TUGAS AKHIR - DV 184801

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC PENGENALAN JURUSAN KAMPUS UNTUK CALON MAHASISWA (STUDI KASUS: JURUSAN TEKNIK KELAUTAN DAN TEKNIK PERKAPALAN)

NANDA ACHMAD BACHRUS SHOLEH
08311640000093

Dosen Pembimbing
Sayatman, S.Sn., M.Si.
NIP. 19740614 200112 1003

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

TUGAS AKHIR – DV 184801

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN JURUSAN KAMPUS UNTUK CALON MAHASISWA (STUDI KASUS: JURUSAN TEKNIK KELAUTAN DAN TEKNIK PERKAPALAN)

NANDA ACHMAD BACHRUS SHOLEH
NRP. 08311640000093

Dosen Pembimbing:
Sayatman, S.Sn., M.Si
NIP. 19740614 200112 1003

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

(Halaman dikosongkan)

FINAL PROJECT – DV 184801

VIDEO DESIGN MOTION GRAPHIC INTRODUCTION OF CAMPUS COURSE FOR PROSPECTIVE STUDENTS (CASE STUDY: MARINE ENGINEERING AND SHIPPING ENGINEERING DEPARTMENT)

NANDA ACHMAD BACHRUS SHOLEH
NRP. 08311640000093

Lecturer:
Sayatman, S.Sn., M.Si
NIP. 19740614 200112 1003

DEPARTMENT OF PRODUCT DESIGN - VISUAL COMMUNICATION DESIGN
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

(Halaman dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN JURUSAN KAMPUS UNTUK CALON MAHASISWA (STUDI KASUS: JURUSAN TEKNIK KELAUTAN DAN TEKNIK PERKAPALAN)

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk memenuhi syarat

memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)

pada

Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Nanda Achmad Bachrus Sholeh

NRP. 08311640000093

Surabaya, 19 Agustus 2020

Periode Wisuda 122 (September 2020)

Mengetahui,	**Disetujui,**
Kepala Departemen	**Dosen Pembimbing**
Desain Produk	
Bambang Tristiyono, ST., MSi.	**Sayatman, S.Sn., M.Si.**
NIP. 197007031997021001	**NIP. 19740614 200112 1003**

(Halaman dikosongkan)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Nanda Achmad Bachrus Sholeh**
NRP : **08311640000093**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN JURUSAN KAMPUS UNTUK CALON MAHASISWA (STUDI KASUS: JURUSAN TEKNIK KELAUTAN DAN TEKNIK PERKAPALAN)"** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 19 Agustus 2020
Yang membuat pernyataan

Nanda Achmad Bachrus S
08311640000093

(Halaman dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala yang selalu membarikan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "**Perancangan Video *Motion Graphic* Pengenalan Jurusan Kampus untuk Calon Mahasiswa (Studi Kasus: Jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan)**" dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mata kuliah tugas akhir pada Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Dalam merancang tugas akhir ini penulis melakukan riset yang dilakukan secara nyata dan berkala dengan dukungan dari berbagai sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih perlu untuk disempurnakan kembali, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki tugas akhir ini.

(Halaman dikosongkan)

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan ini, penulis telah mendapatkan banyak pengalaman, masukan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang sangat berguna dan bermanfaat. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan berbesar hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesa-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua penulis, Drs. Mochammad Dhori dan Suparmi, serta saudara penulis, Defy Abdul K. H, Octia Muthiba'ul K, Nur Laila M. P yang telah memberikan dukungan secara moral dan material
3. Bapak Sayatman, S.Sn., M.Si. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah mendukung dan memberikan masukan dalam merancang tugas akhir.
4. Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si dan Ibu Putri Dwitasari S.T., M.Ds. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi terhadap pengerjaan tugas akhir.
5. Seluruh bapak dan ibu dosen yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan di Departemen Desain Komunikasi Visual.
6. Kakak-kakak pembimbing di Good News From Indonesia yang memberikan banyak ilmu.
7. Saudara-saudari Rumah Kepemimpinan Angkatan 9 yang menjadi pemacu untuk terus belajar dan tumbuh menjadi lebih baik.
8. Teman – teman DP 22, khususnya Syahid, Rendhy, Pandu dan pihak lainnya yang telah membantu proses pengerjaan tugas akhir dari awal penelitian hingga proses akhir baik secara moral dan material.

(Halaman dikosongkan)

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN JURUSAN KAMPUS UNTUK CALON MAHASISWA (STUDI KASUS: JURUSAN TEKNIK KELAUTAN DAN TEKNIK PERKAPALAN)

Nama Mahasiswa	**: Nanda Achmad Bachrus S**
NRP	**: 08311640000093**
Departemen	**: Desain Komunikasi Visual CREABIZ – ITS**
Dosen Pembimbing	**: Sayatman, S.Sn., M.Si**

ABSTRAK

Banyak mahasiswa yang merasa salah memilih jurusan karena kurangnya pemahaman dengan jurusan yang akan diambil pada saat mendaftar kuliah. Sebanyak 87% mahasiswa Indonesia mengaku bahwa jurusan yang diambil tidak sesuai dengan minatnya, atau dengan kata lain salah jurusan. Kurangnya riset mendalam sebelum mendaftarkan diri menjadi salah satu faktor utama. Media digital menjadi alat yang paling efektif untuk mencari informasi. Perancangan video *motion graphic* ini bertujuan untuk membantu calon mahasiswa memperoleh informasi dan memahami jurusan kampus yang diminati dengan studi kasus Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan.

Untuk mencapai tujuan tersebut, perancangan ini menggunakan beberapa metode yakni metode eksperimental awal untuk merancang alur video disertai dengan studi eksisting terdahulu, depth interview kepada mahasiswa 2 program studi berbeda yang mengalami kasus terkait dan studi literatur untuk selanjutnya data yang didapatkan diolah menjadi konsep *storyboard* dan video. Hasil analisis diwujudkan dalam proses desain yakni membuat video final. Kemudian metode yang digunakan adalah metode evaluatif dengan ahli *motion graphic* dan akademisi jurusan terkait. Hasil dari metode tersebut diolah menjadi sebuah konsep desain *motion graphic* untuk mendukung upaya menjawab permasalahan pada perancangan ini.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah video *motion graphic* yang berisikan tentang informasi yang dibutuhkan calon mahasiswa seperti penjelasan jurusan, prospek pekerjaan, mata kuliah yang dipelajari, kompetensi yang harus dimiliki calon mahasiswa, serta universitas yang menyediakan jurusan tersebut yang nantinya dapat diakses oleh target segmen melalui platform YouTube.

Kata Kunci : Video *Motion Graphic*, Pengenalan Jurusan, Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan, Calon Mahasiswa

(Halaman dikosongkan)

VIDEO DESIGN MOTION GRAPHIC INTRODUCTION OF CAMPUS COURSE FOR PROSPECTIVE STUDENTS (CASE STUDY: MARINE ENGINEERING AND SHIPPING ENGINEERING DEPARTMENT)

Nama Mahasiswa	**: Nanda Achmad Bachrus S**
NRP	**: 08311640000093**
Departemen	**: Desain Komunikasi Visual CREABIZ – ITS**
Dosen Pembimbing	**: Sayatman, S.Sn., M.Si**

ABSTRACT

Many students who feel wrong to choose majors due to lack of understanding with the majors that will be taken at the time of school registration. A total of 87% of Indonesian students admitted that the majors were not in accordance with their interest, or in other words miscourses. Lack of in-depth research before enrolling into one of the major factors. Digital Media is becoming the most effective tool for finding information. The design of motion graphic video aims to help prospective students obtain information and understand the campus majors in demand with the case study of marine engineering and shipping techniques.

To achieve this goal, this design uses several methods namely the initial experimental method to design the video flow accompanied by previous existing study, depth interview to students 2 different courses that experience related cases and literature study for the subsequent data obtained is processed into the concept of storyboard and video. The results of the analysis will be realized in the design process of making final video. Then the methods used are evaluative methods with the motion graphic experts and academics related majors. The result of the method will be processed into a motion graphic design concept to support the efforts to answer the problem in this design.

The result of this design is a motion graphic video that contains information needed by prospective students such as the description of majors, job prospects, studied courses, competencies to which prospective students can have, and universities that provide those majors that can be accessed by the target segment through the YouTube platform.

Keywords: Motion Graphic Video, Course Introduction, Marine Engineering and Shipping Engineering, Prospective Students

(Halaman dikosongkan)

DAFTAR ISI

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT viii
KATA PENGANTAR x
UCAPAN TERIMA KASIH xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 6
1.3 Rumusan Masalah 6
1.4 Batasan Masalah 7
1.5 Tujuan Penelitian 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
2.1 Studi Eksisting 8
2.1.1 Studi Kompetitor 8
2.1.2 Studi Komparator 11
2.2 Tinjauan Literatur 16
2.3 Tinjauan Elemen Visual 18
2.3.1 Storytelling Animasi 18
2.3.2 Karakter Animasi 19
2.3.3 Storyboard Animasi 20
2.3.4 Pewarnaan dalam Animasi 23
2.3.5 Motion dalam *Motion Graphic* 25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 27
3.1 Diagram Alur Penelitian 27
3.2 Metode Penelitian 28
3.3 Protokol Penelitian 29
3.3.1 Pencarian Data Awal 29
3.3.2 Tahap 2 35
3.3.3 Tahap 3 36
3.3.4 Tahap Akhir / Evaluasi 36
BAB IV ANALISA HASIL RISET 37
4.1 Analisa Hasil Riset Pencarian Data Awal 37

4.1.1 Hasil Analisa Studi Literatur 37
4.1.2 Hasil Analisa Studi Eksisting 39
4.1.3 Hasil Analisa Observasi 40
4.1.4 Hasil Analisa Kuesioner 45
- Laki-laki dan perempuan 48
4.1.5 Hasil Analisa Interview *Stakeholder* / Persona 49
4.2 Analisa Hasil Riset Tahap 1 54
4.2.1 Hasil Analisa Studi Eksperimental 1 54
4.2.2 Hasil Analisa *Depth Interview* 1 60
4.3 Analisa Hasil Riset Tahap 2 61
4.3.1 Hasil Analisa Studi Eksperimental 2 61
4.3.2 Hasil Analisa *Depth Interview* 2 62
4.4 Analisa Hasil Riset Tahap 3 63
4.4.1 Hasil Analisa Studi Eksperimental 3 63
4.5 Analisa Tahap Akhir / Evaluasi 64
4.5.1 *Motion Graphic Expert* 64
4.5.2 Calon *User* 65
4.5.3 Mahasiswa Jurusan 66
4.5.4 Dosen Jurusan Terkait 67
BAB V KONSEP DESAIN 69
5.1 Gambaran Umum 69
5.1.1 Deskripsi Perancangan 69
5.1.2 *Output* Perancangan 69
5.2 *Bid Idea* 70
5.3 Konsep Desain 71
5.3.1 Produk 71
5.3.2 Segmentasi 71
5.3.3 *Positioning* 71
5.3.4 *Needs* 72
5.3.5 *Unit Selling Point* 72
5.4 Strategi Media 72
5.4.1 Durasi 72
5.4.2 Episode 72
5.4.3 Distribusi Media 72
5.5 Sinematografi 73
5.5.1 Aspek Resolusi Gambar 73
5.5.2 *Framing* 73

5.6 Suara 74
5.6.1 Narasi 74
5.6.2 BGM 74
5.7 Kriteria Desain 74
5.7.1 Strategi Konten 75
5.7.2 *Visual Development* 76
5.7.3 Alur Cerita 78
5.7.4 *Storyboard* 79
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN 80
6.1 Proses Produksi 80
6.1.1 *Storyboard* 80
6.1.2 Pembuatan Aset 82
6.1.3 *Compositing* 83
6.1.4 *Animating* 83
6.1.5 *Scoring* 84
6.1.6 *Finishing* 85
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN 86
7.1 Kesimpulan 86
7.2 Saran 86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 03
Gambar 1. 2 05
Gambar 2. 1 08
Gambar 2. 2 09
Gambar 2. 3 10
Gambar 2. 4 10
Gambar 2. 5 12
Gambar 2. 6 12
Gambar 2. 7 14
Gambar 2. 8 15
Gambar 2. 9 16
Gambar 2. 10 16
Gambar 2. 11 19
Gambar 2. 12 21
Gambar 2. 13 22
Gambar 2. 14 23
Gambar 2. 15 24
Gambar 2. 16 24
Gambar 3. 1 27
Gambar 4. 1 40
Gambar 4. 2 42
Gambar 4. 3 42
Gambar 4. 4 45
Gambar 4. 5 49
Gambar 4. 6 50
Gambar 4. 7 52
Gambar 4. 8 52
Gambar 4. 9 54
Gambar 4. 10 60
Gambar 4. 11 61
Gambar 4. 12 62

Gambar 4. 13 62
Gambar 4. 14 63
Gambar 5. 1 70
Gambar 5. 2 73
Gambar 5. 3 76
Gambar 5. 4 77
Gambar 5. 5 77
Gambar 5. 6 79
Gambar 6. 1 82
Gambar 6. 2 83
Gambar 6. 3 84
Gambar 6. 4 85
Gambar 6. 5 85

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 30
Tabel 3. 2 31
Tabel 3. 3 32
Tabel 3. 4 33
Tabel 3. 5 34
Tabel 3. 6 36
Tabel 4. 1 48
Tabel 6. 1 82

BAB I
PENDAHULUAN

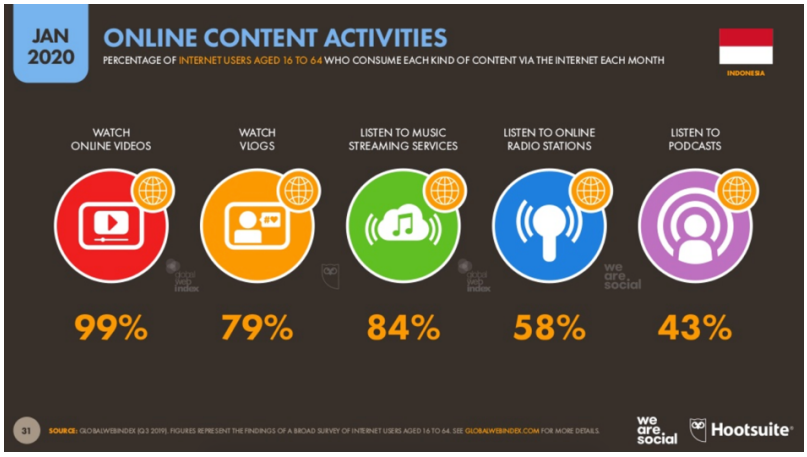
1.1 Latar Belakang

Perkuliahan menjadi salah satu gerbang seseorang dalam memulai kehidupan lebih profesional. Banyak keprofesian yang dapat dipilih seseorang dimulai ketika memilih jurusan yang ada di setiap kampus. Namun sayang menurut hasil penelitian Indonesia Career Center Network (ICCN) tahun 2017, sebanyak 87% mahasiswa Indonesia mengakui bahwa jurusan yang diambil tidak sesuai dengan minatnya, atau dengan kata lain salah jurusan. Begitu juga dengan survey independen yang dilakukan pada tahun 2017 oleh CEO Aku Pintar, didapatkan data sebanyak 71,7% pekerja tidak memilih profesi linier dengan apa yang dipelajari dalam perkuliahan. Salah satu perusahaan rintisan hasil binaan Skystar Ventures, Tech Incubator Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yakni Youth Manual melakukan penelitian selama 2 tahun untuk mendalami lebih dari 400.000 data profil siswa dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan fakta bahwa 92% siswa SMA/SMK sederajat bingung dan tidak tahu akan menjadi apa ke depaannya dan 45% mahasiswa merasa salah jurusan. Sementara keputusan yang mereka buat sehubungan dengan pemilihan jurusan kuliah tersebut akan turut menentukan masa depan kehidupan mereka mendatang (Ifdil, Jurnal Web Psikoeduka, 2009).

Menurut IDN Times, salah satu faktor kuat terjadinya fenomena mahasiswa salah jurusan adalah karena calon mahasiswa kurang riset terhadap jurusan yang diambil pada saat mendaftar. Informasi yang kurang akurat membuat calon mahasiswa berekspektasi tinggi. Dr. Eng. Unggul Wasiwitono, ST., M.Eng.Sc sebagai Kepala SubDit. Admisi Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya juga menambahkan bahwa adanya media video pengenalan jurusan kampus yang dipublikasikan secara daring membantu calon mahasiswa dalam melakukan riset dan meningkatkan wawasan calon mahasiswa terhadap jurusan-jurusan yang ada. Secara umum,

gaya belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Di antara ketiganya, visual mendominasi yang dipilih oleh para pembelajar terutama generasi muda. Adapun media – media menurut Freddy Rangkuti (2007:162) dapat berupa Above The Line (TV, Internet, Koran, Majalah) maupun Below The Line (Billboard, Brosur, Marchendise, Ambient Media, dll). Dalam perancangan ini perancang memfokuskan pada media Above the line dengan kategori Internet dan output desain berupa video sebagai materi edukatif karena bersifat visual. Dikutip dari infografis Quick Sprout, YouTube merupakan situs mesin pencari kedua yang paling banyak digunakan di dunia. Artinya, ketika orang-orang mencari informasi, mereka akan lebih memanfaatkan YouTube (Helianthusonfri, 2016). Video YouTube menjadi media baru dalam pembelajaran interaktif siswa tingkat tersier atau menengah ke atas (Sethela, 2014). Penggunaan video menjadi begitu merajalela, bahkan tersedia melalui perangkat mobile. Sebelumnya penggunaan film dan video untuk melengkapi pengajaran telah banyak dipromosikan pada tahun 1950-an (Marchionini, 2003). Ketersediaan teknologi pendidikan dan video yang diproduksi sendiri, kemudian ditempatkan di YouTube juga telah membuat pengajaran lebih menarik. Selain itu, YouTube juga digunakan untuk mengilustrasikan konten teoritis, melibatkan siswa, dan menginspirasi metode pengajaran yang inovatif (Agazio & Buckley, 2009).

Data ini diperkuat oleh hasil riset Wearesosial dan Hootsuite yang dirilis Januari 2020, menyatakan bahwa pada tahun 2019 trend media semakin dominan dimiliki oleh konten yang dikemas melalui video online. Sebanyak 99% pengguna mengkonsumsi video ketika menjelajah internet setiap bulannya.



Gambar 1. 1. Aktivitas konten *online*
Sumber: Penulis, https://databoks.katadata.co.id, 2020

Ada pun video pengenalan jurusan yang ada saat ini masih terbatas, beberapa di antaranya yang cukup populer di platform YouTube adalah kanal Rencanamu, Republika Mahasiswa, dan Edulab Indonesia.

1. Rencanamu, kanal YouTube yang membahas apa saja yang perlu disiapkan calon mahasiswa sebelum menuju perguruan tinggi. Video dikemas dengan menampilkan narasumber yang merupakan seseorang memiliki keterkaitan dengan jurusan tersebut, mayoritas adalah mahasiswa. Kekurangannya adalah pesan yang disampaikan akan terkesan sangat subjektif berdasarkan pandangan narasumber. Selain itu video terkesan monoton karena selama video berlangsung hanya 1 narasumber tersebut yang berbicara.
2. Republika Mahasiswa, kanal YouTube yang dibuat oleh seorang pemuda dengan menampilkan hasil wawancara kepada mahasiswa jurusan terkait. Menarik karena terkesan santai seperti mendengarkan 2 sedang sedang berbicang. Kekurangannya adalah video seakan kurang terkonsep dan masih terlalu apa adanya. Hampir sama dengan Rencanamu, data yang dihasilkan berupa opini yang masih sangat subjektif.

3. Edulab Indonesia, berbeda dengan beberapa contoh kanal sebelumnya Edulab memiliki konsep penyampaian berupa animasi sederhana kolase dari gambar yang berasal dari foto. Karena tidak menampilkan narasumber tertentu, data yang disampaikan diperoleh dari riset yang sudah dipublikasikan. Konsep yang menarik, namun penyapaian animasi kolase ini seakan masih sangat mentah dan asal menampilkan visual. Video terlihat belum memiliki identitas yang menjadi ciri khas kanal tersebut, membuat seakan dibuat oleh seorang yang amatir.

Maka dari data yang ada tersebut, diperlukan media alternatif berupa video yang menjelaskan pengenalan jurusan kampus yang lebih menarik, informatif dan bertanggung jawab untuk menjawab permasalahan yang dimiliki oleh calon mahasiswa baru. Produk media *motion graphic* salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Purwanti, A dan Haryanto, 2015). Trend *motion graphic* sedang berkembang pesat dan sangat digemari masyarakat (Nugroho, 2017). *Motion graphic design* adalah penciptaan gambar dalam waktu dan ruang yang berfokus pada struktur planar dan suara. Kombinasi gambar duplikasi, kontras, arah, ukuran, kecepatan, bentuk, dan warna perubahan dapat membuat pesan sederhana yang cocok untuk format media baru saat ini (Evans, 2005). Membandingkan dengan animasi tradisional, *motion graphic* lebih informatif dan praktis. *Motion graphic* dapat menyampaikan informasi lengkap dalam waktu singkat, memperdalam pengalaman penonton dan meningkatkan suasana tema sehingga cocok dengan karakteristik sosial yang cepat berubah saat ini. (Pang, 2015).

Untuk menentukan jurusan apa yang akan dijadikan sampel dalam perancangan, dipilihlah beberapa jurusan yang memiliki prospek pekerjaan yang dibutuhkan di masa depan namun jarang diperhatikan. Dilansir dari media Kompas.com.

Gambar 1. 2. 4 Jurusan Teknik Jarang Dilirik tapi Banyak Dibutuhkan
Sumber: Penulis, https://bogor.kompas.com/read/2019/07/18/15194491/4-jurusan-teknik-jarang-dilirik-tapi-banyak-dibutuhkan?page=all

Ada 4 jurusan teknik jarang dilirik tapi banyak dibutuhkan, 2 diantaranya adalah :

1. Teknik Kelautan

   Tidak banyak orang yang berminat masuk jurusan ini, sedangkan lulusannya masih terus dibutuhkan dalam dunia kerja. Mahasiswa di jurusan ini akan mempelajari tentang sistem konstruksi di tengah laut atau biasa disebut anjungan lepas pantai.
2. Teknik Perkapalan

   Teknik perkapalan pun masih belum banyak yang mengenalnya. Namun, bukan berarti karena sepi peminat sehingga jurusan ini tidak prospektif. Justru banyak lulusannya ditunggu oleh perusahaan perkapalan serta tambang minyak dan gas dan dijanjikan penghasilan besar.
3. Teknik Pengelasan
4. Teknik Perpipaan

Dari keempat jurusan tersebut, Teknik Perkapalan dan Teknik Kelautan menjadi jurusan yang berpotensi lebih mudah dikenal jika dibandingkan Teknik Pengelasan dan Teknik Perpipaan karena sudah beberapa perguruan tinggi yang membuka program studi tersebut. Teknik Pengelasaan dan

Perpipaan saat ini hanya ada di Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya. Sehingga dalam perancangan ini, Teknik Perkapalan dan Teknik Kelautan dipilih sebagai studi kasus.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena di atas, maka terdapat permasalahan yang akan timbul dirasakan oleh calon mahasiswa tentang bagaimana keprofesian yang akan dipilihnya saat masuk di dunia perkuliahan, di antaranya:

1. Masih banyaknya jumlah kasus mahasiswa merasa salah memilih jurusan kuliah.
2. Tidak sedikit lulusan sarjana yang bekerja tidak sejalan dengan jurusan yang diambil pada saat kuliah
3. Pentingnya mengenalkan jurusan yang kini semakin beragam kepada calon mahasiswa.
4. Jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan contoh jurusan yang jarang diperhatikan namun memiliki peluang besar di dunia kerja
5. Trend *motion graphic* sedang berkembang pesat dan sangat digemari masyarakat

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

"Bagaimana merancang video *Motion graphic* pengenalan jurusan kampus sesuai kebutuhan *user* calon mahasiswa dengan studi kasus Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan?"

1.4 Batasan Masalah

Batas permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Perancangan ini dibuat untuk membantu calon mahasiswa mengenal jurusan sebelum ke jenjang perkuliahan.
2. Jumlah jurusan yang dikenalkan dalam perancangan ini dibatasi 2 yaitu Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan
3. Perancangan dibatasi pada pembuatan 2 video *motion graphic* dengan total durasi 4 menit masing-masing video
4. Video disampaikan melalui ilustrasi vektor dengan *motion graphic*
5. Video akan dipublikasikan dengan media YouTube
6. Perguruan tinggi yang menjadi acuan adalah Perguruan Tinggi Negeri yang ada di Indonesia

1.5 Tujuan Penelitian

Perancangan ini bertujuan untuk membuat video *motion graphic* yang membantu calon mahasiswa mengenal dan memahami jurusan kampus, dapat diakses secara mudah di kanal YouTube. Studi kasus yang digunakan adalah jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Eksisting

2.1.1 Studi Kompetitor

Hasil perancangan yang ada saat ini dengan output video dengan target calon mahasiswa. Terdapat 2 kanal YouTube yang digunakan sebagai studi kompetitor, diantaranya :

A. Rencananmu

Gambar 2. 1. Logo Rencanamu
Sumber: youtube.com

Pengembang : Youth Manual
Subscriber : 66.000

Rencanamu adalah platform yang menawarkan bantuan kepada generasi muda untuk persiapkan masa depan. Mulai dari persiapan sekolah, kuliah, beasiswa, bahkan hingga karir. Asesmen psikologi, rekomendasi para ahli, hingga konsultasi langsung dengan Tim Rencanamu. Dengan konsep santai menghadirkan mahasiswa-mahasiswa jurusan terkait, narasumber akan berada bercerita dalam video.

Gambar 2. 2. Video Jurusan Statistika Rencanamu
Sumber: YouTube.com

Kelebihan :

- Sangat berfokus kepada edukasi perihal persiapan mahasiswa baru karena semua konten yang disampaikan adalah pengenalan jurusan kampus
- Memiliki identitas *brand* yang sangat rapi dan jelas, ditujukkan dengan pengelolaan identitas seperti logo, supergrafis, keserasian penyampaian video
- Videografi memiliki kualitas editing yang cukup baik dengan memainkan pengambilan sudut pandang yang tidak membosankan
- Menampilkan opini yang cukup meyakinkan karena narasumbewr merupakan mahasiswa universitas ternama, walaupun akan sangat subjektif informasi yang diberikan
- Penyampaian sangat teratur, terlihat sangat dipersiapkan menggunakan *script*

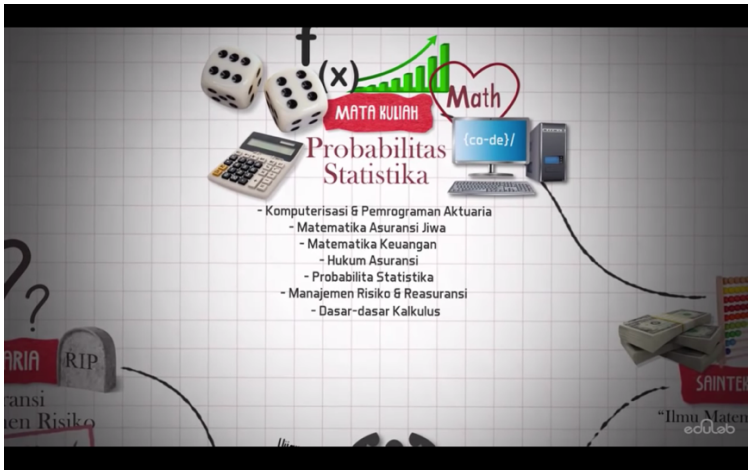
B. Edulab Indonesia

Gambar 2. 3. Logo Edulab Indonesia
Sumber: Yutube.com

Pembuat : edulab.co.id

Subscriber : 58.900

Edulab merupakan lembaga konsultan pendidikan dengan konsep baru yang memadukan aspek akademik dan aspek psikologi secara merata untuk mewujudkan generasi Indonesia yang mandiri dan cerdas. Pengenalan jurusan di Edulab menggunakan motion graphic sederhana yang menggabungkan elemen grafis seperti foto, ilustrasi, dan video. Dengan penjelasan berupa suara dari pemberi materi.



Gambar 2. 4. Video jurusan statistika Edulab Indonesia
Sumber: Youtube.com

Kelebihan :

- Berfokus kepada informasi pendidikan yang ada di perguruan tinggi Indonesia saat ini
- Tidak perlu menampilkan subjek atau narasumber tertentu, yang pastinya lebih efisien dalam proses produksi
- Konsep yang unik karena menampilakan informasi yang mudah dicerna melalui visual, karena menggunakan elemen grafis yang sering dijumpai seperti grafik, simbol, alat elektronik sehari-hari, dan sebagainya
- Alur cerita dapat dipersiapkan lebih matang dengan menggunakan storyboard
- Akan lebih mudah melakukan perbaikan ketika terjadi kekeliruan, karena tidak perlu melibatkan banyak pihak dalam proses produksi video
- Informasi lebih mudah diperoleh dari sumber yang terpercaya, karena sumber yang diambil juga tersedia di laman website resmi setiap universitas
- Secara konsep lebih praktis karena merupakan rangkuman dari sebuah informasi.

2.1.2 Studi Komparator

Hasil perancangan yang ada saat ini dengan output video *motion graphic*. Terdapat 2 kanal YouTube yang digunakan sebagai studi komparator, diantaranya :

A. Kok Bisa?

Gambar 2. 5. Logo Kok bisa?
Sumber: Youtube.com

Pembuat : Tim Kok Bisa

Subscriber : 2,08 juta

Kok Bisa? Menjelaskan segala ilmu pengetahuan yang dimulai dari sebuah pertanyaan. Kok Bisa ingin menciptakan pengalaman belajar sains yang inovatif dengan menjawab pertanyaan sehari-hari melalui video-video animasi edukatif. Melalui animasi, Kok Bisa percaya bahwa konsep yang rumit bisa digambarkan dengan kontekstual dan lebih mudah dipahami. Hal ini cukup menarik karena belum banyak kanal sejenis yang menyampaikan informasi melalui animasi

Gambar 2. 6. Video Kok Bisa?
Sumber: youtube.com

Kelebihan :

- Tidak perlu menampilkan subjek atau narasumber tertentu, yang pastinya lebih efisien dalam proses produksi. Hanya menampilkan ilustrasi dengan gaya *flat design* dalam proses pembuatannya
- Konsep yang unik karena menampilakan informasi yang mudah dicerna melalui visual animasi sederhana, salah satu video edukasi *motion graphic* terbaik di Indonesia
- Alur cerita didapatkan melalui riset dari data sekunder. Dalam proses produksi terdapat beberapa peran anggota tim yang berbeda, ada divisi pengumpulan data, konseptor, dan animator
- Akan lebih mudah melakukan perbaikan ketika terjadi kekeliruan karena hanya melalukan produksi ulang pada tim animator
- Informasi lebih menarik karena disampaikan dengan candaaan yang dekat dengan budaya Indonesia
- Menjangkau lebih banyak segmentasi pasar karena informasi yang disampaikan adalah ilmu sains yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
- Memiliki identitas visual yang kuat dibenak masyarakat karena semua video yang ditampilkan memiliki gaya desain *flat design.*

B. Sisi Terang

Gambar 2. 7. Logo Sisi Terang
Sumber: Youtube.com

Subscriber : 2,59 juta

Sisi Terang merupakan video edukasi yang menjelaskan banyak hal tentang pertanyaan-pertanyaan yang sering muncul dalam hidup. Didominasi oleh pembahasan tentang sains, Sisi Terang juga membahas tentang bermacam hal seperti penjelajahan ruang angkasa, misteri yang membuatmu berpikir, kisah nyata mengejutkan, kesehatan dan kebugaran, ujian dan teka-teki seru, atau kiat-kiat berguna untuk perkembangan diri, psikologi, hubungan, gawai, atau hanya rutinitas sehari-hari.

Sisi terang yang saat ini memiliki kurang lebih 730 video merupakan adaptasi dari kanal YouTube Bright Side yang sudah lebih dulu populer di internasional dan memiliki 34,9 juta subscriber serta kurang lebih 2.799 video terunggah.

Gambar 2. 8. Video Sisi Terang 1
Sumber: Youtube.com

Kelebihan :

- Banyak membahas hal baru yang selama ini menjadi pertanyaan banyak orang. Karena diadaptasi dari kanal YouTube yang sebelumnya sudah cukup dikenal di internasional
- Tidak perlu menampilkan subjek atau narasumber tertentu, sering menggunakan tokoh beragam seperti manusia, benda, tumbuhan, dan sebagainya
- Konsep yang unik dan khas karena menampilakan informasi yang mudah dicerna melalui visual
- Data yang ditampilkan merupakan hasil dari riset yang dapat dipertanggung jawabkan
- Informasi lebih mudah diperoleh dari sumber yang terpercaya, dalam video sering disampaikan asal sumber informasi
- Secara konsep lebih praktis karena merupakan rangkuman dari sebuah informasi.
- Merupakan salah satu komparator terbaik saat ini karena sudah terpercaya di dunia internasional

2.2 Tinjauan Literatur

A. Website ITS

Gambar 2. 9. Website Teknik Kelautan

Sumber : its.ac.id

Institusi : Institut Teknologi Sepuluh Nopember

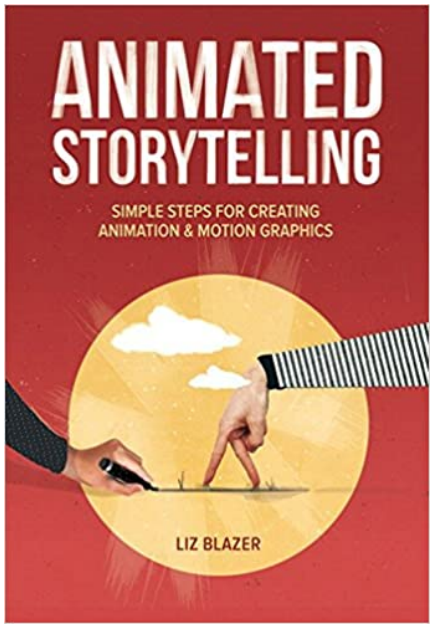
B. Website ITB

Gambar 2. 10. Website Institut Teknologi Bandung

Sumber : itb.ac.id

Institusi : Institut Teknologi Bandung

C. Animated Storytelling

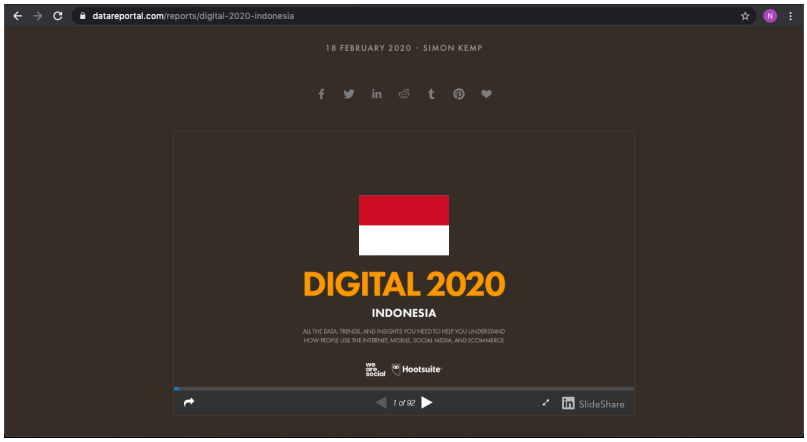


Penulis : Liz Blazer

Penerbit : Peachpit Press; 1 edition (November 16, 2015)

Tebal Buku : 162 Halaman

D. Digital Indonesia 2020

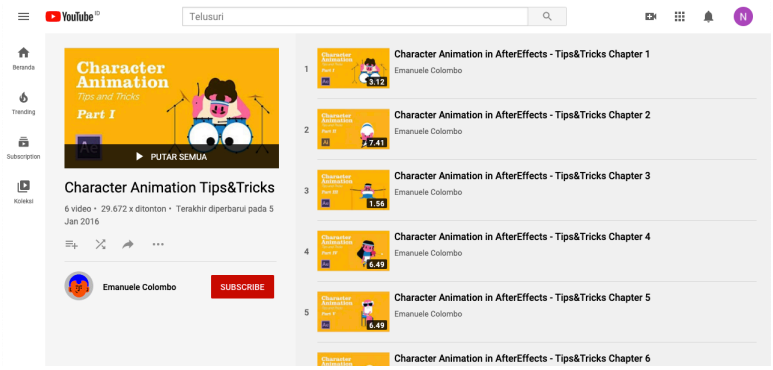


Penulis : Simon Kemp

Situs :https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia

Jumlah Halaman : 92 Halaman

E. Character Animation Tips & Trick



Pembuat : Emanuele Colombo

Situs : https://www.youtube.com/playlist?list=PLQzWSmBEP02qZNlO7i3kviCgOjRnSQfBS

Jumlah Video : 6 Video

2.3 Tinjauan Elemen Visual

2.3.1 Storytelling Animasi

Menurut Liz Blazer (2016) pada bukunya Animated Storytelling, terdapat beberapa struktur penceritaan bagi animasi dan animasi *motion graphic*, yaitu antara lain:

1. Struktur Tiga Babak (Three-Act Structure)

Merupakan struktur penceritaan linear dengan 3 babak dasar. Secara terperinci,

urutan ke 3 babak tersebut antara lain:

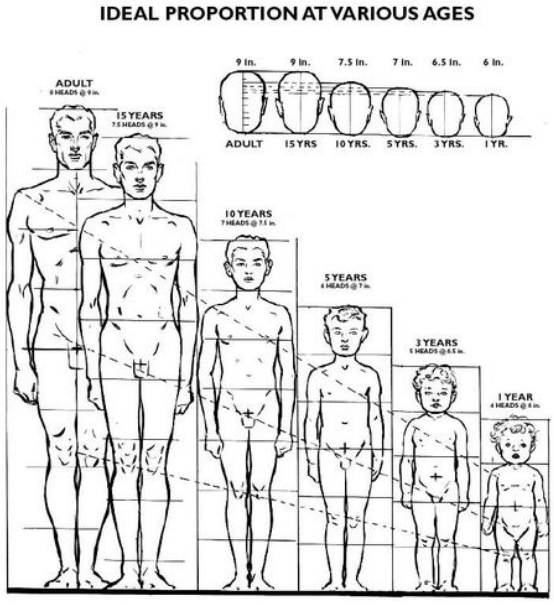
- Babak 1, Perkenalan karakter dan konflik
- Babak 2, Bekerja Untuk Menemukan Solusi
- Babak 3, Penyelesaian

2. Struktur Non-Linear

Struktur ini diperuntukkan bagi cerita yang bersifat puitis, tidak bernarasi, dan abstrak. Karena sifatnya tersebut, struktur ini dapat terlihat kacau.

2.3.2 Karakter Animasi

Berikut merupakan panduan dalam mendesain sebuah karakter dalam suatu animasi (White, 1982):



Gambar 2. 11. Rasio anatomi manusia
Sumber: nikeartstudio.wordpress.com

1. *Shape and Proportions*

Proporsi dan bentuk tergantung pada sifat yang diberikan terhadap karakter. Tinggi Kepala Standard tinggi manusia adalah sebesar 8 kepala. Namun tokoh kartun dapat memiliki rasio berbeda. Semakin berbeda, semakin karakter terlihat kartunis / “dilebih-lebihkan”.

2. *Model Sheets*

Karena sifatnya 2D,karakter harus mampu diperlihatkan dari berbagai sisi.

3. Sesuai dengan *Background*

Desain karakter dari awal pembuatan harus dapat sesuai dengan latar/background

Panduan yang telah dipaparkan diatas membantu dalam pembuatan karakter animasi, dan dapat dijadikan bahan pertimbangan, terutama bila berhubungan dengan proporsi (rasio kepala) dan kecocokan dengan background.

2.3.3 Storyboard Animasi

Storyboard adalah proses visualisasi elemen pada suatu cerita. Liz Blazer (2016) mengungkapkan proses dalam pembuatan storyboard, yaitu antara lain:

1. *Membangun Storyboard*

Proses ini terdiri dari beberapa tahap antara lain:

• Thumbnail

Thumbnail merupakan sketsa kasar pada storyboard. Thumbnail membantu dalam sekuensi suatu adegan dan memberikan pandangan aspek staging, framing, dan skala.

Gambar 2. 12. Contoh thumbnail
Sumber: https://cameronmooreportfolio.wordpress.com/

2. *Petunjuk membuat Storyboard*

Terdapat beberapa petunjuk, yaitu antara lain:

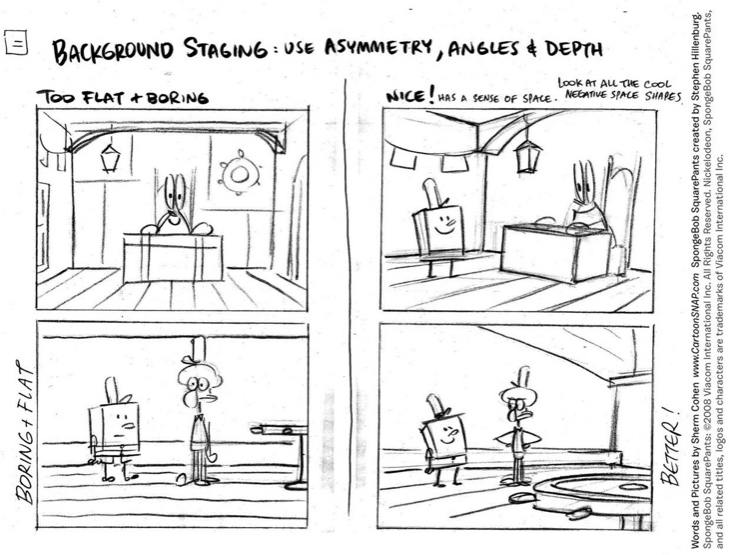
• Framing

Framing adalah bagaimana membuat mata audiens tetap tertarik. Teknik "*rule of thirds*" (aturan sepertiga) yang terkenal, dapat memberikan framing yang mudah diikuti. Penulis menambahkan dengan meletakkan objek tidak di tengah, maka akan membuat adegan lebih menarik

Gambar 2. 13. Area framing
Sumber: google.com

• Staging

Staging merupakan bagaimana peletakan subjek dalam suatu ruangan terhadap objek-objek lain di dalam suatu adegan berhubungan dengan kamera. Penulis memberikan contoh staging yang baik melalui gambar di bawah ini



Gambar 2. 14. *Background Staging*
Sumber: devianart.com

Proses pembuatan storyboard ini akan diterapkan dalam pembuatan animasi perancangan ini. Proses storyboard sendiri berguna dalam menunjukkan secara visual jalan cerita animasi serta penataan komponen/elemen visual. Storyboard sendiri juga dapat dijadikan sebagai acuan dan panduan sekuens apa saja yang ada pada animasi, beserta komposisi adegan dan pergerakan kamera.

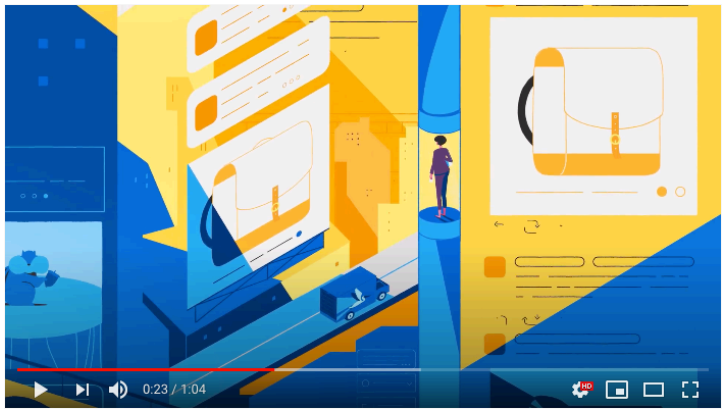
2.3.4 Pewarnaan dalam Animasi

Liz Blazer (2016) mengungkapkan pada bukunya Animated Storytelling tips menyangkut organisasi warna pada sebuah animasi. Tips tersebut antara lain:

1. Membatasi Palet Warna

   Dalam animasi, pergerakan dan perjalanan waktu membutuhkan sebuah fokus yang terus berlanjut. Penulis kemudian menyimpulkan bahwa dalam memilih warna di sebuah animasi, lebih sedikit itu lebih baik. Membatasi palet warna akan

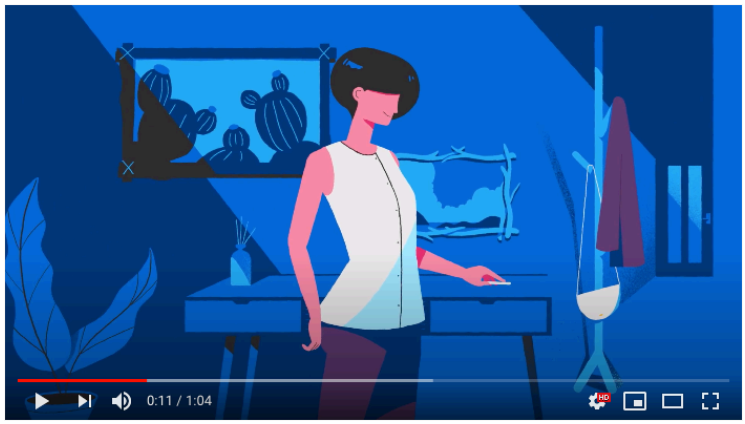
membuat mata penonton untuk dapat secara cepat mengolah animasi dan fokus terhadap hal-hal yang penting.



Gambar 2. 15. Contoh penggunakaan pallet warna dalam *motion graphic*
Sumber: YouTube.com

2. Mendukung subjek animasi

Satu cara untuk membuat suatu fokus di sebuah subjek adalah dengan mendesain area kosong terbuka di sekitar subjek tersebut. Area tersebut dinamakan “whitespace” (walaupun tidak harus putih). Subjek animasi akan dapat dengan mudah terlihat bila diletakkan dalam area luas terbuka yang bebas dari variasi properti dan background di belakang.



Gambar 2. 16. Contoh penerapan *whitespace*
Sumber: YouTube.com

Penulis juga mengungkapkan cara lain untuk membatasi "kompetisi" visual di sekitar subjek animasi, yaitu dengan menggunakan warna yang kontras tinggi atau warna komplementer (terhadap background animasi). Hal tersebut akan membantu membuat subjek animasi terlihat jelas. Warna kontras tinggi juga penting untuk tulisan bergerak, karena tulisan membutuhkan lebih banyak waktu untuk pemahaman.

Panduan mengenai pewarnaan yang telah dipaparkan di atas berhubungan dengan luaran perancangan. Panduan mengenai pewarnaan ini membantu dalam pemilihan warna yang cocok dan baik dalam sebuah animasi yang dipertontonkan kepada audiens.

2.3.5 Motion dalam *Motion Graphic*

Di bawah ini pergerakan-pergerakan yang sering digunakan di *motion graphic* :

1. *Dissolve*

   Di mana satu objek menghilang digantikan dengan objek berikutnya secara bertahap

2. *Push*

   Di mana sebuah objek didorong oleh objek berikutnya. Objek pertama ikut bergerak dengan objek kedua.

3. *Slide*

   Di mana sebuah objek didorong oleh objek berikutnya. Objek pertama tidak ikut bergerak dengan objek kedua.

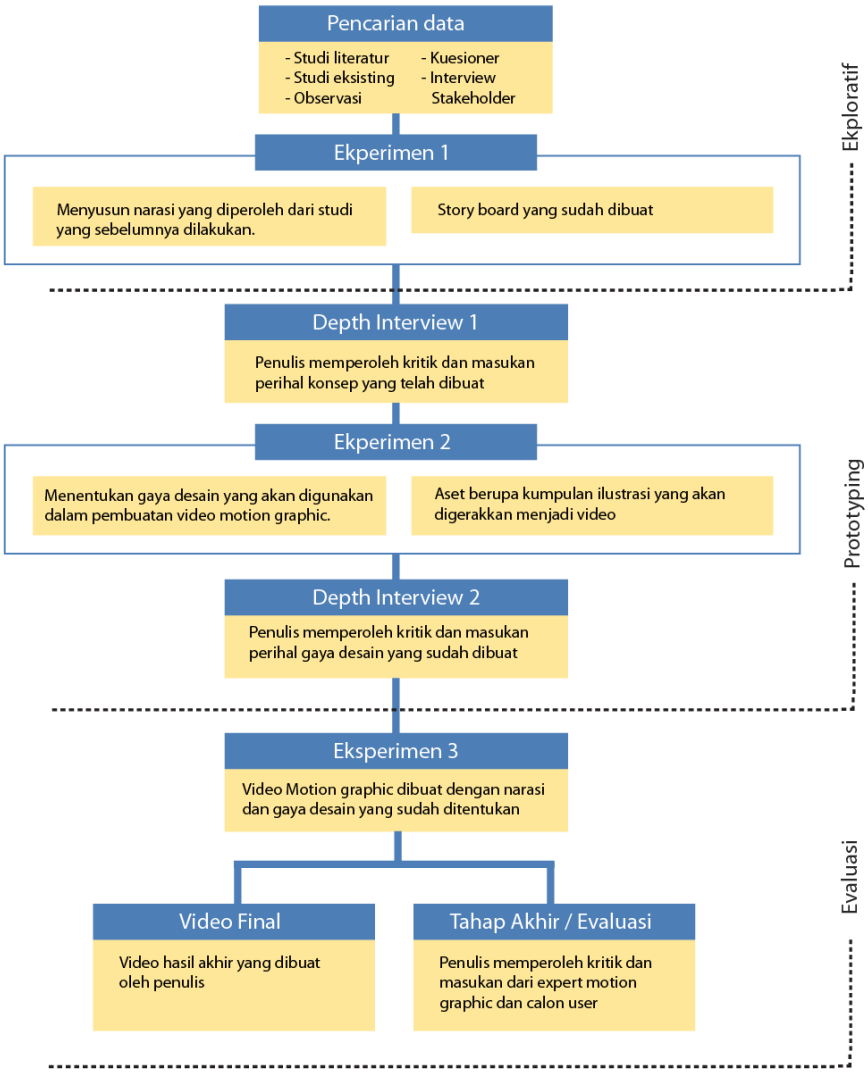
4. *Wipe*

Di mana sebuah objek didorong oleh objek berikutnya dalam gerakan circular. Objek pertama tidak ikut bergerak dengan objek kedua.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Diagram Alur Penelitian

Berikut adalah kerangka penelitian yang digunakan dalam melaksanakan perancangan ini.



Gambar 3. 1. Diagram alur penelitian
Sumber: Sholeh, 2020

3.2 Metode Penelitian

a. Metode Eksploratif

Tahap eksploratif adalah tahap pencarian data yang terkait untuk perancang video. Dalam tahap eksploratif data pendukung menjadi bahan untuk nantinya dilakukan metode eksperimental. Metode ini digunakan untuk merancang perencanaan konsep video secara kasar. Metode eksperimental juga digunakan untuk merancang konsep utama dan alur video yang akan dibuat. Hasil dari proses ini adalah sebuah rancangan *storyboard* yang nantinya dibawa kepada pada saat *prototyping*.

b. Metode *Prototyping*

Metode *prototyping* adalah tahap setelah *storyboard* dibuat dan merupakan tahap produksi video. Konsep diolah dengan cara pengambilan video sesuai dengan yang direncanakan, serta *editing* video yang dibutuhkan. Dalam proses ini juga dilakukan *expert test* yang berguna menggali kelebihan dan kekurangan video dari sudut pandang *expert* yang ada pada bidang videografi. Proses ini berulang 1 kali untuk menghasilkan video yang akan diberikan kepada calon user.

c. Metode Evaluatif

Metode evaluatif ini berguna mengevaluasi hasil yang telah dicapai pada tahapan-tahapan sebelumnya. Setelah mendapatkan *feedback* dari *expert,* video akan dievaluasi dengan catatan-catatan tertentu dan kembali kepada proses *prototyping.* Yang berbeda adalah hal ini hanya dilakukan 1x dan kemudian berlanjut kepada *users test* langsung. Evaluasi dari catatan *users test* selanjutnya menjadi catatan penelitian untuk penelitaian selanjutnya.

3.3 Protokol Penelitian

Berikut merupakan protokol penelitian dari perancangan ini :

3.3.1 Pencarian Data Awal

A. Studi Literatur

Studi literatur untuk mendapatkan data sekunder yang berkaitan dengan masalah, dasar teori dan referensi yang akan digunakan selama penelitian. Data tersebut diambil dari penelitian orang lain yang telah ada sebelumnya, *e-book*, makalah, jurnal dan situs di internet. Studi literatur membahas tentang:

a Bagaimana membuat dan menyusun konten cerita
b Teknik videografi yang menjadi dasar dalam pembuatan media
c Gaya ilustrasi yang tepat untuk menyampaikan pesan
d *Motion graphic* sebagai teknik dalam pembuatan video
e YouTube sebagai platform publikasi media

Literatur dan sumber yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Buku berjudul, "*YouTube Marketing*" oleh J. Helianthusonfri, tahun 2016.
2. Buku berjudul, "*Principles of Marketing"* oleh P. Kotler & G. Amstrong, tahun 2008.
3. Buku berjudul, "*Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics"* oleh J. Krasner, tahun 2008.
4. Buku berjudul, "Infografis: Kedahsyatan Cara Bercerita Visual" oleh J. Lankow, tahun 2014.
5. Buku berjudul, "Periklanan Promosi Aspek Tambahan Komunikasi Masyarakat Terpadu" oleh T. Shimp, tahun 2007.

6. Buku berjudul, “Peran Dan Perkembangan Ilustrasi” oleh J. Witabora, tahun 2012.
7. Buku berjudul, “Socialnomics” oleh Erik Qualman, tahun 2009.

B. Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk mempelajari konsep yang sudah ada sebelumnya yang telah berhasil di terapkan pada media sejenis dan untuk mempelajari jenis desain yang cocok untuk diterapkan pada perancangan ini. Studi ini juga dilakukan untuk menemukan diferensiasi yang akan diterapkan pada perancangan ini.

Teknis	Observasi
Tujuan	Mencari data-data pendukung pada sumber terkait yang dapat diojadikan sebagai acuan dalam membuat konten yang akan dibagikan dalam video
Tempat	Website Universitas terkait dan sumber terpercaya lainnya
Perlengkapan	Laptop, alat menulis.

Tabel 3.1 Tabel Observasi

C. Observasi

Studi Observasi bertujuan untuk mencari data-data pendukung yang ada pada media daring yang ada saat ini, yang memberikan solusi yang sama untuk topik yang berbeda.

D. Kuesioner

Metode penyebaran kuesioner ini dilakukan sekali, kuesioner digunakan untuk mencari tahu demografis dan psikografis target. Kuesioner ini nantinya berguna sebagai data pendukung mengapa

perlu adanya perancangan ini. Penyebaran kuesioner ini dilakukan secara online.

Fokus Penelitian	Memvalidasi media yang akan digunakan dalam perancangan ini
Protokol Kuesioner	1. Identitas Responden 2. Demografis dan Psikografis Responden 3. Media yang sering digunakan untuk mencari informasi jurusan kampus 4. Ketertarikan terhadap jenis media saat ini 5. Media sosial yang sering digunakan

Tabel 3.2 Protokol Kuesioner

E. Interview Stakeholder / Persona

Dalam perancangan ini, pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara narasumber, yaitu dengan 2 mahasiswa yang pernah mengalami salah jurusan dengan tujuan menggali informasi yang berkaitan dengan topik dari perancangan ini. Dalam topik perancangan, wawancara dilakukan dengan *stakeholder* dari mahasiswa yang sudah ada di jurusan terkait.

Narasumber Interview Stakeholder	:	2 Mahasiswa jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan yang pernah mengalami salah jurusan
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Lokasi	:	Via telfon Line
Waktu	:	9 Juli 2020

Pertanyaan	:	1. Mengapa memutuskan berhenti dari jurusan yang sebelumnya? 2. Mengapa memilih berpindah ke jurusan yang sekarang (Teknik Kelautan / Teknik Perkapalan)? 3. Darimana kah dulu mendapatkan informasi jurusan kampus pada saat SMA? 4. Adakah saran kepada calon mahasiswa untuk meminimalisir terjadi kasus salah jurusan? 5. Hal apakah yang belum diketahui banyak orang tentang jurusan sekarang (Teknik Kelautan / Teknik Perkapalan) ? 6. Hal menarik apa yang dipelajari di jurusan sekarang (Teknik Kelautan / Teknik Perkapalan) ? 7. Gaya desain mana yang menurutmu cocok untuk calon mahasiswa jurusan (Teknik Kelautan / Teknik Perkapalan) ?
Luaran		1. Sudut pandang seseorang yang pernah merasa salah jurusan 2. Saran dan masukan konten yang harus diketahui oleh calon mahasiswa

Tabel 3.3 Protokol Interview Stakeholder

F. Studi Eksperimental 1

Studi Ekperimental tahap pertama bertujuan untuk membuat *storyboard* berdasarkan hasil dari konsep dasar yang sebelumnya sudah dirumuskan dari melakukan pencarian data awal.

Teknis	Studi Eksperimental 1
Tujuan	Mendapatkan *storyboard* berdasarkan konsep dasar yang sudah dirumuskan.
Lokasi	Via Telfon
Perlengkapan	Alat tulis, data yang sudah dikelompokkan, *template storyboard*.

Tabel 3.4 Protokol Studi Eksperimental 1

G. Depth Interview 1 (Pakar *Motion Graphic*)

Depth Interview 1 dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam dengan pakar *motion graphic* dari salah satu studio desain di Surabaya. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menunjukkan dan membahas konsep serta *storyboard* yang sudah dikerjakan sebelumnya kepada pakar.

Narasumber Depth Interview 1	:	Pakar *Motion Graphic*
Pekerjaan	:	*Motion Graphic Designer*
Bidang keahlian	:	*Motion Graphic, Story telling, Graphic Design*
Lokasi	:	Studio Desain di Surabaya
Waktu	:	Juni 2020

Pertanyaan	:	1. Bagaimana konsep video yang baik dalam melakukan strategi promosi? 2. Bagaimana cara menarik perhatian penonton dengan menggunakan animasi *motion graphic*? 3. Apa saja yang diperlukan dalam membuat video informasi yang menaik? 4. Bagaimanakah membuat video yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi yang ingin dikomunikasikan? 5. Adakah saran dan masukan mengenai konsep video promosi yang telah dibuat? 6. Adakah saran dan masukan mengenai *storyboard* yang telah dibuat?
Luaran		1. Saran dan masukan mengenai konsep dasar 2. Saran dan masukan mengenai *storyboard*

Tabel 3.5 Protokol Depth Interview 1

3.3.2 Tahap 2

A. Studi Eksperimental 2

Studi ekperimental tahap kedua bertujuan untuk mencari gaya desain yang akan dijadikan bahan utama dalam pembuatan video pada perancangan ini.

B. Depth Interview 2 (Pakar M*otion Graphic*)

Depth Interview tahap 2 digunakan untuk mendapatkan *feedback* dan alternatif untuk menemukan gaya desain yang sesuai dalam perancangan ini.

Narasumber Depth Interview 2	:	Pakar *Motion Graphic*
Pekerjaan	:	*Motion Graphic Designer*
Lokasi	:	Studio Desain di Surabaya
Waktu	:	Mei 2020
Tujuan	:	1. Asistensi dan menunjukkan hasil gaya desain. 2. Mendapatkan *feedback* dari pakar, mengenai gaya desain yang sudah dibuat. 3. Mendapatkan gaya desain sesuai dengan konsep.
Pertanyaan	:	1. Bagaimanakah gaya desain yang sesuai dengan konsep yang telah ada? 2. Adakah saran dan masukan mengenai gaya desain yang telah dibuat?

Luaran		1. Mendapatkan gaya desain yang sesuai

Tabel 3.6 Protokol Depth Interview 2

3.3.3 Tahap 3

A. Studi Eksperimental 3

Studi Ekperimental tahap ketiga bertujuan untuk mengaplikasikan gaya desain yang telah didapat sebelumnya ke dalam proses produksi video.

B. Final Testing

Final Test digunaan untuk menunjukkan hasil video yang telah dilakukannya proses evaluasi kepada *stakeholder* serta mendapatkan *feedback* dari *stakeholder*. *Final Testing* adalah menunjukkan hasil video yang sama kepada target untuk mendapatkan respon terhadap luaran yang telah dibuat.

3.3.4 Tahap Akhir / Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan setelah mendapatkan berbagai masukan dari *Final Testing*. Hasil dari tahapan ini adalah catatan untuk penelitian selanjutnya dan video *motion graphic* yang siap untuk dipublikasikan.

BAB IV
ANALISA HASIL RISET

4.1 Analisa Hasil Riset Pencarian Data Awal

4.1.1 Hasil Analisa Studi Literatur

Berdasarkan studi literatur yang telah didapatkan dari berbagai banyak sumber mulai dari beberapa penelitian sebelumnya, *e-book*, makalah, jurnal dan situs-situs di internet maka disimpulkan beberapa poin penting yang nantinya akan dijadikan sebagai konsep perancangan ini. Beberapa poin penting tersebut antara lain:

1. Konten Cerita

Setelah melakukan riset dari berbagai media yang sudah ada dan sumber terkait yang dapat dipercaya, disusun lah konsep penyampaian cerita yang akan dibuat. Pengenalan jurusan dimulai dari membahas beberapa hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari seperti bagaimana peran transportasi laut yang membutuhkan kapan untuk mengirimkan logistik antar pulau hingga antar negara. Sehingga menggambarkan betapa dibutuhkannya seorang lulusan dari jurusan Teknik Perkapalan saat ini

Dilanjutkan dengan bagaimana kehidupan kampus seorang mahasiswa Teknik Perkapalan dengan berbagai mata kuliah dan kompetensi yang harus dimiliki. Peluang penempatan kerja juga harus ditunjukkan untuk membantu calon mahasiswa memiliki gambaran bagaimana pasca kampus seorang mahasiswa Jurusan Teknik Perkapalan. Sebelum sampai menjadi seorang mahasiswa, ditunjukkan hal apa saja yang perlu dipersiapkan agar dapat mengikuti kegiatan belajar termasuk kompetensi yang dibutuhkan.

2. Video

- Video merupakan media yang menggabungkan audio dan visual secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan suatu informasi.
- Video merupakan media yang mudah dikonsumsi semua kalangan pada platform digital maupun konvensional.
- Video merupakan media paling efektif dan efisien untuk dipahami.
- Video merupakan media yang populer saat ini terutama bagi generasi Y dan Z.

3. Ilustrasi

- Ilustrasi memberikan daya tarik tersendiri agar dapat dinikmati saat informasi disampaikan.
- Ilustrasi dapat mempermudah suatu informasi cepat diterima dan dipahami oleh penonton serta menggambarkan suatu hal yang sulit untuk diperlihatkan.
- Ilustrasi mempermudah pekerjaan karena tidak membutuhkan pengambilan gambar secara langsung dan bisa memangkas waktu dan biaya yang dikeluarkan.

4. Motion Graphic

- *Motion Graphic* memperjelas suatu informasi yang akan dikomunikasikan dengan gerakan sehingga akan lebih dapat dipahami oleh penonton.
- *Motion Graphic* memiliki dampak yang lebih besar dalam komunikasi visual, dimana penyampaian informasi dalam bentuk gerakan dengan kombinasi gambar, kata-kata dan suara dapat menambah pemaknaan.

5. YouTube

- YouTube merupakan *search engine* terbesar kedua, hal ini menjadikan YouTube menjadi tempat untuk mencari informasi terutama dalam bentuk video.
- YouTube merupakan media sosial terpopuler dengan pengguna aktif terbanyak saat ini.

4.1.2 Hasil Analisa Studi Eksisting

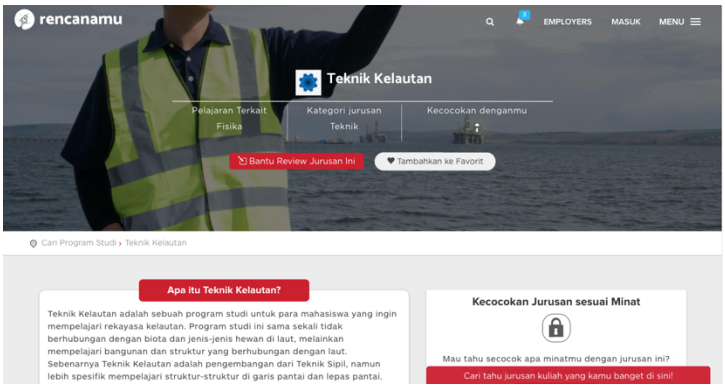
Studi eksisting mengambil dari contoh dua video sejenis yang memiliki konsep dan media yang sama sebagai kompetitor dan dua video yang dijadikan media dalam studi komparator. Dalam studi eksisting ini didapatkan beberapa kelebihan yang nantinya dapat dijadikan sebagai masukan dalam perancangan ini. Berikut beberapa poin penting yang didapatkan dari analisa studi eksisting:

1. Menampilkan gaya ilustrasi yang konsisten dengan tidak menggabungkan objek diluar dari gaya ilustrasi yang sudah ditentukan dari awal sampai akhir video.
2. Video mempunyai alur cerita yang jelas dan informatif untuk penonton.
3. Tidak memberikan informasi yang terlalu banyak agar mudah dipahami penonton dan tidak membuat bosan.
4. Memberikan narasi yang ringan dan sederhana serta narator yang ramah dan interaktif.
5. Menggunakan tone warna yang cerah agar terkesan menyenangkan tidak membosankan.
6. Mencantumkan judul dan identitas yang jelas serta keikutsertaan *stakeholder* dalam *bumper* video.

4.1.3 Hasil Analisa Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan pada jurusan-jurusan yang akan dijadikan sebagai konten pada video nantinya. Observasi dilakukan dengan mencatat beberapa informasi penting pada jurusan terkait yaitu Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan.

1. Teknik Kelautan



Gambar 4. 1 Rangkuman Jurusan Teknik Kelautan dari situs edukasi jurusan
Sumber: Rencanamu.id

a. Teknik Kelautan adalah sebuah program studi untuk para mahasiswa yang ingin mempelajari rekayasa kelautan. Program studi ini sama sekali tidak berhubungan dengan biota dan jenis-jenis hewan di laut, melainkan mempelajari bangunan dan struktur yang berhubungan dengan laut.
b. Pemerintah mulai memberikan perhatian lebih kepada masa depan maritim yang salah satu diantaranya adalah konstruksi lepas pantai
c. Prospek pekerjaan cukup menjanjikan jika melihat potensi Sumber Daya Alam lepas pantai Indoensia
d. Beberapa mata kuliah yang umumnya akan dipelajari dalam jurusan Teknik Perkapalan antara lain
    - Mekanika Gelombang Air

- Mekanika Bahan
- Hidrodinamika
- Akustik Bawah Air
- Dinamika Struktur
- Struktur Baja
- Proses Pantai
- Manajemen Konstruksi Bangunan Laut
- Bangunan Pantai
- Anjungan Lepas Pantai
- Perencanaan Dermaga Pelabuhan
- Pipa Bawah Laut
- Struktur Terapung

e. Beberapa Perguruan Tinggi Negeri yang menyediakan program studi ini seperti contoh adalah
   - Institut Teknologi Bandung
   - Universitas Hasanuddin
   - Universitas Diponegoro
   - Universitas Padjadjaran
   - Institut Teknologi Sepuluh Nopember

f. Tipe karakter calon mahasiswa yang cocok adalah tekun, teliti, rasional, terstruktur, senang berhitung dan melakukan riset.

g. Ada 2 mata pelajaran yang harus dipersiapkan calon mahasiswa, yaitu Fisika dan Matematika.

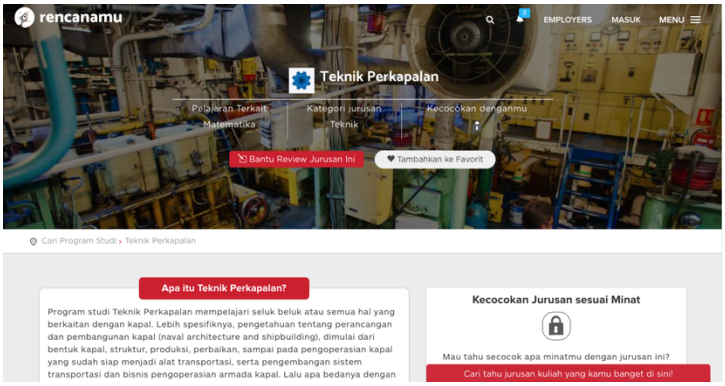
h. Prospek pekerjaan yang nanti dapat dilakukan seorang lulusan Teknik Kelautan tentu beragam karena keahliannya sangat dibutuhkan oleh banyak industri, terutama jika industri tersebut punya hubungan erat dengan laut. Misal PLN ingin membangun pembangkit tenaga gelombang laut, atau Pertamina ingin mendirikan pengeboran lepas pantai, mereka pasti membutuhkan tenaga ahli teknik

i. Contoh laboratorium yang ada di Teknik Kelautan adalah Laboratorium Hidrodinamika Laut, Kontruksi Bangunan Laut, Rekayasa Bawah Air dan Laut Dalam, Struktur, Material dan Produksi Bawah Laut, Rekayasa Hidro-Informatika Kelautan, Infrastruktur Pantai dan Kelautan.

Gambar 4. 2 Jurusan Teknik Kelautan ITS
Sumber: its.ac.id/tkelautan

j. Contoh pekerjaan lulusan versi website ITS adalah Project Engineer, Design Engineer, Konsultan Bangunan Laut, Surveryor, Peneliti, Akademisi.

2. Teknik Perkapalan

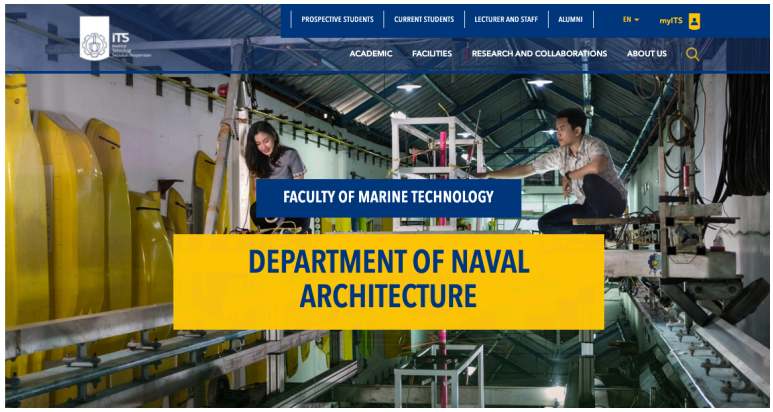


Gambar 4. 3 Rangkuman Jurusan Teknik Perkapalan dari situs edukasi jurusan
Sumber: Rencanamu.id

a. Teknik Perkapalan mempelajari tentang seluk beluk atau semua hal yang berkaitan dengan kapal seperti perancangan dan pembangunan kapal
b. Berfokus kepada perancangan kan konstruksi kapal
c. Pemerintah mulai memberikan perhatian lebih kepada masa depan maritim yang salah satu diantaranya adalah terkait transportasi laut, kapal.
d. Prospek pekerjaan cukup menjanjikan jika melihat potensi Indoensia sebagai negara kepulauan.
e. Beberapa mata kuliah yang umumnya akan dipelajari dalam jurusan Teknik Perkapalan antara lain
    - Pengantar Teknik Perkapalan
    - Mekanika Teknik
    - Termodinamika
    - Teori Bangunan Kapal
    - Matematika Terapan
    - Proses Produksi
    - Ekonomi Teknik
    - Konstruksi Kapal
    - Permesinan Kapal
    - Kapal Ikan
    - Perancangan Kapal
    - Kekuatan Kapal
    - Tahanan dan Propulsi Kapal
    - Elemen Mesin
    - Getaran Kapal
    - Manajemen Pelayaran
    - Manajemen Pelabuhan
    - Sistem Transportasi Laut.
    - Menggambar Teknnik
    - Metode Numerik dan Komputer

- Teknologi Las
- Simulasi dan Pemodelan
- Dinamika Kapal
- Kapal Militer
- Teknologi Perawatan & Reparasi Kapal
- Perencanaan Operasi Kapal

f. Beberapa Perguruan Tinggi Negeri yang menyediakan program studi ini seperti contoh adalah
   - Universitas Indonesia
   - Institut Teknologi Bandung
   - Universitas Hasanuddin
   - Universitas Diponegoro
   - Institut Teknologi Sepuluh Nopember
   - Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
g. Tipe karakter calon mahasiswa yang cocok adalah tekun, teliti, rasional, terstruktur, senang berhitung dan melakukan riset.
h. Ada 2 mata pelajaran yang harus dipersiapkan calon mahasiswa, yaitu Fisika dan Matematika.
i. Prospek pekerjaan yang nanti dapat dilakukan seorang lulusan Teknik perkapalan adalah pembangunan kapal baru, pemeliharaan dan reparasi kapal, pembangunan sarana industri lepas pantai, pemeliharaan dan reparasi peralatan lepas pantai, industri komponen, jasa konsultasi dan rekayasa.
j. Contoh laboratorium yang ada di Teknik Perkapalan adalah Laboratorium Desain Kapal, Hidrodinamika, Konstruksi dan Kekuatan Kapal, Teknologi dan Manajemen Produksi Kapal.



Gambar 4. 4 Jurusan Teknik Kelautan ITS
Sumber: its.ac.id/tkelautan

k. Contoh pekerjaan lulusan versi website ITS adalah di sektor Galangan Kapal, Produsen Bahan Baku, Produsen Komponen, Biro Klasifikasi, Kontraktor, *Design Engineering,* Konsultan, *Independent Surveyor,* Pemasok.

4.1.4 Hasil Analisa Kuesioner

Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui data demografis dan psikografis target. Selain itu dalam kuesioner ini juga terdapat beberapa pertanyaan terkait dengan pembahasan dengan tujuan untuk mencari data media yang tepat dan strategis untuk menjadi pertimbangan dalam perancangan. Hasil dari kuesioner ini akan digunakan sebagai perancangan konsep dasar. Berikut adalah diskripsi dari kuisioner:

- Jumlah responden : 221 orang
- Metode : Penyebaran online
- Waktu pelaksana : 1 Maret – 7 Maret 2020
- Media penyebaran : LINE, Instagram dan Whatsapp

1.	Fokus Penelitian	Menanyakan data diri responden untuk mengetahui target segmen dan audiens. Pertanyaan berupa data demografis dari responden.
	Pertanyaan	1. Nama 2. Tahun Lahir 3. Pendidikan saat ini 4. Nama Sekolah / Kampus 5. Provinsi tempat tinggal 6. Nomor HP / WA aktif
	Hasil	1. 221 nama rewsponden 2. 2000 : 8% 2001 : 30% 2002 : 29% 2003 : 19% 2004 : 6% Dll sampai 100% 3. Kelas X SMA : 6% Kelas XI SMA : 24% Kelas XII SMA : 36% Kuliah Semester 1-2 : 28% Kuliah Semester 3-4 : 2% Dll sampai 100% 4. Kurang lebih 37 sekolah dan perguruan tinggi yang tersebar di seluruh Indonesia 5. Jawa Tengah : 44% Jawa Timur : 38% Jawa Barat : 7% Banten : 3% Jakarta : 2%

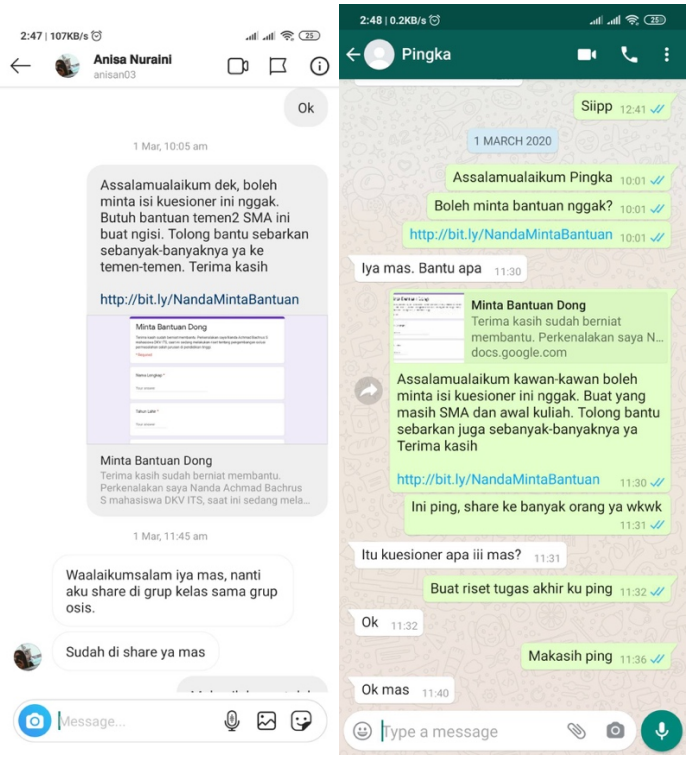
		NTT : 3% Dll sampai 100% 6. 221 Kontak nomor HP dan WA yang tersimpan
2.	Fokus Penelitian	Mengetahui gaya hidup responden dengan menanyakan hal umum mengenai bagaimana nyamannya target pasar mencari Informasi dan kriteria media yang tepat.
	Pertanyaan	1. Kapan Calon mahasiswa mulai mencari informasi jurusan kampus ? 2. Lebih suka informasi disampaikan melalui media apa? 3. Media sosial yang sering digunakan? 4. Berapa durasi video yang tepat untuk media pengenalan kampus? 5. Mana gaya video yang menarik untukmu?
	Hasil	1. 1 tahun sebelum lulus : 30% 6 bulan sebelum lulus : 26% 3 tahun sebelum lulus : 22% 2 tahun sebelum lulus : 17% Dll sampai 100% 2. Video / animasi : 48% Website : 44% Aplikasi : 3,6% Podcast : 2% Dll sampai 100% 3. WhatsApp : 46% Instagram : 34% Line : 13% Facebook : 3% Twitter : 3%

		Dll sampai 100% 4. 1 menit : 10% 2 menit : 7% 3 menit : 34% 4 menit : 46% 5 menit atau lebih : 3% 5. 2D/desain datar : 43% 3D/desain timbul : 23% Film sinematik: 9% Video wawancara: 15% lainnya : 10%

Tabel 4.1 Tabel Hasil Analisa Kuesioner
Sumber : Sholeh, 2020

Dapat diambil kesimpulan bahwa segmentasi yang dapat digunakan untuk memntukan target pasar atau audiens adalah sebagai berikut :

- Laki-laki dan perempuan
- Umur 17-19 tahun
- Kelas XI dan XII SMA
- Aktif menggunakan YouTube
- Menyukai Videografi/Animasi



Gambar 4.5 Penyebaran Kuesioner melalui Instagram dan Whatsapp
Sumber: Sholeh, 2020

4.1.5 Hasil Analisa Interview *Stakeholder* / Persona

Hasil analisa interview ini didapat dari proses interview yang sebelumnya telah dilakukan bersama Mahasiswa semester akhir di jurusan Teknik Perkapalan dan Teknik Kelautan.

Media : *Line call*
Waktu : 9 Juli 2020
Peralatan : HP, Buku, Alat tulis, Alat perekam

A. Teknik Kelautan

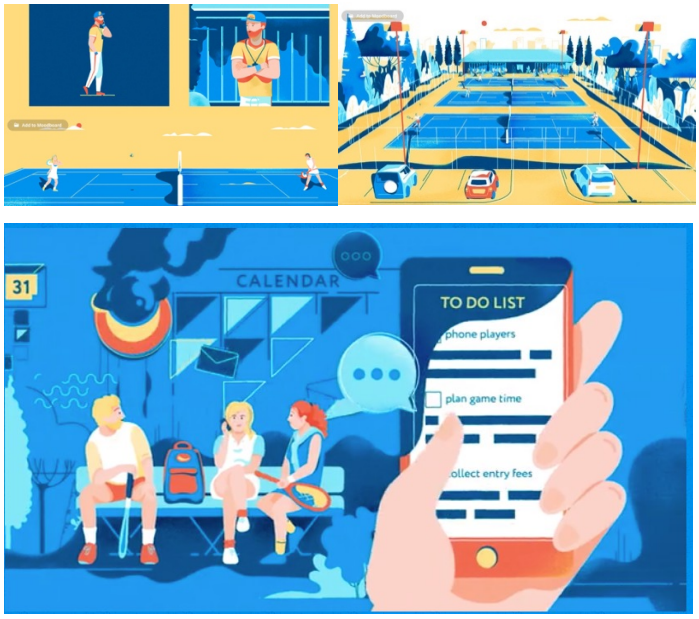
Gambar 4.6 Riwayat panggilan dengan *stakeholder*
Sumber: Instagram, 2020

Nama : Adam R. Driyastomo
Usia/SMA : 25 tahun, lulus SMA 2014
Jurusan : Teknik Kelautan ITS 2016
sebelumnya kuliah di Arsitektur Binus

Informasi yang diperoleh adalah sebagai berikut :

- Awal belum pernah ingin masuk ke Teknik Kelautan, hanya sekedar tau ada jurusan tersebut saat masih SMA
- Di tahun kedua tertarik ke Teknik Kelautan karena mulai tau jurusan tersebut berkaitan dengan minyak dan mineral
- Merasa salah jurusan karena dulu hanya menyukai karya arsitektur, bukan sebagai pembuat
- Mulai melirik di jurusan yang berkaitan dengan mineral dengan bertanya kepada teman yang sudah ada di jurusan Teknik Kelautan. Dikasih tau kalau Teknik Kelautan akan sangat dekat bidang keprofesiannya dengan mineral tetapi tidak bersentuhan langsung dengan itu / tidak sepesifik, jadi akan lebih fleksibel keprofesiannya jika nantinya lulus

- Tertarik dari ITS sendiri karena dianggap baik dalam kehidupan kemapus dan organisasi mahasiswa, dan apalagi organisasinya ada benang merah dengan jurusan Teknik Kelautan. Contoh organisasinya adalah SPE dan Himpunan Mahasiswa
- Dulu saat SMA mendapatkan informasi jurusan hanya dari mahasiswa yang datang ke sekolah untuk sosialisasi, kemudian juga mencari di internet berupa seluk beluk jurusan dan bagaimana prospek kerjanya nanti. Belum ada video yang menjelaskan jurusan tersebut.
- Saran untuk calon mahasiswa agar meminimalisir resiko salah jurusan, banyakin informasi tentang jurusan termasuk baik dan buruknya, harus berpikir panjang mengenai karir, apalagi informasi sekarang sudah banyak sekali media yang membahas pengenalan jurusan. Lebih aktif melakukan riset jurusan.
- Yang harus orang tau tentang Teknik Kelautan, lingkungan kampus sangat mendukung apalagi dalam satu fakultas masih bersirisan bidang ilmu dengan jurusan lain, bidang-bidang Teknik Kelautan juga beragam dan menarik dipelajari karena khas, organisasi sangat mengasah softskill dan hardskill selama menjadi mahasiswa, mendekatii tahun akhir bidang mulai mendetail di tugas akhir yang nantinya lulus bisa menjadi ahli konsultan, infrastuktur, kontruksi, berhubungan dengan migas
- Mata kuliah yang cukup menarik adalah rancang besar, mempelajari bagaimana struktur bangunan lepas pantai
- Gaya Desain dan warna yang dipilih :



Gambar 4.7 Gaya Desain yang dipilih *stakeholder*
Sumber: Behance, 2020

B. Teknik Perkapalan

Gambar 4.8 Riwayat panggilan dengan *stakeholder*
Sumber: Instagram, 2020

Nama : Tania A. Patton

Usia/SMA : 24 tahun, lulus SMA 2015

Jurusan : Teknik Perkapalan ITS 2016

sebelumnya kuliah di Psikologi UNS

Informasi yang diperoleh adalah sebagai berikut :

- Keluar dari psikologi karena saat dijalani sangat membosankan, tidak sesuai dengan diri karena yang dipelajari terlalu teoritis. Sedangkan Tania lebih suka dengan hitungan dan angka dalam belajar akademik
- Dulu daftar psikologi karena permintaan orang tua, dianggap cari aman
- Dulu sudah tertarik dengan jurusan-jurusan teknik, tetapi tidak mendapatkan restu karena stigma wanita yang tidak cocok dengan jurusan teknik. Media edukatif belum banyak ada saat itu.
- Pada saat awal mendaftar, memilih jurusan yang sangat jarang di Indonesia karena berharap nantinya kompetitor lebih sedikit di dunia kerja, seperti contoh jurusan Teknik Penerbangan, Teknik Perkapalan, Teknik Nuklir
- Tips untuk calon mahasiswa yang mencari informasi jurusan kampus. Dulu Tania mencari informasi dari tulisan blogspot seseorang karena menurut pribadi lebih jujur, tidak seperti di website kampus yang pastinya terkesan lebih menjual
- Teknik Perkapalan secara prospek cukup oke, karena Indonseia negara kepulauan sehingga peluang kerja maritim sangat luas di masa depan. Apalagi kebanyakan tipe pekerjaan jurusan ini di lapangan, sehingga tidak mudah membuat bosan seperti bekerja di kantor terus-menerus. Ilmu yang dipelajari pun lebih banyak ketika berjumpa banyak studi kasus di lapangan
- Faktor lain yang membuat tertarik selain itu adalah di kampus teknik (ITS) juga ada kaderisasi kuliah di jurusan, yang membuat mahasiswa juga lebih tertempa secara softskill. Walaupun pada awalnya cukup terkesan

menakutkan, namun setelah dijalani juga tidak terlalu berat

- Mata kuliah yang cukup keren salah satunya adalah tugas besar, karena seakan tidak menyangka sekarang bisa membuat perencanaan, general arrangement, yang dulu berpikir hanya bisa dilakukan oleh pihak galangan kapal yang sudah profesional
- Gaya Desain dan warna yang dipilih :

Gambar 4.9 Gaya Desain yang dipilih *stakeholder*
Sumber: Behance, 2020

4.2 Analisa Hasil Riset Tahap 1

4.2.1 Hasil Analisa Studi Eksperimental 1

Pada studi eksperimental pertama ini penulis membuat *storyboard* berdasarkan konsep *storyline* yang sebelumnya telah didapatkan melalui riset sebelumnya. Proses pembuatan *storyline* ini berguna untuk menerjemahkan konten hasil riset kedalam *storyboard* yang akan dibuat. Berikut merupakan contoh *storyline* yang dibuat

A. Teknik Kelautan

Halo, apakabar kawan2 ingin tau

Kali ini kita akan bahas jurusan yang cukup langka, nggak semua kampus punya jurusan ini loh.

Saat ini ada di 3 PTN Indonesia yaitu Institut Teknologi Bandung, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dan Universitas Hassanudin. Tapi jangan salah, jurusan ini dibutuhin banget di masa depan. Jurusan ini adalah Teknik Kelautan.

Jadi, apa sih teknik kelautan itu?

Kita bakal jelasin biar kamu, jadi tau.(bumper logo)

Eits, jangan salah paham. Kamu kira teknik kalutan akan pelajari tentang ikan, terumbu karang dan sejenisnya?

Program studi ini sama sekali tidak berhubungan dengan biota dan jenis-jenis hewan di laut.

Jauh dari itu teknik kelautan lebih berfokus kepada rekayasa bangunan.

Kalau kita ibaratkan, Jurusan Teknik Sipil itu yang merancang infrastruktur di darat, nah teknik kelautan ini fokus lebih ke infrastruktur kelautan dari mulai batas pantai sampai ke laut lepas.

Kenapa jurusan ini dibutuhin banget? Kalian inget, berapa persen sih luas laut Indonesia? Sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, Indonesia memiliki hamparan laut seluas 6,4 juta kilometer persegi. Wow luas banget, itu artinya 77 persen dari total wilayah Indonesia adalah laut.

Ditambah kekayaan laut Indonesia sangat melimpah, salah satunya adalah sumber minyak di lepas pantai. Teknik Kelautan adalah jurusan tepat untuk mempelajari bagaimana anjungan lepas pantai dibuat.

Contoh Mata Kuliah yang akan kamu pelajari di Teknik Kelautan,

Mekanika Gelombang Air

Hidrodinamika

Akustik Bawah Air

Dinamika Struktur

Struktur Baja

Proses Pantai

Manajemen Konstruksi Laut

Bangunan Pantai

Anjungan Lepas Pantai

Dermaga dan Pelabuhan

Pipa Bawah Laut

Struktur Terapung

Contoh laboratorium yang ada di Teknik Kelautan adalah Laboratorium Hidrodinamika Laut,

L. Kontruksi Bangunan Laut,

L. Rekayasa Bawah Air dan Laut Dalam,

L. Struktur, Material dan Produksi Bawah Laut,

L. Rekayasa Hidro-Informatika Kelautan,

L. Infrastruktur Pantai dan Kelautan.

Untuk bisa maksimal belajar di jurusan ini kamu harus teliti, rasional, terstruktur, kemampuan Fisika dan Matematika.

Lulusan Teknik Kelautan tentu keahliannya juga sangat dibutuhkan oleh banyak industri, terutama jika industri tersebut punya hubungan erat dengan laut. Misal PLN ingin membangun pembangkit tenaga gelombang laut, atau Pertamina ingin mendirikan pengeboran lepas pantai, mereka pasti membutuhkan tenaga ahli teknik kelautan.

Secara umum, contoh prospek pekerjaan Sarjana Teknik Kelautan adalah sebagai Project Engineer, Design Engineer, Konsultan Bangunan Laut, Surveryor, Peneliti, Akademisi.

Makin paham kan, semoga bermanfaat

Dan kamu, jadi tau.

B. Teknik Perkapalan

Jurusan yang akan kita bahas kali ini adalah Teknik Perkapalan. Jadi, apasih Teknik Perkapalan?

Kita bakal jelasin, biar kamu jadi tau.(bumper logo)

Pernah kah kamu bayangkan?, gadget yang sedang kamu pegang saat ini, sebelum sampai di tanganmu harus melalui perjalanan yang panjang.

Dan dari berbagai jenis mode transportasi yang ada saat ini, transportasi menggunakan kapal adalah distributor terbesar di dunia ini.

Indonesia sendiri sebagai negara kepulauan memiliki kurang lebih 17.000 pulau yang disatukan oleh laut yang luas. Sehingga bisa dikatakan transportasi laut adalah "urat nadi" perekonomian bangsa.

Di Indonesia terdapat 2.393 pelabuhan resmi yang beroperasi saat ini. Artinya setiap 40 kilometer panjang Indonesia terdapat 1 pelabuhan kapal.

Bahkan Dari 5 pelabuhan utama di Indonesia, yaitu Belawan, Tanjung Priok, Tanjung Perak, Balikpapan, Makassar. Terjadi peningkatan jumlah total bongkar barang dari tahun 2018 hingga tahun 2019 sebanyak 8.351.978.

Melihat sangat pentingnya peran transportasi laut, Hal ini membuat industri perkapalan akan sangat dibutuhkan di masa depan.

Pendidikan teknik perkapalan adalah salah satu upaya dalam menyiapkan hal tersebut. Teknik perkapalan mempelajari seluk beluk atau semua hal yang berkaitan dengan kapal.

Lebih spesifiknya, pengetahuan tentang perancangan dan pembangunan kapal dimulai dari bentuk kapal, struktur, produksi, perbaikan, sampai pada pengoperasian kapal yang sudah siap menjadi alat transportasi.

Mata Kuliah yang akan kamu pelajari sebagai mahasiswa teknik perkapalan antara lain :

Pengantar Teknik Perkapalan.
Teori Bangunan Kapal.
Konstruksi Kapal.
Permesinan Kapal.
Kapal Ikan.
Perancangan Kapal.
Kekuatan Kapal.
Tahanan dan Propulsi Kapal.
Elemen Mesin.
Getaran Kapal.
Sistem Transportasi Laut.
Menggambar Teknnik.
Metode Numerik dan Komputer.
Teknologi Las.
Simulasi dan Pemodelan.
Dinamika Kapal.
Kapal Militer.
Teknologi Perawatan & Reparasi Kapal.

Contoh laboratorium yang ada di Teknik Perkapalan adalah Laboratorium Desain Kapal,

L. Hidrodinamika,

L. Konstruksi dan Kekuatan Kapal,

L. Teknologi dan Manajemen Produksi Kapal.

Kalau kamu tipe siswa yang tekun, teliti, rasional, terstruktur, senang berhitung dan melakukan riset. Jurusan ini sangat tepat untuk kamu.

Untuk mempersiapkan diri masuk ke jurusan ini, ada 2 mata pelajaran yang harus kamu persiapkan, yaitu Fisika dan Matematika. Karena selama perkuliahan nanti, 2 mata pelajaran itu adalah bekal yang sangat kamu butuhkan.

Beberapa prospek pekerjaan di jurusan ini antaranya adalah pembangunan kapal baru, pemeliharaan dan reparasi kapal, pembangunan sarana industri lepas pantai, pemeliharaan dan reparasi peralatan lepas pantai, industri komponen, jasa konsultasi dan rekayasa.

Beberapa Perguruan Tinggi Negeri di Indonesia yang menyediakan program studi ini adalah

Institut Teknologi Bandung

Universitas Indonesia

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Universitas Diponegoro

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

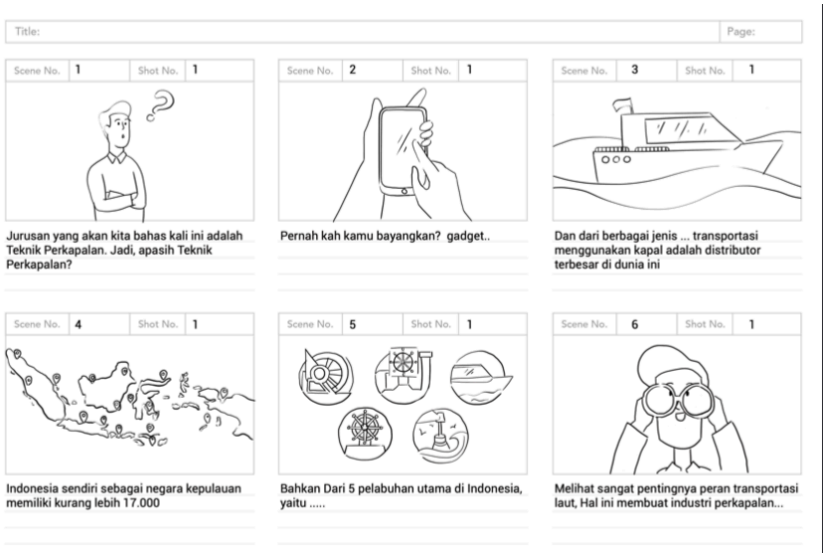
Universitas Hasanuddin

Makin paham kan kan?, semoga bermanfaat.

Dan kamu, jadi tau.

Pada studi eksperimental pertama juga ini penulis membuat *storyboard* berdasarkan konsep *storyline* yang sebelumnya telah didapatkan. Proses *storyboarding* ini berguna untuk menerjemahkan

naskah kedalam adegan animasi. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan adegan dalam *storyboard* adalah durasi adegan, eksekusi adegan, dan korelasi dengan narasi. Berikut merupakan contoh *storyboard* yang dibuat.



Gambar 4.10 Sampel *Storyboard*
Sumber: Sholeh, 2020

4.2.2 Hasil Analisa *Depth Interview* 1

Depth Interview 1 ini dilakukan penulis kepada pakar motion graphic yang ada di Surabaya, berikut hasil dari *depth interview* yang dilakukan dengan luaran berupa saran dan masukan mengenai konsep dasar dan *storyboard:*

- Konsep yang dibuat cukup bagus karena memiliki prospek yang cukup baik di masa depan. Ada kebutuhan pasar dan solusi yang diberikan cukup inovatif karena belum ada media alternatif sejenis yang ada saat ini.
- Pada dasarnya storyboard adalah media yang digunakan untuk memudahkan komunikasi antara konseptor, desainer, dan *motion graphic designer.* Maka, unsur paling penting dalam storyboard adalah komunikatif,

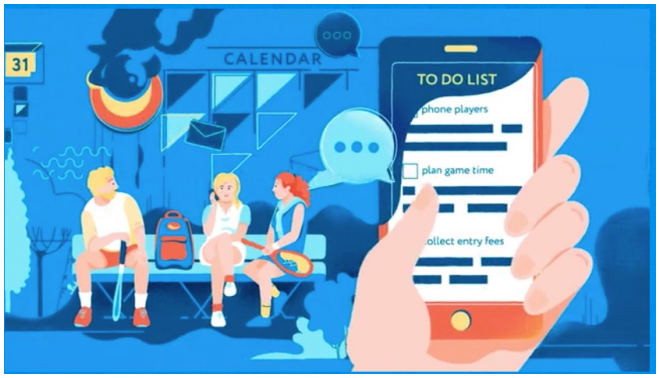
bisa jadi tidak perlu sangat bagus. Yang pasti antara pihak satu dengan yang lainnya paham dengan penyampaian konsep.

- Perlu disertakan tulisan penjelas di *storyboard* untuk memudahkan pihak-pihak terkait memahami cerita dan konsep gerakan, hal ini penting terutama ketika tidak dapat bertatap muka secara langsung.

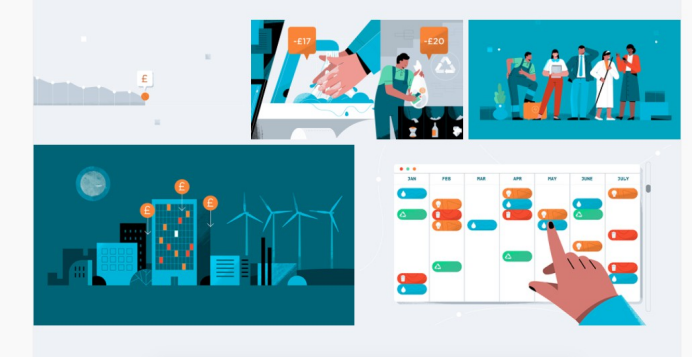
4.3 Analisa Hasil Riset Tahap 2

4.3.1 Hasil Analisa Studi Eksperimental 2

Pada studi eksperimental kedua penulis melakukan eksplorasi gaya visual. Eksplorasi yang dilakukan berupa pembuatan sketsa alternatif gaya gambar sebanyak mungkin sesuai dengan konsep dan *storyboard* yang telah ditetapkan. Berikut *moodboard* yang digunakan sebagai referensi untuk membuat gaya gambar dalam perancangan.

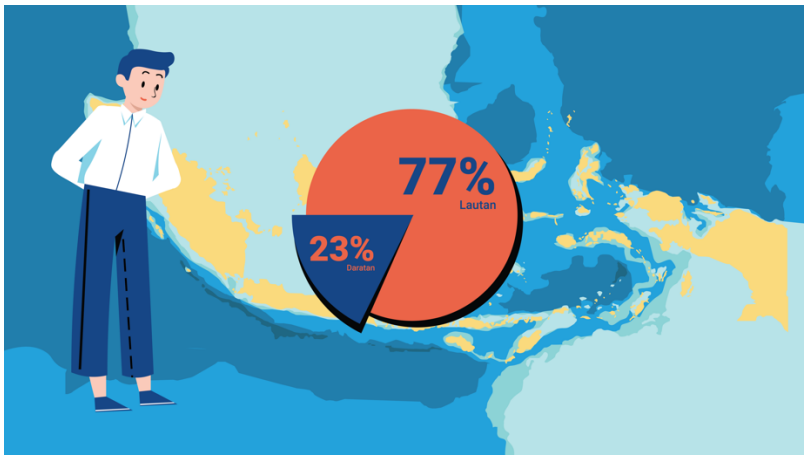


Gambar 4.11 *Moodboard* untuk Teknik Kelautan
Sumber: Behance, 2020



Gambar 4.12 *Moodboard* untuk Teknik Perkapalan
Sumber: Behance, 2020

Dan berikut merupakan salah satu penerapan eksperimental kedua yang diperoleh dari hasil *depth interview* dari expert dan *moodboard* yang digunakan sebagai referensi untuk membuat gaya gambar dalam perancangan.



Gambar 4.13 Salah satu contoh gaya gambar hasil eksperimental 2
Sumber: Sholeh, 2020

4.3.2 Hasil Analisa *Depth Interview* 2

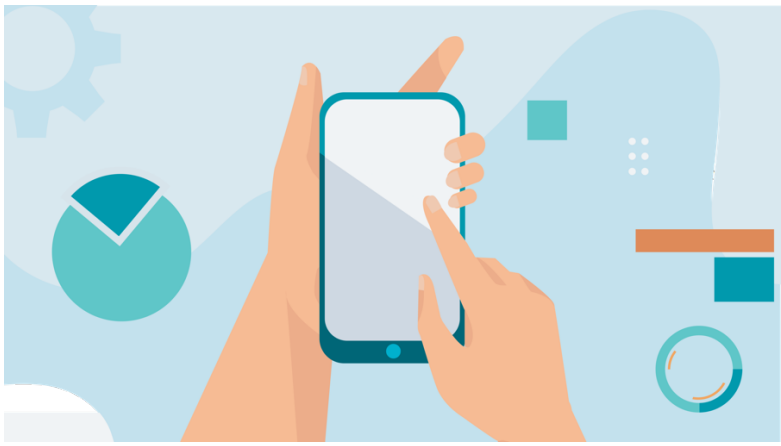
Depth Interview 2 ini dilakukan penulis kepada pakar *motion graphic* yang ada di Surabaya, berikut hasil dari *depth interview* yang dilakukan dengan luaran berupa saran dan masukan mengenai gaya desain yang telah dibuat:

- Gaya desain yang dibuat cukup sederhana. Artinya akan membuat desainer keropotan ketika nantinya video sejenis ini diproduksi secara rutin untuk dipublikasikan melalui YouTube
- Ada beberapa perpaduan warna yang perlu diselaraskan kembali sehingga membuat penonton akan lebih nyaman dan betah menonton video.
- *Shape design* yang digunakan dalam beberapa bagian kurang rapi, perlu diperbaiki terutama di objek makhluk hidup yang butuh kesan natural.

4.4 Analisa Hasil Riset Tahap 3

4.4.1 Hasil Analisa Studi Eksperimental 3

Pada studi eksperimental ketiga ini penulis melakukan eksplorasi video *motion graphic*. Eksplorasi yang dilakukan berupa pembuatan video *motion graphic* sesuai dengan konsep dan *storyboard* yang telah ditetapkan. Berikut contoh video *motion graphic* yang dibuat setelah melalui eksperimental ketiga.



Gambar 4.14 Cuplikan video *motion graphic*
Sumber: Sholeh, 2020

Dan berikut merupakan salah satu penerapan eksperimental kedua yang diperoleh dari hasil *depth interview* dari expert dan *moodboard* yang digunakan sebagai referensi untuk membuat gaya gambar dalam perancangan.

4.5 Analisa Tahap Akhir / Evaluasi

Pada studi tahap akhir ini penulis melakukan pengujian video *motion graphic*. Pengujian yang dilakukan berupa wawancara mendalam terkait video *motion graphic* akhir yang sudah dibuat. Berikut hasil dari wawancara mendalam yang sudah dilakukan kepada *motion graphic expert* dan calon *user* .

4.5.1 *Motion Graphic Expert*

Nama : Satria Poeji Oetomo

Usia : 30 tahun

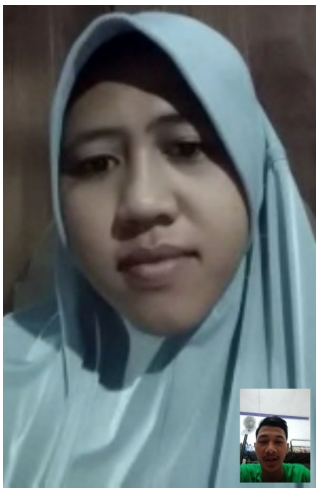
Pekerjaan : *Motion graphic designer* di Good News From Indonesia

Hasil **:**

- Informasi yang disampaikan sudah bisa diterima oleh audiens dengan jelas, *voice over* sudah cukup baik namun BGM sedikit perlu diturunkan volumenya.

- Ada nilai tambah sebagai seorang yang sebelumnya hanya mengenal jurusan tersebut secara umum.
- Gaya desain sudah cukup sesuai dengan apa yang sudah menjadi hasil riset sebelumnya, sangat kuat kesan video explainer. Ada lebih baiknya memainkan *Depth of Field* untuk menambah kesan nyata, dan pergerakan yang lebih natural terutama pada objek makhluk hidup.
- Video sudah tepat, sehingga sebelum audiens menemukan titik jenuh, video sudah tidak terasa selesai. Namun di video durasi lebih dari 4 menit hampir saja membuat jenuh karena penyampaian yang terlalu bertele-tele.
- *Motion graphic* yang dibuat cukup sederhana untuk kalangan audiens awam. Namun akan sangat perlu pengembangan ketika audiens memiliki referensi video sebelumnya atau kompetitor yang lebih baik. Pergerakan perlu diperhalus, bisa menggunakan *easy ease*.

4.5.2 Calon *User*



Nama : Apingka Nurharniq
Usia : 17 tahun
Pekerjaan : Lulusan SMA / calon mahasiswa
Hasil **:**

- Informasi yang disampaikan sudah bisa diterima sehingga membuat audiens lebih paham tentang jurusan yang dijelaskan.
- Menambah wawasan seperti yang sebelumnya mengira teknik kelautan itu mempelajari tentang biota dan kehidupan laut, namun ternyata lebih berfokus kepada rekayasa bangunan laut
- Gaya desain menarik karena belum pernah melihat konten yang sama disampaikan melalui gaya *motion graphic.*
- Durasi yang diberikan sudah tepat sesuai tanpa membuat audiens sampai bosan untuk melihatnya.
- *Motion graphic* yang dibuat menarik karena memvisualkan hal yang sedang dijelaskan. Menarik karena sebelumnya melihat video penjelasan sejenis ini dismpaikan melalui wawancara atau penjelasan seseorang menggunakan kamera. Ada bagian yang menurut audiens perlu ditambahkan visualisasi yang lebih menarik yaitu pada bagian mata kuliah yang dipelajari. Karena yang disampaikan cukup banyak mungkin akan lebih menarik jika divisualisasikan juga, tidak hanya tulisan.

4.5.3 Mahasiswa Jurusan

Nama : Tania D

Usia : 23 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa Teknik Perkapalan ITS

Hasil :

- Informasi yang sudah sangat informatif menjelaskan jurusan.
- Menurut Tania menarik karena belum pernah melihat vidfeo expaliner jurusan kampus yang dikemas menggunakan gaya desain demikian.
- Pasti sangat membantu calon mahasiswa untuk lebih paham dengan jurusan terkait karena berbeda dengan dulu yang media seperti YouTube masih terbatas konten yang bertema seperti ini.
- Jika dulu sudah ada dan tau pasti sangat membantu Tania dalam memahami jurusan dan menjelaskan kepada orang lain.
- Secara visual sudah baik namun perlu ditambahkan proses pembentukan kapal dari awal hingga akhir. Karena menurut Tania itu salah satu yang menarik dalam dunia Teknik Perkapalan.

4.5.4 Dosen Jurusan Terkait

Nama : Dr. Eng. Trika Pitana S.T, M.Sc

Pekerjaan : Dekan Fakultas Teknologi Kelautan (FTK) ITS periode 2020-2024

Hasil :

- Video yang dibuat sangat menarik dan bagus, akan coba direkomendasikan kepada kepala departemen terkait.
- Video sudah cukup informatif dan mudah untuk dipahami, namun ada beberapa hal yang mungkin akan membuat calon

mahasiswa tidak paham seperti mata kuliah yang akan dipelajari. Bisa diganti dengan arahan capaian pembelajaran jurusan yang kemungkinan lebih dipahami oleh calon mahasiswa.

- Akan lebih menarik jika ditambahkan lama tunggu pekerjaan lulusan, karena sekarang sudah banyak calon mahasiswa yang mengejar prospek karir yang pasti.
- Bisa ditambahkan gambaran/ilustrasi galangan kapal untuk memberi visualisasi tempat pekerjaan nantinya.
- Penampilan angka dengan jumlah yang banyak dan kompleks lebih baik dibulatkan agar menyederhanakan penonton ketika membaca.

BAB V
KONSEP DESAIN

5.1 Gambaran Umum

5.1.1 Deskripsi Perancangan

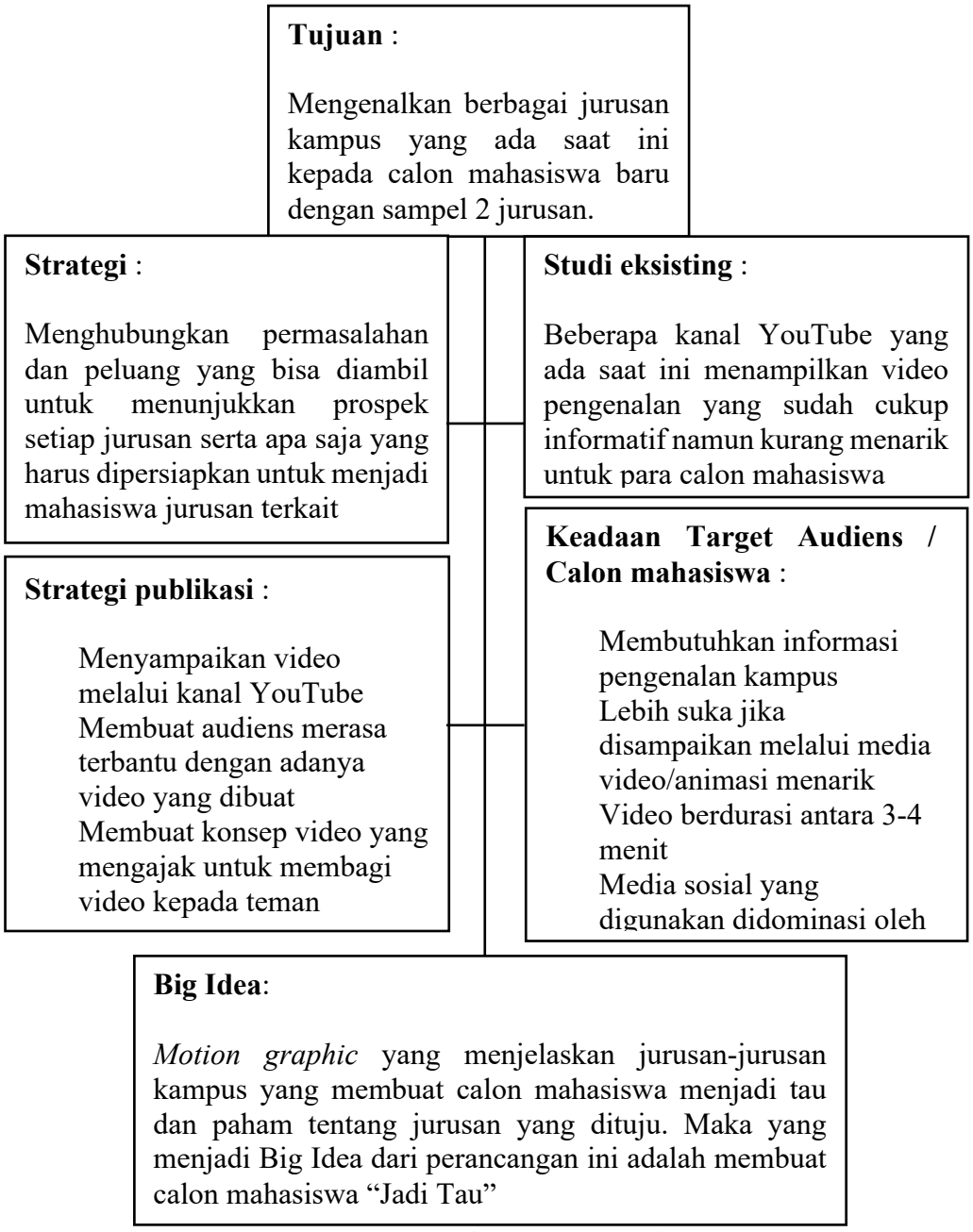
Perancangan video *motion graphic* ini dipilih sebagai media untuk mengenalkan jurusan-jurusan kampus yang ada di perguruan tinggi Indonesia. Media dan konsep ini dipilih karena cocok digunakan untuk menyampaikan informasi yang akan dibawakan dan menarik perhatian penonton / target pasar. *Motion graphic* dapat memberikan penjelasan dan penggambaran mengenai seluk beluk sebuah jurusan kampus melalui aspek visual dan *storytelling* sehingga penonton dapat memahami informasi yang disampaikan dengan baik. Visualisasi yang menarik juga dapat meningkatkan minat penonton untuk mencari tahu lebih dalam mengenai jurusan yang sudah dikenalkan. Konten dan penyampaian informasi yang diberikan akan membuat penonton tertarik untuk mendaftarkan diri sebagai calon mahasiswa jurusan terkait. Konsep dari perancangan ini didapatkan melalui analisa data dari studi literatur, studi eksisting, observasi, kuesioner, dan interview.

5.1.2 *Output* Perancangan

Output dari perancangan ini adalah berupa video *motion graphic* mengenai penjelasan jurusan-jurusan kampus yang ada di Indonesia. Video ini merupakan media edukasi untuk mengenalkan jurusan-jurusan kampus dengan menjelaskan hal-hal penting yang perlu diketahui para calon mahasiswa. Dalam video ini juga akan dijelaskan informasi mengenai jurusan-jurusan kampus tersebut yang memang cocok bagi calon mahasiswa. Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai media edukasi pengenalan jurusan-jurusan kampus untuk membantu calon mahasiswa menentukan pilihan program studi.

5.2 *Bid Idea*

Berikut adalah bagan penemuan konsep utama yang digunakan dalam melaksanakan perancangan ini.



Gambar 5.1 Bagan *Big Idea*
Sumber: Sholeh, 2020

Konsep yang ditawarkan dalam perancangan ini adalah “Jadi Tau”. Jadi pesan yang ingin disampaikan dalam video ini adalah memperkenalkan atau

memberi tahukan kepada semua calon mahasiswa bahwa bisa jadi banyak yang belum diketahui dan dipahami oleh calon mahasiswa tentang jurusan yang dituju.

Berdasarkan konsep tersebut, diperlukan sebuah cara penyampaian yang sesuai agar target konsumen dapat menangkap maksud dari pesan kita. Karena video yang efektif adalah video yang menarik perhatian, tidak membosankan, penjelasan tidak terlalu rumit atau banyak, dan selalu menggaris bawahi poin yang ingin disampaikan.

5.3 Konsep Desain

5.3.1 Produk

Produk dari perancangan ini merupakan video *motion graphic* yang memperkenalkan jurusan-jurusan yang adi kampus Indonesia. Media ini ditayangkan melalui platform YouTube karena platform tersebut sangat sering diakses masyarakat saat ini dan memiliki pengguna aktif terbanyak.

5.3.2 Segmentasi

Kriteria target konsumen dari perancangan ini merupakan remaja, berusia 17-19 tahun, seorang pelajar ataupun calon mahasiswa yang baru lulus sekolah menengah atas yang memiliki minat terhadap jurusan tertentu di kampus serta memiliki ketertarikan dalam film dan animasi.

5.3.3 *Positioning*

Media ini memposisikan diri sebagai media edukatif yang memiliki informasi mengenai jurusan kampus yang dipublikasikan melalui media sosial YouTube.

5.3.4 *Needs*

Stakeholder yang mana adalah calon mahasiswa membutuhkan video edukasi yang menarik dan bisa memperkenalkan setiap jurusan dengan detail dan jelas agar calon mahasiswa mengetahui dan tidak bingung saat akan memilih jurusan kampus.

5.3.5 *Unit Selling Point*

Perancangan video *motion graphic* ini memperkenalkan jurusan-jurusan kampus secara sederhana dan informatif kepada penonton. Dalam setiap videonya menjelaskan informasi penting bagi calon mahasiswa seperti pentingnya jurusan tersebut, apa saja yang harus dipersiapkan, mata kuliah apa saja yang akan dipelajari, prospek kerja masa depan, sampai dengan karakteristik mahasiswa yang cocok dengan jurusan tersebut.

5.4 Strategi Media

5.4.1 Durasi

Video ini memiliki durasi 4 menit pada setiap jurusan yang diperkenalkan. Video ini dipublikasikan pada platform YouTube.

5.4.2 Episode

Kedepannya perancangan ini dapat dikembangkan menjadi kanal YouTube yang konsisten memberikan informasi berbagai jurusan-jurusan kampus yang ada di Indonesia yang memiliki jumlah yang sangat banyak dan beragam.

5.4.3 Distribusi Media

Media pendistribusian video ini yaitu melalui platform YouTube yang merupakan media publikasi video yang sangat sering digunakan target konsumen saat ini.

Gambar 5.2 Logo kanal YouTube “Jadi Tau”
Sumber : Sholeh, 2020

Pada kanal YouTube, strategi monetasi yang dilakukan kedepannya adalah dengan memanfaatkan Adsense, yang bergantung pada jumlah penonton dari video yang diunggah, kerjasama dengan sponsor eksternal yang memiliki bidang yang selaras dengan edukasi perguruan tinggi.

5.5 Sinematografi

5.5.1 Aspek Resolusi Gambar

Setting resolusi gambar untuk perancangan ini adalah 1920x1080 pixel HDTV, dengan jumlah frame per second yaitu 24fps.

5.5.2 *Framing*

Pergerakan kamera dalam video ini menggunakan pergerakan *panning* (bergeser dari titik satu ke titik lain), pergerakan *zoom* (memperluas atau menyempitkan cakupan kamera), dan *still* (diam). Sudut pengambilan gambar dari animasi menggunakan *long shot* (jarak jauh), dan *close up shot* (jarak dekat).

5.6 Suara

5.6.1 Narasi

Narasi dari video ini menggunakan bahasa indonesia dengan gaya bahasa yang santai dan interaktif, agar informasi yang dikomunikasikan tidak terlalu berat bagi penonton dan bisa dinikmati dengan mudah dan jelas.

5.6.2 BGM

Background Music dari video ini menggunakan musik instrumental, untuk menambah konsentrasi dan fokus para penonton. Dalam video ini juga menggunakan *sound effect* agar memberikan kesan hidup sesuai dengan konten visual.

5.7 Kriteria Desain

Dalam melakukan ekseksui pada video ini, perlu ditentukan kriteria desain yang akan dibuat sebagai acuan dalam pengerjaan. Dilakukan studi literatur dan studi eksisting dalam menentukan kriteria desain yang baik, serta terdapat beberapa saran narasumber dan ahli. Berikut merupakan kriteria yang harus ada dalam perancangan ini:

- Video ini harus menyampaikan informasi yang cukup lengkap pada setiap jurusan yang menjadi topik, sehingga penonton tidak hanya mengetahui nama dan penampakannya saja.
- Menampilkan aspek informatif, edukatif dan persuasif pada setiap jurusan untuk menarik perhatian penonton.
- Disertai cerita sederhana yang berbeda pada setiap jurusan agar terlihat relevan dan tidak membosankan bagi penonton.
- Tidak harus memiliki karakter utama yang memandu penonton selama video berlangsung agar tidak tokoh yang terkesan

menggurui, namun lebih kepada relevansi dalam kehidupan sehari-hari. Panduan hanya berasal dari audio yang khas

5.7.1 Strategi Konten

Konten dari video *motion graphic* ini menjelaskan informasi penting bagi calon mahasiswa seperti pentingnya jurusan tersebut, apa saja yang harus dipersiapkan, mata kuliah apa saja yang akan dipelajari, prospek kerja masa depan sampai dengan karakteristik mahasiswa yang cocok dengan jurusan tersebut. Gaya penceritaan dari ini menggunakan gaya bercerita kehidupan sehari-hari yang relevan dengan jurusan terkait.

a. Konsep Narator

Konsep yang digunakan adalah penggunaan audio *narrator* sebagai pemersatu dari video-video yang dibuat. Pengaplikasian ini akan dilakukan pada kanal YouTube yang akan dibuat kedepannya.

Narator memiliki suara yang khas dan jargon-jargon sederhana yang diucapkan di awal dan akhir video untuk memberikan ikatan antar video dan dengan penonton.

b. Konsep Cerita

Konsep cerita yang akan dibawakan pada setiap jurusan bermacam – macam tetapi dengan pola yang sama. Suara narator akan selalu hadir di setiap video bersama dengan karakter pendukung yang selalu berganti – ganti pada setiap video jurusan.

Karakter pendukung ini adalah orang – orang yang berhubungan dengan kehidupan keseharia kita. Narator datang bersama para karakter pendukung kepada penonton untuk mengenal dan memamahai jurusan-jurusan kampus yang ada.

5.7.2 *Visual Development*

Gaya Gambar

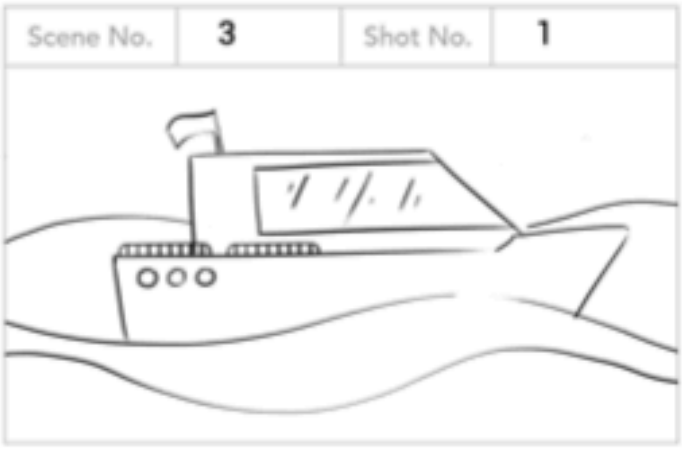
Gaya gambar merupakan ciri khas dan faktor pembeda dengan video yang lainnya. Konsep gaya gambar yang ditentukan adalah kartun yang lebih disederhanakan lagi bentukannya atau biasa disebut stilasi. Inspirasi dari konsep ini didapat pada proses studi eksisting.

- ***Moodboard***

Gambar 5.3 *Moodboard* gaya gambar
Sumber: Pinterest, 2020

- **Sketsa Gaya Gambar**

Setelah mendapatkan gambaran referensi *moodbard*, penulis membuat alternatif bentuk gaya gambar yang akan digunakan dalam perancangan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 5.4 Sketsa gaya gambar
Sumber: Sholeh, 2020

- **Desain Final**

Dari sketsa tersebut, diambil satu standar desain yang akan diimplementasikan pada desain karakter. Berikut merupaan gaya desain yang digunakan dalam perancangan ini.

Gambar 5.5 Gaya gambar final
Sumber: Sholeh, 2020

5.7.3 Alur Cerita

a. Pembagian Babak

- **Opening**

  Pada babak ini narator mengajak penonton untuk mengingat beberapa hal yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, narasi ini dirancang untuk nantinya berkaitan dengan peluang apa yang dapat ditemukan sehingga sebuah jurusan kampus membantu menyelesaikan suatu pekerjaa.

- **Babak 1: Pengenalan Karakter Pendukung**

  Pada babak ini karakter pendukung diilustrasikan menjadi beberapa tokoh yang berperan seperti menerima paket serta menggunakan handphone untuk mengkonfirmasi tanda terima.

- **Babak 2: Potensi Pekerjaan untuk Calon Lulusan sebuah Jurusan**

  Pada babak ini karakter pendukung selanjutnya mulai memperkenalkan beberapa data yang dapat dipercaya untuk membawa penonton memahami peluang dan potensi suatu keilmuan ketika terjun di lapangan kerja.

- **Babak 3: Seluk Beluk Jurusan**

  Pada bagian ini penonton diajak untuk memahami kehidupan sehari-hari seorang mahasiswa jurusan terkait. Hal ini termasuk beberapa hal seperti mengetahui mata kuliah apa saja yang akan dipelajari, karakteristik mahasiswa yang dibutuhkan, prospek pekerjaan yang akan diterima.

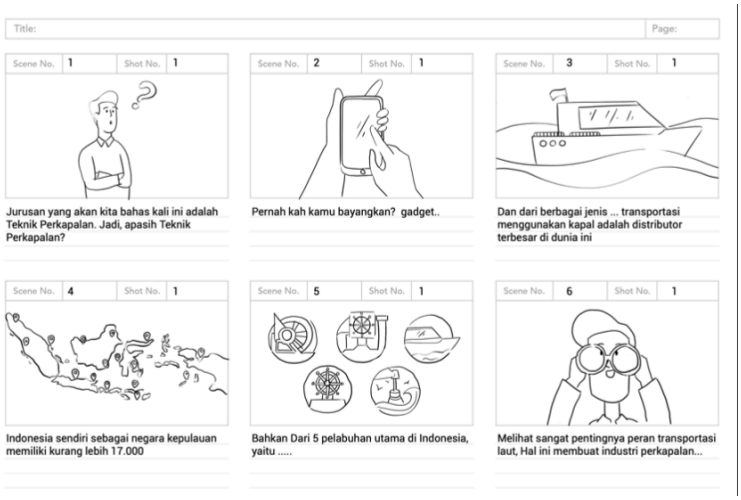
- **Penutup**

  Pada bagian akhir video, diharapkan penonton paham dan mulai tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai jurusan yang dijelaskan, maka video ditutup dengan petunjuk

dimana penonton dapat melihat informasi lebih detail di setiap universitas yang membuka program studi tersebut secara lebih spesifik.

5.7.4 *Storyboard*

Tahap *storyboarding* dilakukan dengan mengimplementasikan *visual development* pada naskah yang telah dibuat. *Storyboard* yang hasilkan berupa *storyboard* cetak dan *animatic storyboard*. Berikut contoh cuplikan *storyboard* yang digunakan.



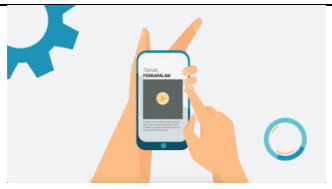
Gambar 5.6 Cuplikan *storyboard*
Sumber: Sholeh, 2020

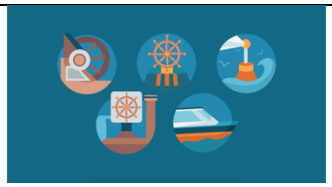
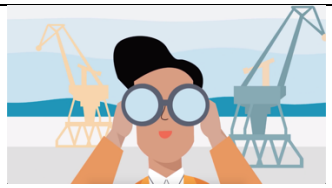
BAB VI
IMPLEMENTASI DESAIN

6.1 Proses Produksi

6.1.1 *Storyboard*

Storyboard merupakan gambar kerja awal dari pembuatan video ataupun animasi. Dari proses ini dapat ditentukan sketsa *scene* yang akan ditampilkan, estimasi durasi animasi, serta rencana eksekusi animasi tersebut. *Storyboard final* yang telah dibuat dapat dilihat pada bagian lampiran. Berikut rancangan video yang akan dibuat berdasarkan *storyboard :*

No	Gambar	Waktu	Keterangan
1.		00.06 (Durasi 6 detik)	Permulaan pengenalan jurusan
2.		00.13 (Durasi 6 detik)	Pembukaan dengan penekanan nama kanal YouTube
2.		00.22 (Durasi 11 detik)	Tangan bergerak dari bawah melihat handphone
3.		00.33 (Durasi 10 detik)	Menunjukkan visualisasi kapal

4.		00.42 (Durasi 9 detik)	Peta persebaran pulau dan pelabuhan.
5.		00.51 (Durasi 12 detik)	Menunjukkan ragam pelabuhan
6.		01.05 (Durasi 27 detik)	Grafik peningkatan angka pelayaran logistik
7.		01.34 (Durasi 18 detik)	Penjelasan ranah pembelajaran
8.		01.42 (Durasi 10 detik)	Daftar mata kuliah di jurusan
9.		01.52 (Durasi 25 detik)	Laboratorium yang ada dalam perkuliahan
10.		02.15 (Durasi 30 detik)	Kompetesi yang dibutuhkan
11.		02.48 (Durasi 10 detik)	Penjelasan prospek pekerjaan

12.		03.00 (Durasi 20 detik)	Universitas yang menyediakan jurusan tersebut
13.		03.17 (Durasi 20 detik)	Penutupan dengan penekanan nama kanal YouTube

Tabel 6.1 Tabel Rancangan Video

Sumber : Sholeh, 2020

6.1.2 Pembuatan Aset

Langkah selanjunya adalah proses pembuatan ilustrasi aset visual. Aset yang dibuat terdiri dari aset karakter, dan aset *environment* yang dibuat secara terpisah. Pembuatan aset ini menggunakan teknik vector, menggunakan program Adobe Illustrator.

Gambar 6.1 Contoh Aset Tangan dan *Handphone* di dalam Video
Sumber: Sholeh, 2020

Dalam pembuatan aset karakter tersebut, hal terpenting yang harus diperhatikan adalah membuat setiap bagian dari karakter. Gunanya untuk mempermudah proses rigging animasi dan menciptakan animasi yang baik

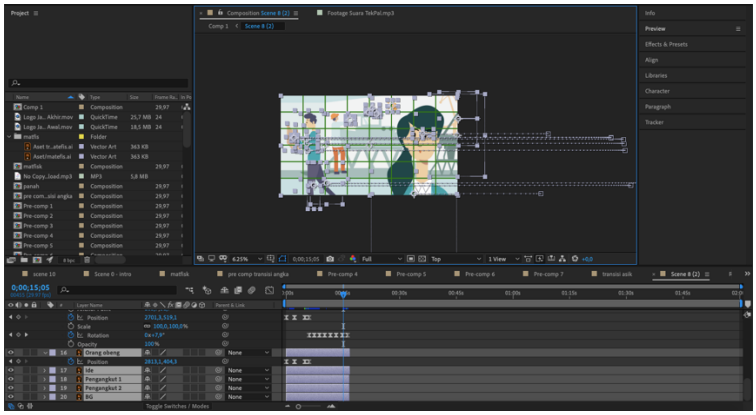
6.1.3 *Compositing*

Compositing adalah proses merangkai berbegai aset kedalam program animasi untuk menciptakan sebuah scene animasi. *Software* yang digunakan dalam proses animasi ini menggunakan Adobe After Effect. Proses ini terdiri dari menata aset kedalam 3d layer, penataan pencahayaan, pengaturan kamera dan pemberian efek animasi bila dibutuhkan.

Gambar 6.2 Cuplikan proses *compositing*
Sumber: Sholeh, 2020

6.1.4 *Animating*

Proses penganimasian dilakukan pada *software* Adobe After Effect. Teknik penggerakan aset karakter dilakukan dengan proses *rigging*. Teknik pengambilan gambar juga menggunakan proses penganimasian pada kamera, yang ketika digunakan untuk mengamil gambar pada 3D layer akan menghasilkan efek *parallax* atau ilusi gerak dimensi.

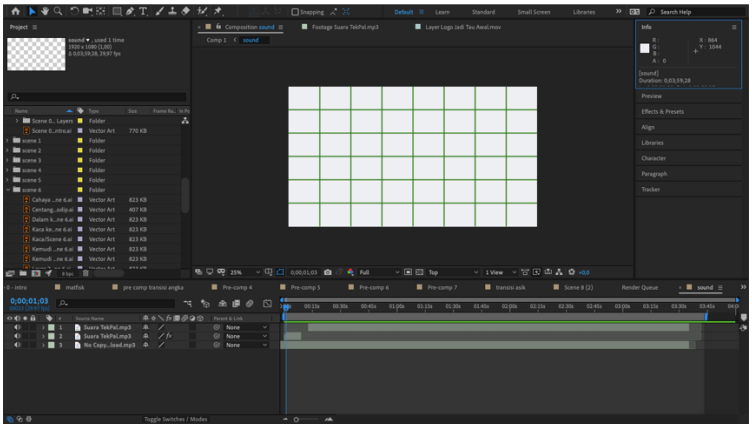


Gambar 6.3 Cuplikan proses *animating*
Sumber: Sholeh, 2020

6.1.5 *Scoring*

Proses scoring ini adalah proses penataan suara dalam animasi. Efek suara yang dibutuhkan terdiri dari suara narasi, BGM dan efek suara tambahan lainnya. Konfigurasi dari desain suara yang digunakan dalam animasi ini adalah sebagai berikut;

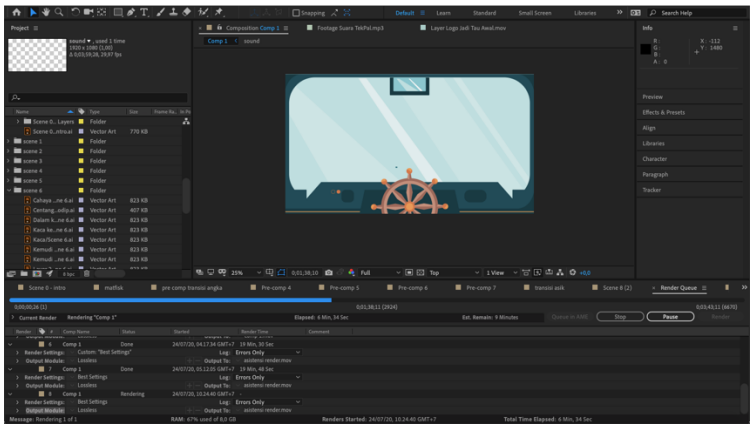
- Untuk narasi, konfigurasi volume adalah 80% volume master (5dB)
- Untuk BGM, konfugurasi volume adalah 25% volume master (-0.3 dB)
- Untuk efek suara, konfigurasi volume adalah 35% volume master (-0.1 dB)



Gambar 6.4 Cuplikan proses *scoring*
Sumber: Sholeh, 2020

6.1.6 *Finishing*

Proses *finishing* dilakukan dalam software Adobe Effect. Dalam proses ini dilakukan penggabung seluruh *scene* animasi, tambahan *title* informasi serta penambahan efek warna tambahan dalam animasi.



Gambar 6.5 Cuplikan proses *finishing*
Sumber: Sholeh, 2020

BAB VII
KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang diperoleh penulis dalam proses penelitian :

- Perancangan video *motion graphic* pengenalan jurusan kampus ini merupakan usaha untuk memberikan alternatif baru media pengenalan jurusan kampus PTN di Indonesia dengan konsep *motion graphic* berdurasi 4 menit di setiap videonya.
- Perancangan ini ditunjang oleh beberapa metode penelitian, diantaranya, observasi, studi literatur, eksisting, eksperimental dan wawancara mendalam. Dari ke semua metode tersebut sangat membantu penulis baik dalam pengembangan *storyboard* baik secara teknis maupun non-teknis, serta produksi video *motion graphic.*
- Mengangkat informasi yang dibutuhkan oleh calon mahasiswa, video ini berisikan informasi tentang penjelasan jurusan, prospek pekerjaan, mata kuliah yang dipelajari, kompetensi yang harus dimiliki calon mahasiswa, serta universitas yang menyediakan jurusan.
- Hasil dari produksi dapat diakses melalui YouTube yang nantinya akan secara berkala menambahkan video jurusan lain yang lebih beragam.

7.2 Saran

Berikut adalah saran yang diperoleh penulis dalam proses penelitian dan desain yang dibuat:

- Pengaturan audio perlu diperhatikan kembali yaitu kombinasi antara suara narator dan *Background music.*

- Ada lebih baiknya aset desain yang dibuat perlu lebih didetailkan serta memainkan *Depth of Field* untuk menambah kesan nyata dan pergerakan yang lebih natural terutama pada objek makhluk hidup.
- Bagian yang menjelaskan banyak hal rumit dan penuh dengan kalimat perlu menggunakan ilustrasi yang lebih menarik, dalam video ini seperti pada saat menjelaskan mata kuliah apa saja capaian pembelajaran jurusan yang disampaikan.
- Akan lebih menarik jika ditambahkan lama tunggu pekerjaan lulusan, karena sekarang sudah banyak calon mahasiswa yang mengejar prospek karir yang pasti.
- Bisa ditambahkan gambaran/ilustrasi galangan kapal untuk memberi visualisasi tempat pekerjaan nantinya.
- Penampilan angka dengan jumlah yang banyak dan kompleks lebih baik dibulatkan agar menyederhanakan penonton ketika membaca.

DAFTAR PUSTAKA

Agazio, J., & Buckley, K. (2009). An Untapped Resource: Using YouTube in Nursing Education. Nursing Education, 34 (1), 23-28. http://dx.doi.org/10.1097/01.NNE.0000343403.13234.a2.

De Poter, B. & Hernacki, M. (1999). *Quantum learning*. Yogyakarta: Kaifa

Evans, B. (2005). *Foundations of a visual music.* Computer Music Journal, 29(4), 11-24.

Helianthusonfri, J. (2016). *YouTube Marketing, Panduan praktis dan lengkap belajar pemasaran lewat YouTube.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Ifdil. (2009). Jurnal Web Psikoeduka. (*http://repository.maranatha.edu/8375 /3/0532001_Chapter1.pdf*, diakses 1 Juli 2020).

Kotler, P., & Amstrong, G. (2008). *Principles of Marketing.* Pearson Education, Inc.

Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics.* Burlington (UK): Focal Press.

Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics: The Power of Visual Storytelling.* Hoboken, NJ: Wiley.

Marchionini, G. (2003). Video and learning redux: New capabilities for practical use. Educational Technology, 43(2), 36-41.

Nugroho, Fajar. (2017). Perancangan dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Profil Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta.

(*http://repository.amikom.ac.id/files/2017/Publikasi_15.22.1777.pdf*, diakses 1 Juli 2020).

Pang, H. (2015). *Motion visual art performance in graphic animation.* Journal of Chengdu University, 2, 102-105.

Purwanti, A & Haryanto, (2015). Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. (*https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/7609/6559*, diakses 1 Juli 2020).

Qualman, E. (2009). *Socialnomics.* Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. Retrieved from YouTube.

Rangkuti, Freddy. (2007). *Strategi Promosi Kreatif.* Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Shimp, T. (2007). *Periklanan Promosi Aspek Tambahan Komunikasi Masyarakat Terpadu Jilid 1.* Erlangga.

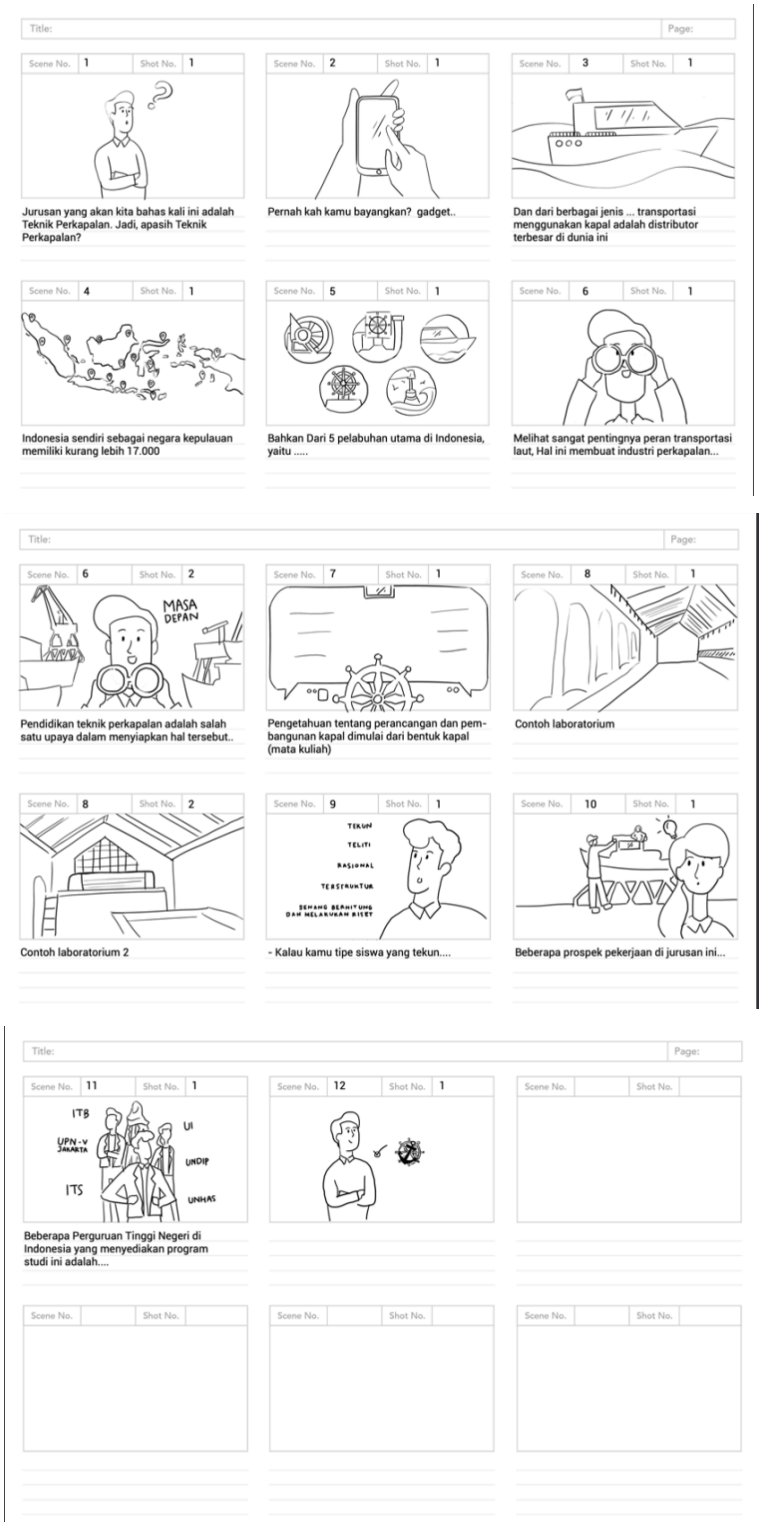
Sethela J., Aizan, Y., & Yeoh, K. (2014). Assessing the Use of YouTube Videos and Interactive Activities as a Critical Thinking Stimulator for Tertiary Students: An Action Research. (*http://https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1070444.pdf*, diakses 11 Juli 2020).

White, T. (1982). *The Animator's Workbook.*

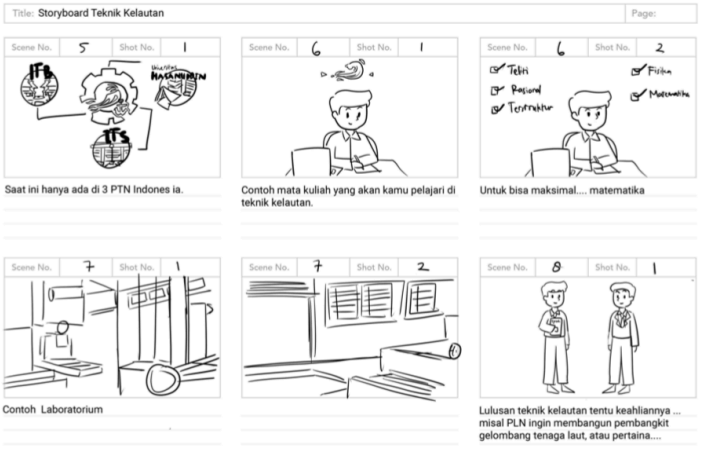
Witabora, J. (2012). Peran Dan Perkembangan Ilustrasi. *Jurnal Humaniora*, 659-667.

LAMPIRAN

Storyboard Teknik Perkapalan



Storyboard Teknik Kelautan



BIODATA PENULIS

Nanda Achmad Bachrus Sholeh atau akrab dikenal dengan nama Nanda, lahir di Kabupaten Blora pada tanggal 3 April 1997. Anak ke 3 dari empat bersaudara. Pendidikan formal diawali dari bersekolah di TK Pertiwii Desa Kediren, SD Pilang 1, SMP Negeri 1 Randublatung, SMA Negeri 1 Blora dan pada tahun 2016 penulis diterima di ITS lewat jalur UMDESAIN dan menempuh kuliah di Departemen Desain Produk ITS program studi Desain Komunikasi Visual menjadi mahasiswa program sarjana (S-1). Di luar kegiatan akademik sebagai mahasiswa ITS, penulis juga aktif dalam organisasi HIMA termasuk pembentukan Himpunan Mahasiswa Rupa DKV ITS, menjadi ketua forum komunikasi mahasiswa Blora di Surabaya (BASIS), bekerja paruh waktu sebagai Supervisor di Tim Website ITS, dan kegiatan beasiswa asrama Rumah Kepemimpinan Regional Surabaya. Pada tahun awal perkuliahan, penulis juga mengikuti komunitas fotografi "Mata Satu" hingga menjadi ketua komunitas pada tahun kedua. Pada pertengahan hingga akhir tahun perkuliahan, penulis cukup aktif dalam kegiatan eksternal kampus seperti mengikuti beberapa kegiatan Student Exchange dan Conference di dalam negeri maupun luar negara seperti Vietnam dan Malaysia, mengikuti kepanitiaan dan menjadi bagian dalam beberapa organisasi Internal dan Eksternal Kampus serta menerima beberapa pekerjaan freelance yang berhubungan dengan fotografi, videografi dan desain grafis.

Penulis mempunyai ketertarikan dalam isu sosial, lingkungan dan pendidikan. Karena ketertarikannya terhadap dunia pendidikan, dengan begitu untuk menyelesaikan perkuliahan ini, judul yang dipilih oleh penulis pada tugas akhirnya ialah "Perancangan Video *Motion Graphic* Pengenalan Jurusan Kampus untuk Calon Mahasiswa (Studi Kasus: Jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan)". Dengan hasil akhir sebuah video *motion graphic* ini, diharapkan hasil penelitian dan desain dapat dijadikan referensi, terlebih lagi dapat bermanfaat untuk pendidikan khususnya bagi calon mahasiswa.

Instagram	: @nandaachmadbs
Nomor HP	: 085711247992
E-mail	: nandaachmadbs@gmail.com
Linked-In	: Nanda Achmad Bachrus Sholeh