

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEMPERKENALKAN PERPUSTAKAAN KEPADA SISWA SEKOLAH DASAR DALAM BENTUK VIDEO

Nadia Marta Gusman¹, Marlini²

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

FBS Universitas Negeri Padang

email: nadiamartagusman@gmail.com

Abstract

In this paper we discuss "Motion Graphic Loading to Introduce Libraries to Elementary School Students". This paper aims to introduce libraries to elementary school students. The purpose of writing describes the making of motion graphics to introduce libraries to elementary school students. Writing this paper is done with 6 stages of making motion graphics. Based on the analysis of the data, it was concluded that the stages of making motion graphics are as follows. (1) concept, namely determining product specifications, namely title, duration, goals, objectives and final results; (2) design is the stage of making a graphic graphic specifically that is visualized through images; (3) collecting material is the stage of collecting materials according to what will be done; (4) assembly is the stage of making all objects by designing, animating and compositing; (5) the testing stage is the motion graphic testing stage that has been made; (6) distribution is the final stage of product packaging and distribution.

Keywords: *motion graphic, introducing the library*

A. Pendahuluan

Perpustakaan merupakan salah satu bagian yang sangat penting dari program sekolah secara keseluruhan dan juga merupakan salah satu sumber belajar di sekolah. Perpustakaan yang merupakan gudang informasi dan ilmu pengetahuan yang dijadikan sumber belajar oleh guru, siswa, serta masyarakat. Terlebih lagi pada era teknologi seperti sekarang perpustakaan sekolah perlu meningkatkan peranannya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Pada umumnya, pengenalan perpustakaan kepada siswa sangat jarang dilakukan oleh guru maupun pihak sekolah, ini dikarenakan mereka masih belum menyadari pentingnya pengenalan perpustakaan kepada para siswa. Untuk memperkenalkan perpustakaan kepada siswa perlu dilakukan dengan cara yang bisa menarik perhatian mereka untuk mengetahui sesuatu termasuk perpustakaan. Salah satu cara menarik yang bisa dilakukan untuk memperkenalkan perpustakaan adalah dengan video animasi dalam bentuk *motion graphic*. Video animasi dalam bentuk *motion graphic* merupakan salah satu media yang sangat dekat dengan anak-anak karena menarik untuk ditonton tanpa perlu bujukan atau paksaan yang bisa digunakan untuk memperkenalkan perpustakaan, karena jarang sekali ada pengenalan perpustakaan melalui video animasi.

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence*

¹Mahasiswa penulis makalah Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, wisuda periode Desember 2018.

² Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

(adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll. Meski *motion graphic design* telah ada selama beberapa dekade, akhir-akhir ini dengan majunya teknologi maka *motion graphic design*-pun telah mengalami kemajuan.

Perpustakaan berasal dari kata pustaka. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pustaka artinya kitab, buku. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan library. Dari kata lain terbentuk istilah librarius, tentang buku. Dalam bahasa asing lainnya perpustakaan disebut bibliotheca (Belanda), yang juga berasal dari bahasa Yunani yaitu biblia atau bangunan fisik sebagai tempat buku, kitab. Menurut UU Perpustakaan No.43/2007 "Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak dan karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para siswa sebagai penggunaan perpustakaan".

Perpustakaan dalam pendiriannya memiliki maksud dan tujuan. Menurut Sulisty-Basuki (1991:6) tujuan dari kepustakawanan atau perpustakaan adalah sebagai berikut.

- 1) penyimpanan, artinya perpustakaan bertugas menyimpan buku yang diterima;
- 2) penelitian, artinya perpustakaan bertugas menyediakan buku untuk keperluan penelitian. Penelitian ini mencakup arti luas karena dapat dimulai dari penelitian sederhana hingga penelitian yang rumit dan canggih;
- 3) informasi, artinya perpustakaan menyediakan informasi yang diperlukan pemakai perpustakaan. Pemberian informasi ini dilakukan baik atas permintaan maupun tidak diminta;
- 4) pendidikan, artinya perpustakaan merupakan tempat belajar seumur hidup, terutama bagi mereka yang telah meninggalkan bangku sekolah;
- 5) kultural, artinya perpustakaan menyimpan khazanah budaya bangsa atau masyarakat tempat perpustakaan berada serta juga meningkatkan nilai dan apresiasi budaya masyarakat sekitarnya melalui proses penyediaan bahan bacaan. Bacaan yang disediakan di perpustakaan, terutama perpustakaan umum dapat berupa bacaan serius maupun bacaan ringan.

Perpustakaan sekolah sebagai salah satu sarana penunjang siswa, menyediakan beragam informasi yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Menurut Bafadal (2001) perpustakaan sekolah adalah kumpulan bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun bukan buku yang diorganisasikan dalam suatu ruang sehingga dapat membantu murid-murid dan guru-guru dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Tujuan perpustakaan sekolah menurut Yusuf (2007 : 3) adalah sebagai berikut.

- 1) mendorong dan mempercepat proses penguasaan teknik membaca para siswa,
- 2) membantu menulis kreatif siswa dengan bimbingan guru dan pustakawan,
- 3) menumbuhkan minat baca siswa,
- 4) menyediakan berbagai informasi yang sesuai dengan kurikulum sekolah,
- 5) mendorong, menggairahkan, memelihara, dan memberi semangat membaca dan semangat belajar bagi siswa,
- 6) memperluas, memperdalam, dan memperkaya pengalaman belajar para siswa dengan membaca buku dan koleksi lain yang mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi, yang disediakan oleh perpustakaan,
- 7) memberikan hiburan sehat untuk mengisi waktu senggang melalui kegiatan membaca.

Sedangkan menurut Yusuf (2007 : 4) perpustakaan sekolah mempunyai empat fungsi umum sebagai berikut.

1) fungsi edukatif, keseluruhan fasilitas dan sarana yang ada pada perpustakaan sekolah, terutama koleksi yang dikelolanya banyak membantu para siswa sekolah untuk belajar dan memperoleh kemampuan dasar dalam mentransfer konsep – konsep pengetahuan; 2) fungsi informatif, mengupayakan penyediaan koleksi perpustakaan yang bersifat "memberi tahu" akan hal – hal yang berhubungan dengan kepentingan para siswa dan guru; 3) fungsi rekreasi, sebagai pelengkap untuk memenuhi kebutuhan sebagian anggota masyarakat sekolah akan hiburan intelektual; 4) fungsi riset atau penelitian, koleksi perpustakaan sekolah bisa dijadikan bahan untuk membantu dilakukannya kegiatan penelitian sederhana.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian siswa berarti orang, anak yang sedang berguru (belajar, bersekolah). Sedangkan menurut UU No. 20 tahun 2013 tentang sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri mereka melalui proses pendidikan pada jalur dan jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media video merupakan salah satu jenis media audiovisual. Media audiovisual merupakan media yang mengandalkan indera pendengaran dan pengelihatan. Media audiovisual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Rusman (2012: 220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video sebagai berikut: 1) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, 2) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dimatikan sesuai kebutuhan, 4) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Menurut Curran (2000) *motion graphic* atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif. Dunia perdagangan, informasi dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika audiens memutuskan kesuksesan suatu tayangan. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang *broadcaster* dan animator dalam seni *motion graphic*.

Proses pembuatan *motion graphic* menurut Luther (1994) melewati beberapa tahap sebagai berikut: 1) *concept* yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain, dan spesifikasi umum, 2) *design* yaitu tahap dalam membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program, 3) *material collecting* yaitu tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *icon*, foto, animasi, video, audio, 4) *assembly* yaitu tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia, 5) *testing* yaitu tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly*, 6) *distribution* yaitu tahap akhir pengemasan dan penyebaran dari produk.

B. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan dalam pembuatan makalah ini adalah metode deskriptif dengan cara observasi, menurut Sukmadinata (2009:18) penelitian deskriptif bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan membaca buku sumber dan mempelajari aplikasi pembuatan video berupa *motion graphic*. Tinjauan pustaka

dilakukan untuk menambah pengetahuan penulis dalam mengenal dan membuat video berupa *motion graphic*.

C. Pembahasan

1. Pembuatan *Motion Graphic* Memperkenalkan Perpustakaan kepada Siswa Sekolah Dasar dalam bentuk Video

Pembuatan *motion graphic* memperkenalkan perpustakaan kepada siswa dasar dalam bentuk video merupakan salah satu bentuk video animasi 2D (dua dimensi) yang di dalamnya memuat informasi yang bersifat audio visual untuk dapat memperkenalkan perpustakaan kepada para siswa sekolah dasar. Tayangan yang terdapat pada video *motion graphic* ini bisa memberikan informasi mengenai perpustakaan itu seperti apa, layanan apa saja yang terdapat di perpustakaan, hal-hal yang harus dipatuhi di perpustakaan, dan lain-lain. Tayangan *motion graphic* ini diharapkan bisa memberikan pengaruh sebagai sumber belajar terhadap siswa sekolah dasar untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan pada para siswa sekolah dasar. Oleh karena itu dengan adanya video ini diharapkan bisa memberikan kemudahan kepada para guru untuk memperkenalkan perpustakaan kepada siswanya tentang perpustakaan sehingga menimbulkan minat baca dan para siswa dengan senang hati untuk mengunjungi perpustakaan.

Berikut beberapa tahapan pembuatan *motion graphic*

a. Concept

Pada tahap ini dirumuskan dasar-dasar dari proyek yang akan dikerjakan. Kegiatan yang dilakukan, antara lain menentukan siapa yang akan menjadi *target audience*, merumuskan tujuan utama pembuatan *motion graphic* dan lain-lain. Pada tahap ini juga akan menjelaskan bagaimana video motion ini akan menjadi suatu sarana dalam memperkenalkan perpustakaan dengan cara yang menarik.

b. Design

Pada tahap desain dalam pembuatan *motion graphic* ini dilakukan secara spesifik, dari cerita yang telah dibuat selanjutnya akan divisualisasikan dalam bentuk gambar, rancangan tersebut disebut *storyboard*. *Storyboard* akan menampilkan seluruh gambaran material dan menampilkan setiap *scene* dari *motion graphic* untuk perkenalan perpustakaan.

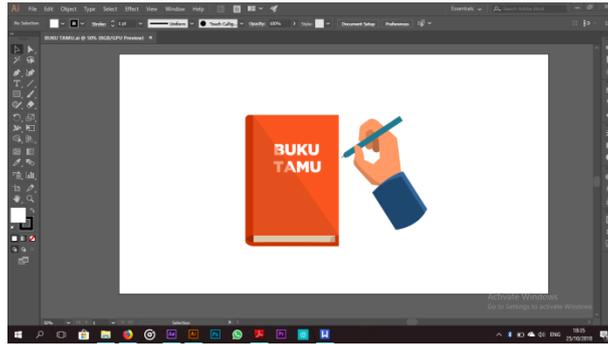
c. Material Collecting

Pada tahap ini, dikumpulkan material-material yang dibutuhkan pada saat pembuatan *motion graphic* dalam memperkenalkan perpustakaan. Material-material yang di-kumpulkan berupa gambar, *icon* dengan ekstensi png, *backsound* (suara latar), video *footage*. Sebagian besar material-material didapatkan dengan cara mengunduh di internet melalui website *vecteezy.com* dan *freepik.com*.

d. Assembly

Pada tahapan assembly ini dilakukan dengan 4 tahap yaitu:

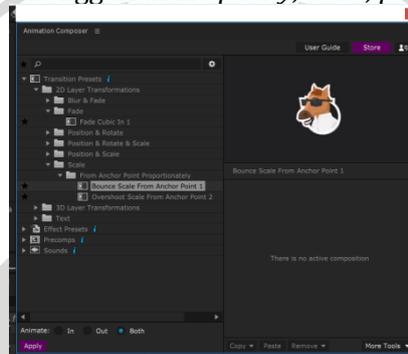
- 1) Designing, Tahap *designing* merupakan proses pembuatan visual objek-objek yang menjadi material inti pembuatan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2017.



Gambar 1. Tahap Designing

2) Animating

Animating merupakan proses menggerakkan objek-objek gambar agar terlihat seolah memiliki ilusi pergerakan. Proses *animating* untuk setiap *scene* memiliki teknik dasar yang relatif sama, yaitu menggunakan *opacity*, *scale*, *position* dan *rotation*.



Gambar 2. Tahap Animating

3) Compositing

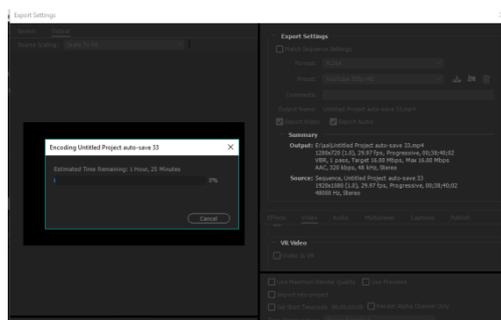
Proses ini dilakukan untuk menggabungkan seluruh file pada proses *animating* yang telah dilakukan sebelumnya. Perangkat lunak yang digunakan dalam proses *compositing* adalah Adobe After Effect CC 2017



Gambar 3. Tahap Compositing

4) Rendering

Rendering pada Adobe Premiere CC 2017 merupakan proses terakhir yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah *motion graphic* memperkenalkan perpustakaan. *Rendering* adalah proses *export* atau pengolahan akhir dari berbagai format file menjadi format video (.mp4). *Rendering* video berfungsi untuk menggabungkan semua komponen pembentuk video.



Gambar 4. tahap Rendering

e. *Testing*

Pada tahap *testing*, dilakukan pengujian kembali hasil video *motion* yang telah dibuat. Pada tahap pengujian pertama, dilakukan dengan cara meninjau kembali hasil video yang telah dibuat untuk mengurangi adanya kemungkinan *crash*, *broken* maupun *incomplete*.

f. *Distribution*

Pada tahap *distribution*, dilakukan proses kompresi kembali video yang telah dibuat agar proses distribusi lebih efisien. Selanjutnya file dipindahkan dari perangkat komputer ke dalam *usb flash drive* untuk keperluan dokumentasi tugas akhir.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pada pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tahapan pada pembuatan motion graphic untuk memperkenalkan perpustakaan kepada siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut: 1) concept, merupakan tahapan sebelum pembuatan motion graphic, 2) design, merupakan tahapan pembuatan motion secara lebih spesifik yang divisualisasikan dalam bentuk gambar, 3) material collecting, merupakan pengumpulan materi pada saat pembuatan motion graphic, 4) assembly, tahapan yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu designing, animating, compositing dan rendering yang dilakukan menggunakan aplikasi Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro, 5) testing, merupakan tahap pengujian. 6) distribution.

Berdasarkan kesimpulan di atas penulis memberika saran kepada setiap guru agar video motion graphic ini bisa dimanfaatkan untuk memudahkan dalam pengenalan perpustakaan kepada para siswa, lalu untuk para siswa sekolah dasar agar video ini dapat dijadikan sarana penambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta untuk kemudahan dalam proses belajar.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan makalah tugas akhir penulis dengan pembimbing Marlini, S.IPI., M.LIS

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo.

Betancourt, Michael. (2012). *The Origins of Motion Graphics, Cinemagraphic*.

(Online) <http://www.cinemagraphic.net/article.php?story=20110826144209282> Diakses pada tanggal 29 Agustus 2018

Curran. (2000). *Motion Graphic: Graphic Design for Broadcast and Film*. Rockort Publisher.

- Darmono. (2007). *Perpustakaan Sekolah Aspek Manajemen dan Tata Kerja*. Jakarta: Gramedia.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Ibrahim, Bafadal. (2001). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ihsan, Fuad. (2005). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineke Cipta
- John, Dickinson. (2010). *What is Motion Graphic?*
- (Online), <http://motionworks.net/what-is-motion-graphics/> Diakses pada tanggal 28 Agustus 2018.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Online), kbbi.kemendibud.go.id. Diakses 30 Agustus 2018.
- Luther, L. (1994). *Authoring Interactive Multimedia. AP Professional*. Boston.
- Republik Indonesia. (2007). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan. Jakarta.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Soedarso. (2001). *Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta.
- Sulistyo-Basuki. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suwarno, Wiji. (2009). *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Sagung Seto.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.