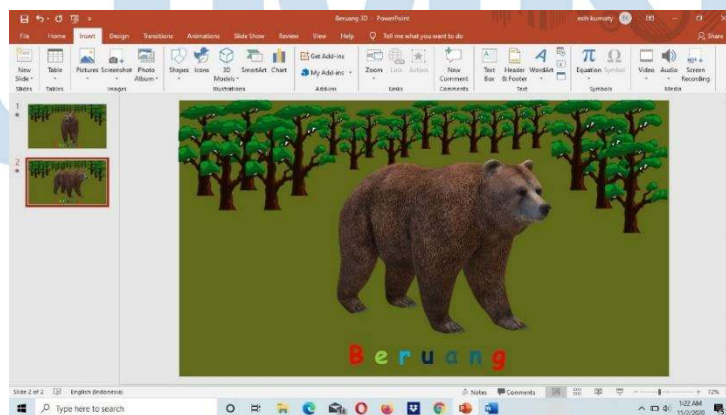
merepresentasikan verbal dari gambar yang dipilih. Tahap terakhir adalah mengintegrasikan gambar dan verbal dari pengetahuan sebelumnya. Mayer menambahkan bahwa pembelajaran multimedia terdapat 12 prinsip, yaitu *coherence, signaling, redundancy, spatial contiguity, temporal contiguity, segmenting, pre-training, modality, multimedia, personalisation, voice, and image*.

Menurut Harry, Fadly, dan Panca (2022), bahan ajar dalam dunia pendidikan memiliki banyak jenis dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring. Macam-macam bahan ajar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Menggunakan Powerpoint

Powerpoint adalah aplikasi *Office 365* buatan Microsoft yang dapat bekerja di operasi Windows maupun MacOS sebagai media untuk presentasi. Powerpoint memiliki fitur *slide* yang memudahkan pengguna bisa memasukkan teks, gambar, suara, video, dan elemen visual lainnya dalam beberapa *slides* (Santoso et al., 2022, hlm. 26–27). Azhar (2020) berpendapat bahwa Powerpoint digunakan untuk memberikan poin-poin penting terkait dengan topik pelajaran yang diajarkan guru. Kemudian, manfaat dari program powerpoint adalah sebagai berikut:

- a. Menampilkan presentasi yang lebih menarik terkait topik pelajaran.
- b. Memberikan penyampaian lebih efektif dan efisien.
- c. Materi disajikan secara singkat melalui poin-poin penting (hlm.65).

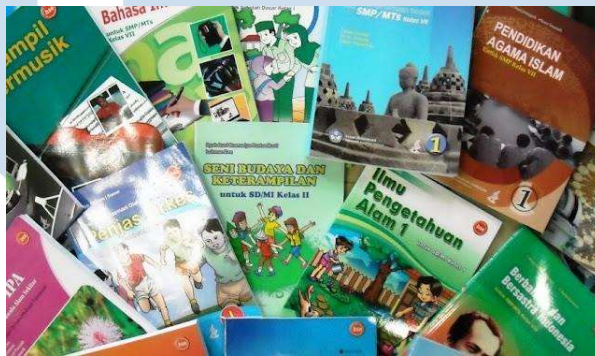


Gambar 2.5. Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran

(Kurniaty, 2020)

2. Pembelajaran Menggunakan Dokumen

Menurut Santoso (2022), dokumen materi pembelajaran digunakan sebagai media pembelajaran lebih berfokus pada pembahasan yang bersifat deskriptif dan struktural. Dokumen materi pembelajaran dapat memuat gambar dan teks dalam satu halaman yang bersifat *hardcopy*. Hal ini yang diperlukan sebagai referensi penting untuk merancang materi pembelajaran secara komprehensif dalam satu buku utuh. Santoso menambahkan bahwa dokumen materi pembelajaran digunakan untuk penjelasan rinci dalam waktu jangka panjang dari sebuah disiplin ilmu. Hal ini bertujuan untuk menarik minat pembaca untuk memahami pelajaran tersebut (Santoso et al., 2022, hlm. 28–29).



Gambar 2.6. Buku Teks Pelajaran Sebagai Media Pembelajaran

(Bungfei, 2019)

3. Pembelajaran Menggunakan Video

Video pembelajaran merupakan media pembelajaran berupa gambar dan suara yang bertujuan untuk menyampaikan suatu topik pelajaran kepada *audience*. Video pembelajaran banyak digunakan untuk menyampaikan materi visual interaktif yang dijelaskan oleh pengajar (Santoso et al., 2022, hlm. 30). Video pembelajaran interaktif disajikan dengan komputer untuk disampaikan kepada siswa, tidak hanya melihat gambar dan suara, tetapi juga respon positif dalam pemahaman materi (Arsyad, 2020, hlm. 38). Menurut Brame (2016), ada dua hal yang perlu diketahui dalam pembuatan video pembelajaran, yaitu durasi pembelajaran dan orang yang berinteraksi dengan

audience untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Kedua hal tersebut bertujuan agar penonton tidak bosan dalam menangkap pelajaran yang disampaikan oleh pengajar dalam video.



Gambar 2.7. Video Pembelajaran

(Cakrawala, 2020)

4. Pembelajaran Menggunakan *Audio*

Materi pelajaran berbasis *audio* biasanya dibuat melalui proses perekaman suara. Materi suara ini dapat berupa diskusi, wawancara, ataupun *podcast*. Penggunaan *audio* dalam pembelajaran merupakan media transmisi materi dengan perangkat teknologi informasi yang lebih luas jangkauannya. Karakteristik dari pembelajaran suara adalah tidak ada visual, hanya suara informasi dan materi penjelasan yang dapat didengar oleh pendengar (Santoso et al., 2022, hlm. 35–36). Dalam hal ini, siswa harus memiliki keterampilan menyimak materi. Dengan pembelajaran *audio*, siswa dapat fokus mendengarkan materi. Selain itu, siswa berlatih mendengarkan konteks, menyaring informasi, merangkum pembicaraan, dan melatih keterampilan analisis *audio* (Arsyad, 2020, hlm. 46–47).



Gambar 2.8. Contoh Penggunaan *Audio* Sebagai Media Pembelajaran

(Abid, 2017)

5. Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran komputer merupakan alat bantu ajar berupa program dan beberapa aplikasi yang dipakai untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini yang disebut sebagai *computer-assisted instruction* yang diterjemahkan ke dalam penggunaan dan tujuan yang ingin dicapai melalui program komputer. Bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran berbasis komputer, yaitu *tutorial*, praktikum, simulasi, dan basis data (Arsyad, 2020, hlm. 33). Pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja dan berinteraksi dengan aktivitas yang berhubungan dengan komputer. Selain itu, penggunaan pembelajaran berbasis komputer ini dapat dilakukan secara individual ataupun berkelompok tergantung dari kebutuhan belajarnya (Arsyad, 2020, hlm. 55-56).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.9. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

(Abid, 2018)

2.3. MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK (*E-LEARNING*)

Menurut Jones dan Gilbert (2001), *e-learning* merupakan *platform* kegiatan pembelajaran yang menggunakan media komputer dan teknologi internet sebagai bahan untuk proses belajar siswa. *E-learning* diciptakan untuk melayani pembelajaran jarak jauh yang tidak terpisahkan dalam ruang dan waktu. Pengertian *e-learning* lebih menekankan pada *electronic and interned based* yang tidak jauh berbeda dari pengguna medianya.

Wahyuningsih dan Makmur (2017) menjelaskan sebelum adanya *e-learning*, pada tahun 1800, materi pengajaran dalam bentuk *hard copy* dikirimkan kepada siswa melalui surat-menyurat dan harus dilakukan dari jarak jauh dan produksi dan mendistribusikan materi pengajaran membutuhkan waktu yang lama. Kemudian pada tahun 1919-1937, pembelajaran mulai mengadopsi sistem pembelajaran luring, dimana pembelajaran ini hanya menggunakan media non internet seperti kalkulator untuk perhitungan matematis, radio dan televisi untuk penyiaran pendidikan. Namun, pembelajaran luring memiliki kelemahan. Kelemahannya adalah gaya belajar yang kurang tepat, pengajaran bersifat satu arah, kurang fleksibel, dan kurang mendukung pembelajaran (hlm.5-7). Seiring dengan kemajuan teknologi, pada tahun 1989, melalui program komputer dan

teknologi internet, muncul media pengajaran dalam bentuk komunikasi multi arah yang disebut sebagai *e-learning* (Kentnor, 2015).

Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional. Perbedaan kedua pembelajaran ini ditunjukkan dalam tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1. Tabel Perbedaan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran *Online (E-Learning)*

(Wahyuningsih dan Makmur, 2017, hlm. 7–12)

Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran Daring (<i>E-Learning</i>)
Pembelajaran terjadi secara tatap muka.	Pembelajaran dilakukan melalui komputer dan jaringan internet.
Dibuat dalam sistem kelas secara <i>full time</i> dengan rasio yang terbatas.	Dibuat dalam sistem <i>online</i> dengan rasio yang tidak terbatas dan akses 24/7.
Guru menjadi pusat pembelajaran.	Siswa menjadi pusat pembelajaran.
Berfokus pada peningkatan <i>intrapersonal relationship</i> .	Berfokus pada peningkatan <i>interpersonal relationship and learning independence</i> .
Pembelajaran <i>real time</i> dan bersifat liner.	Pembelajaran fleksibel dan bersifat multidimensional.
Ujian diawasi oleh guru di dalam kelas.	Ujian dilakukan secara <i>open book</i> dan tidak diawasi oleh guru.
Sumber sekunder hanya menggunakan buku pelajaran dan dijelaskan oleh guru.	Sumber primer berupa modul, materi, tugas, dan diskusi.
Lingkungan kelas dikondisikan dan siswa lebih cenderung untuk berkonsentrasi.	Membutuhkan motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan dan fokus pada pelajaran.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA