

PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* PROGRAM KONSELOR SEBAYA TIM BIMBINGAN KONSELING IPB

(*The Making of Peer-Counselor Program's Motion Graphics of IPB University
Counseling Center*)

Amata Fami¹⁾, Fathny Syafa Rasyidah¹⁾

¹⁾Manajemen Informatika, Sekolah Vokasi, IPB University, Jl. Kumbang, No. 14,
Cilibende, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor

Email : amatafami@apps.ipb.ac.id, fathny_ipb@apps.ipb.ac.id

ABSTRACT

The Guidance and Counseling Team of the Bogor Agricultural Institute (TBK-IPB) is a team that provides services in the form of guidance and counseling for students at IPB. TBK-IPB facilitates students to be able to adjust to campus life so that they can achieve optimal academic performance and are able to plan a good career achievement in the future. TBK-IPB has a peer counselor or story partner program to help listen to student problems who feel uncomfortable consulting with senior counselors/counselor lecturers. In order to disseminate information about the peer counseling program to IPB students, a product (motion graphics) that is informative, interesting and easy to distribute is needed. The methods used in the manufacture of motion graphics products are Development, Preproduction, Production, Postproduction and Delivery. The result is a product with a video format, loaded with images, text and audio that is easy to share via social media.

Keywords : Motion Graphics, Counseling Guidance Team, Guidance and Counseling, Peer Counselors

ABSTRAK

Tim Bimbingan dan Konseling Institut Pertanian Bogor (TBK-IPB) adalah tim yang memberikan layanan berupa bimbingan dan konseling kepada mahasiswa di IPB. TBK-IPB memfasilitasi mahasiswa agar dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan kampus sehingga mencapai prestasi akademik yang optimal dan mampu merencanakan pencapaian karir yang baik di masa yang akan datang. TBK-IPB memiliki program konselor sebaya atau teman cerita untuk membantu mendengarkan permasalahan mahasiswa yang merasa belum nyaman berkonsultasi dengan konselor senior/dosen konselor. Dalam rangka menyebarkan informasi mengenai program konselor sebaya kepada mahasiswa IPB, dibutuhkan sebuah produk (*motion graphics*) yang informatif, menarik dan mudah dalam distribusinya. Metode yang digunakan dalam pembuatan produk *motion graphics* ini adalah *Development, Preproduction, Production, Postproduction* dan *Delivery*. Hasilnya adalah sebuah produk berformat video, memiliki muatan gambar, teks dan audio yang mudah disebarakan via media sosial.

Kata kunci : Motion Graphics, Tim Bimbingan Konseling, Bimbingan dan Konseling, Konselor Sebaya

PENDAHULUAN

Banyaknya permasalahan yang dialami mahasiswa dari mulai masalah pertemanan, keluarga, ekonomi, masalah akademik dan masalah lainnya mendorong beberapa kasus yang sering terjadi pada mahasiswa (TBK-IPB 2020). Kasus tersebut berdampak pada kehidupan mahasiswa, contoh dampak permasalahannya seperti nilai IPK yang turun drastis, perilaku mahasiswa yang sering melanggar peraturan, perilaku mahasiswa yang tidak beretika dalam pergaulan, gangguan psikologis seperti perasaan resah dan khawatir, hingga berdampak pada pengeluaran mahasiswa (*drop out*), atau dalam kasus yang lebih parah dapat menimbulkan terjadinya kasus bunuh diri di berbagai universitas. IPB University sebagai salah satu universitas negeri terbaik di Indonesia, memfasilitasi mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dialami melalui Tim Bimbingan dan Konseling Institut Pertanian Bogor (TBK-IPB 2020). Program layanan TBK-IPB dibagi menjadi 2 yaitu layanan oleh konselor senior/dosen konselor dan layanan oleh konselor sebaya. Program layanan oleh konselor sebaya ditujukan bagi mahasiswa yang ingin melakukan bimbingan dan konseling namun belum nyaman bertemu dengan konselor senior/dosen konselor (TBK-IPB 2020).

Program layanan TBK-IPB, khususnya program konselor sebaya, perlu diperkenalkan kepada mahasiswa IPB. Salah satunya adalah dengan menggunakan produk multimedia yang sering disebut dengan *motion graphics*. Menurut Ivers dan Baron (2002), mendefinisikan multimedia sebagai penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran (Kuswanto dan Yosita 2017). Multimedia dipilih karena dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. Penggunaan multimedia disarankan agar proses pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna (Munir 2001). Haqi dan Astuti (2020) dalam *Journal of Physics: Conference Series*, memuat hasil riset dari *Computer Technology Research (CTR)*, yang menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses penyampaian pesan. Multimedia interaktif dianggap menjadi solusi untuk mempermudah dalam mempelajari suatu materi dibandingkan dengan membaca buku teks/ e-book yang monoton (Armansyah *et al.* 2019). Selain itu, menurut Trinawindu *et al.* (2016), multimedia mengubah hakikat membaca, dan menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Melalui multimedia, hasil pembelajaran dan motivasi yang didapatkan lebih tinggi dibandingkan dengan penjelasan menggunakan *powerpoint* (Sukiyasa dan Sukoco 2013). Menurut Gunawan (2015), penguasaan konsep yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang diajarkan secara konvensional. Melalui multimedia, kemampuan inferensi logika dan kemampuan menarik kesimpulan mahasiswa

akan lebih meningkat (Gunawan 2009). Multimedia juga dapat berpengaruh terhadap penguasaan konsep dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Husein *et al.* 2015). Tujuan pembuatan *motion graphics* ini adalah untuk menghasilkan informasi pelayanan program konselor sebaya yang informatif sekaligus menarik dan mudah didistribusikan. Manfaat yang diharapkan dari hasil *motion graphics* ini adalah agar mahasiswa lebih mengenal dan mengetahui mengenai program layanan konselor sebaya TBK-IPB, sehingga mahasiswa dapat memanfaatkan fasilitas IPB secara maksimal.

METODE PEMBUATAN PRODUK

Metode dalam pembuatan *motion graphics* ini menggunakan dua metode acuan, yaitu metode menurut Villamil-Molina (1970) dan metode menurut Adnyani *et al.* (2019). Menurut Villamil-Molina (1970), agar penelitian pengembangan multimedia dapat berhasil, dibutuhkan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta manajemen produksi yang baik. Metode yang dimaksud adalah *Development, Preproduction, Production, Postproduction* dan *Delivery*. Metode ini dipilih karena detail dan mudah diimplementasikan. Sedangkan menurut Adnyani *et al.* (2019), dilakukan pembagian *scene motion graphics* menjadi *intro, outro* dan bagian spesifik lainnya. Metode ini dipilih untuk ditambahkan pada tahap produksi karena dianggap sesuai dengan penerapan pembuatan produksi video. Sedangkan metode untuk pencarian data, menggunakan metode 5W 1H, karena dinilai efektif dan efisien.

A. Development

Pada tahap ini, informasi yang dibutuhkan untuk membuat *motion graphics* harus didapatkan secara lengkap. Menurut Fajri (2018), untuk membuat *motion graphics* diperlukan data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diambil secara langsung oleh penulis dari sumbernya (Fajri 2018). Data didapatkan langsung dari TBK-IPB. Metode dalam pengambilan data primer dilakukan dengan proses wawancara meliputi *briefing* dan konsultasi *online* dengan pihak TBK-IPB. Metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah metode 5W 1H. Menurut Fajri (2018), metode 5W 1H dilakukan dengan menyusun pertanyaan yang mudah dipahami namun lengkap, sehingga menghasilkan solusi yang efisien dan tepat untuk perancangan data. Pertanyaan yang diajukan untuk mendapatkan informasi utama yang akan dibuat menjadi produk *motion graphics* diantaranya adalah: (1). Apa tujuan desain tersebut; (2). Siapa target *audience* yang dituju; (3). Apa pesan yang ingin disampaikan kepada target *audience*; (4). Bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut; (5). Dimana (media) pesan itu harus diberikan; dan (6). Kapan pesan itu akan dilihat oleh target *audience*.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh tidak secara langsung (Fajri 2018). Data sekunder yang didapatkan berupa kajian pustaka jurnal dan dokumen resmi TBK-IPB.

B. *Preproduction*

Pada tahap ini berisi persiapan awal yang dilakukan untuk membuat *motion graphics*. Tahap persiapan awal yang dimaksud adalah pencarian ide, *storyboard*, pengumpulan aset digital dan alat (Putri 2017).

C. *Production*

Pada tahap produksi semua materi yang dibutuhkan diolah menggunakan *software* pengolah grafis dan penganimasian gambar seperti Adobe Illustrator, Adobe After Effects dan Adobe Premiere Pro. Tahapan ini terdiri dari tahap *editing* aset digital, pembuatan *intro motion graphics*, pembuatan *content motion graphics*, pembuatan *outro motion graphics*, *rendering*, dan *editing* tambahan di Adobe Premiere Pro. Hal ini sejalan dengan penelitian menurut Lestari (2013) mengatakan bahwa, pemanfaatan perangkat multimedia tidak terlepas dari dukungan perangkat komputer sebagai alat terpadu dalam menjalankan fungsi-fungsi audio, visual, grafik dan animasi secara serentak dan terintegrasi. Alat yang digunakan untuk membuat *motion graphics* ini adalah: (1). Laptop atau Komputer dengan rekomendasi spesifikasi minimal RAM 4 GB, *processor Intel* dan *64 bit*; (2). Perangkat pendukung berupa *mouse* untuk memudahkan proses *editing*; (3). Perangkat lunak atau *software* yang diperlukan yaitu Adobe Illustrator CC, Adobe After Effect CC dan Adobe Premiere Pro CC. Sedangkan materi atau aset yang dibutuhkan untuk membuat *motion graphics* ini adalah: (1). Gambar dan animasi dengan format dalam ekstensi .eps, .png, dan .ai. (2). *File audio music* dengan format ekstensi mp3. (3). *File Voice Over (VO)* dengan format ekstensi mp3.

D. *Postproduction*

Postproduction merupakan tahapan setelah proses produksi selesai. Pada tahap ini video yang telah dibuat kemudian diuji, dievaluasi berdasarkan isi konten, cara penyampaian, konsep, *Voice Over*, logika pergerakan *motion graphics*, *music*, dan segala hal yang dapat dirasakan *audience* ketika menonton *motion graphics*.

E. *Delivery*

Motion graphics yang telah dibuat dipublikasikan ke mahasiswa IPB University. Pada tahap ini akan dipilih dan digunakan media yang dinilai paling mudah menjangkau mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Development*

a. *Briefing*

Briefing dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2020 pukul 13.00 bertempat di ruang CBK-70-1 Sekolah Vokasi IPB dengan narasumber Dr. Ir. Melly Latifah, M.Si selaku ketua TBK-IPB. Penulis menanyakan, mendengarkan dan mencatat langsung mengenai informasi dan data yang diperlukan mengenai TBK-IPB.

b. *Konsultasi Online*

Konsultasi *online* dilaksanakan setelah *briefing* hingga proses pengumpulan video atau tahap akhir produksi. Melalui konsultasi *online*, penulis banyak mendapatkan informasi terkait program konselor sebaya TBK-IPB. Konsultasi *online* tersebut dilaksanakan melalui media sosial WhatsApp dengan narasumbernya Dr. Ir. Melly Latifah, M.Si.

Hasil *briefing* dan konsultasi *online* yang dilakukan adalah informasi yang akan menjadi pesan utama dari produk *motion graphics*. Pesan utama produk ini adalah informasi mengenai program TBK-IPB yaitu layanan konselor sebaya dan ajakan untuk melakukan konseling jika diperlukan. Target *audience* yang dituju adalah seluruh mahasiswa IPB multistrata (D3, S1, S2 dan S3). Pesan harus disampaikan dengan bentuk *motion graphics* dan penyajian konsep yang menarik. Pesan akan diberikan via media sosial seperti Instagram, grup WhatsApp dan lain-lain. Sehingga setiap saat pesan tersebut dapat dilihat, ketika membuka Instagram/grup WhatsApp.

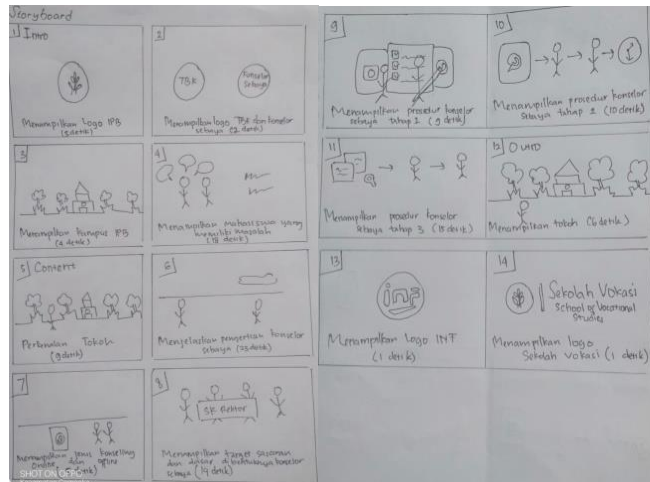
2. *Preproduction*

a. Pencarian ide

Pencarian ide cerita merupakan tahap pertama pada *preproduction motion graphics* (Putri 2017). Ide cerita pada *motion graphics* yang dibuat berupa adanya karakter mahasiswa IPB yang memiliki banyak masalah, stress, dan mempengaruhi secara langsung kehidupannya, terutama dalam bergaul. Karakter mahasiswa tersebut dikenalkan pada konselor sebaya. Penjelasan mengenai konselor sebaya dilakukan oleh karakter anggota konselor sebaya, yaitu Rani. Karakter Rani menjelaskan mengenai pengertian konselor sebaya, target sasaran konselor sebaya, dasar terbentuknya konselor sebaya, prosedur konselor sebaya dan diakhir Rani mengajak *audience* untuk melakukan konseling jika dibutuhkan.

b. *Storyboard*

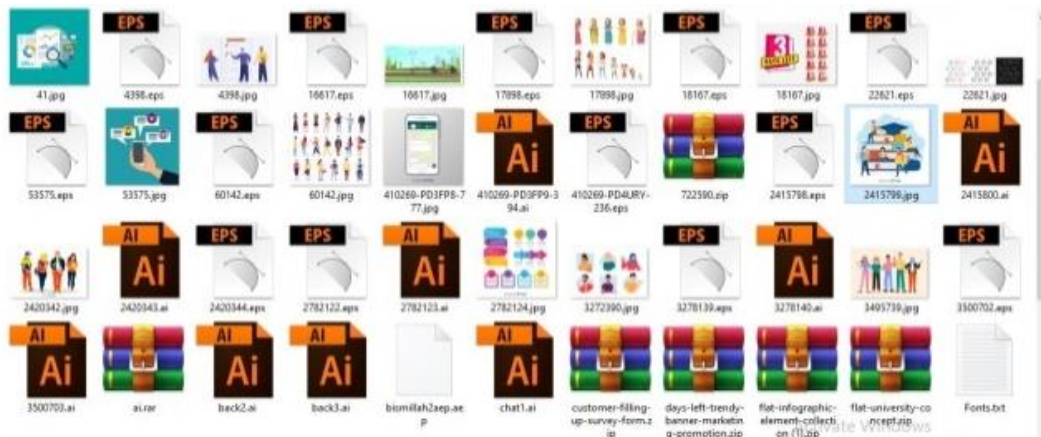
Storyboard merupakan acuan dan gambaran dalam pembuatan *motion graphics* agar tidak terjadi penyimpangan saat proses produksi (Saputra 2018). Berisi gambar kumpulan aset digital yang telah disusun dan akan ditampilkan sesuai dengan urutan dan lamanya durasi yang dibutuhkan ketika ingin menampilkan *motion graphics*. Pada tahap ini, menurut Adnyani *et al.* (2019), dilakukan pembagian *scene motion graphics* menjadi *intro*, *outro* dan bagian spesifik lainnya. Pada *motion graphics* ini, pembagian *scene* dibagi menjadi *intro*, *content* dan *outro*. Berikut *storyboard* pada *motion graphics* ini ditunjukkan seperti Gambar 1.



Gambar 1 Storyboard Motion Graphics

c. Pengumpulan aset digital

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir *preproduction*. Pada tahap ini seluruh aset yang terdapat pada *storyboard* dikumpulkan. Aset yang digunakan bersumber dari internet. Contoh situs yang sering digunakan untuk mencari aset digital *motion graphics* adalah *freepik.com*. Situs ini menyediakan beberapa animasi digital secara gratis. Berikut ragam *file* untuk aset yang digunakan dalam pembuatan *motion graphics* ini, seperti yang ditunjukkan Gambar 2.

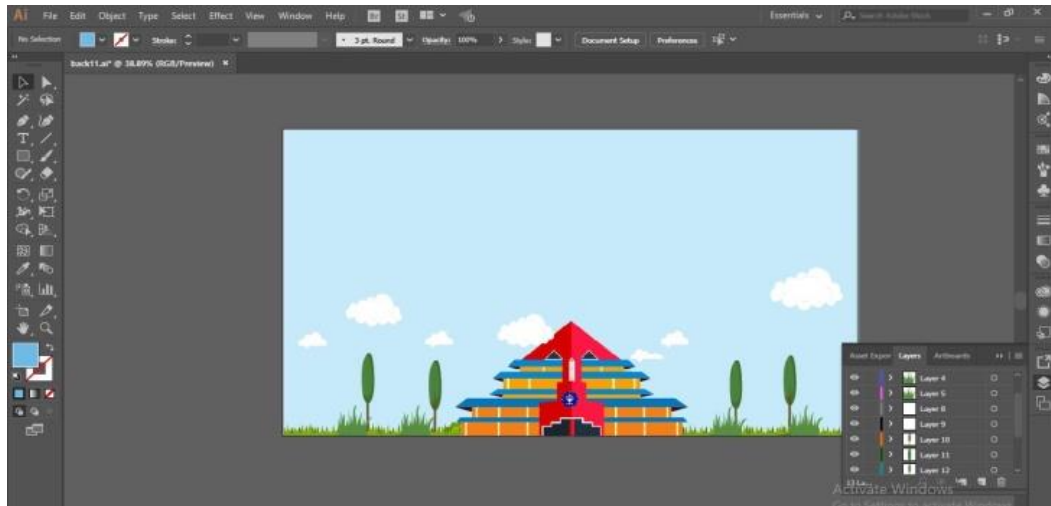


Gambar 2 Pengumpulan Aset Digital

3. Production

a. Editing aset digital

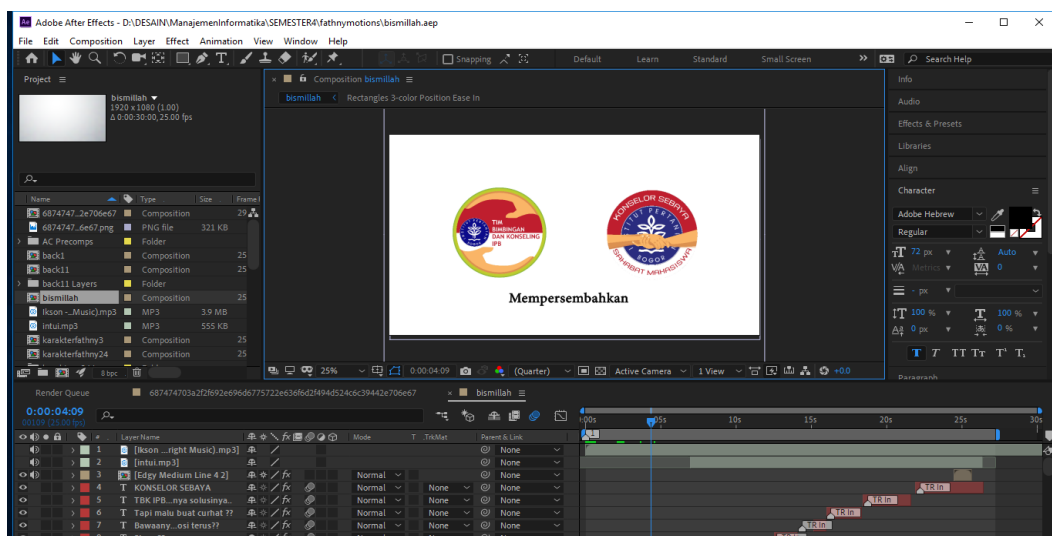
Tahap ini merupakan tahap pertama dari *production*. Pada tahap ini, seluruh aset yang telah dikumpulkan disunting terlebih dahulu dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Proses *editing* dilakukan dengan pembagian *layer* dari komponen yang ingin digerakkan, perubahan ukuran agar sesuai dengan proposisi komponen saat memasuki Adobe After Effects, perubahan warna dan susunan bentuk komponen agar lebih informatif dan sesuai keinginan. Contoh aset yang telah diedit, menggambarkan bentuk khas gedung rektorat IPB University, seperti yang ditunjukkan Gambar 3.



Gambar 3 Proses Editing Aset Digital Gedung IPB University

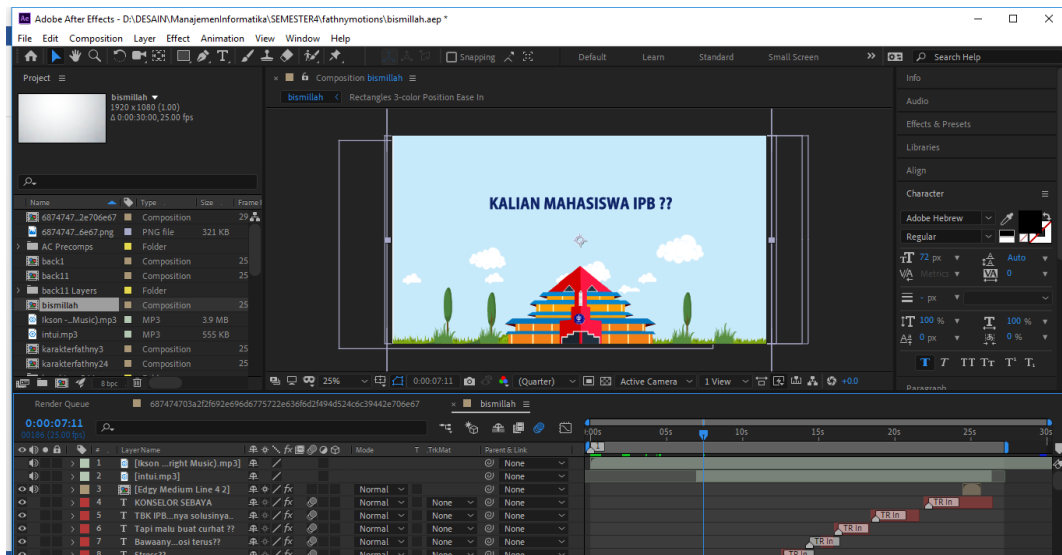
b. Pembuatan *intro motion graphics*

Pada tahap ini, seluruh aset yang telah diedit pada Adobe Illustrator kemudian ditambahkan ke Adobe After Effects. Pembuatan *intro* mencakup penambahan logo TBK-IPB, sebagai identitas pemberi pesan, latar belakang adanya TBK-IPB, solusi yang ingin ditawarkan TBK-IPB berupa program konselor sebaya untuk membantu menyelesaikan permasalahan mahasiswa, dan informasi terkait konselor sebaya lainnya. Seluruh aset yang telah dilakukan proses *import* lalu diberikan efek pergerakan menggunakan *animation composer*, pengaturan *position*, pemberian *pin tools* dan efek lainnya. Waktu pergerakan aset diatur sesuai dengan durasi yang telah ditentukan. Durasi *intro* pada *motion graphics* ini adalah 26 detik. Berikut gambar proses pembuatan *intro*, seperti yang ditunjukkan Gambar 4 sampai Gambar 6.

Gambar 4 Proses *Editing* Logo pada *Intro*

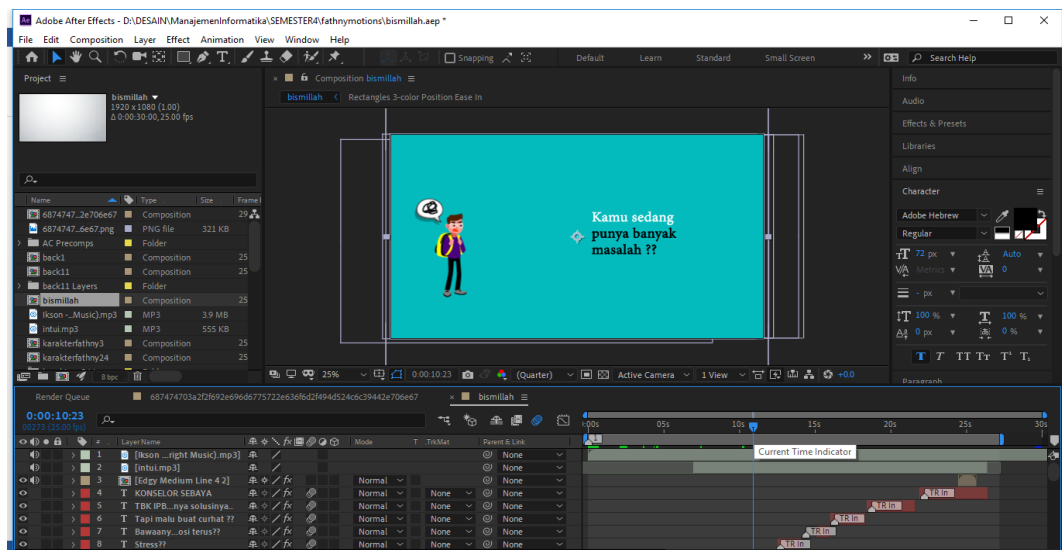
Logo yang dipakai merupakan logo TBK-IPB dan logo konselor sebaya. Logo tersebut bersumber dari TBK-IPB. Pada proses pembuatan logo tersebut, terdapat kata *Mempersembahkan*. Kata tersebut memiliki jenis *font* Adobe Hebrew *Regular*

dengan ukuran *font* 72 px dan memiliki RGB (255,255,255). Efek yang ditambahkan menggunakan *animation composer*.



Gambar 5 Proses *Editing* Kampus IPB pada *Intro*

Aset digital yang dipakai merupakan gambaran dari kampus IPB University. Aset tersebut berasal dari internet dan telah melalui proses *editing* di Adobe Illustrator. Pada proses pembuatan gambar tersebut, terdapat kalimat tanya. Kalimat tersebut memiliki jenis *font* Adobe Hebrew *Regular* dengan ukuran *font* 72 px dan memiliki RGB (0,0,128).



Gambar 6 Penyampaian Latar Belakang Masalah

Aset digital yang dipakai merupakan gambaran dari mahasiswa yang sedang memiliki masalah. Aset tersebut berasal dari *freepik.com* dan telah melalui proses *editing* di Adobe Illustrator. Pada proses pembuatan gambar tersebut, terdapat kalimat yang menanyakan kepemilikan masalah. Kalimat tersebut memiliki jenis

font Adobe Hebrew *Regular* dengan ukuran font 72 px. Warna font tersebut memiliki RGB (0,0,0) dan RGB (255,255,255).

c. Pembuatan *content motion graphics*

Pada tahap pembuatan *content*, proses teknis yang dilakukan sama dengan pembuatan *intro*, hanya saja isi materi yang disampaikan dan aset yang diperlukan berbeda. Isi *content* pada *motion graphics* ini memuat konsep yang dimulai dengan pengenalan karakter Rani sebagai anggota konselor sebaya TBK-IPB, selanjutnya karakter Rani menjelaskan pengertian konselor sebaya, ruang lingkup konselor sebaya, target dan sasaran konselor sebaya, dasar pembentukan konselor sebaya, dan prosedur konselor sebaya. *Content* pada *motion graphics* ini berdurasi satu menit 26 detik. Berikut gambar proses pembuatan *content*, ditunjukkan oleh Gambar 7 dan Gambar 8.



Gambar 7 Pengenalan Karakter Rani

Aset digital yang dipakai merupakan gambaran dari karakter Rani sebagai anggota konselor sebaya. Aset tersebut berasal dari *freepik.com* dan telah melalui proses *editing* di Adobe Illustrator. Pada proses pembuatan gambar tersebut, terdapat kalimat tanya. Kalimat tersebut memiliki jenis font Adobe Hebrew *Regular* dengan ukuran font 72 px dan memiliki RGB (0,0,128).



Gambar 8 Penjelasan Pengertian Konselor Sebaya

Aset digital yang dipakai merupakan gambaran dari mahasiswa yang sedang melakukan konseling di luar kampus IPB University. Aset tersebut berasal dari *freepik.com* dan telah melalui proses *editing* di Adobe Illustrator. VO yang di pasang pada *scene* tersebut merupakan VO dari pengertian konselor sebaya. Pada proses pembuatan gambar tersebut, terdapat kalimat ungkapan mahasiswa yang menunjukkan perasaan senang ketika telah melakukan konseling. Kalimat tersebut memiliki jenis *font* Adobe Hebrew *Regular* dengan ukuran *font* 72 px dan memiliki RGB (0,0,0).

d. Pembuatan *outro motion graphics*

Pada tahap pembuatan *outro*, konsep yang ditampilkan adalah ajakan tokoh Rani untuk melakukan konseling ke TBK-IPB, kemudian penampilan logo program studi Manajemen Informatika dan Sekolah Vokasi IPB sebagai produsen pembuatan video *motion graphics*. *Outro* pada *motion graphics* ini berdurasi 8 (delapan) detik. Berikut gambar proses pembuatan *outro*, seperti yang ditunjukkan Gambar 9.



Gambar 9 Ajakan Karakter Rani untuk melakukan Konseling

e. *Rendering*

Tahap *rendering* merupakan proses akhir pembuatan *motion graphics* di Adobe After Effects. *Rendering* dapat diartikan sebagai finalisasi video dengan mengubah bentuk animasi yang telah diedit menjadi mp4, sehingga video dapat ditonton oleh banyak orang dan mudah didistribusikan. Alasannya adalah jenis file .mp4 dapat diputar pada berbagai ragam aplikasi pemutar video dan ukuran file jauh lebih kecil dibandingkan jenis *file* video lainnya. Langkah untuk melakukan *rendering* yaitu pilih menu *file*, kemudian pilih *export*, pilih *add to render queue*, pilih *best setting* pada *render setting*, pilih format mov. Setelah itu ganti nama *file* pada *output*. Selanjutnya pilih *render*. Tunggu hingga proses *render* selesai. Kemudian ubah format video ke mp4.

f. *Editing* di Adobe Premiere Pro

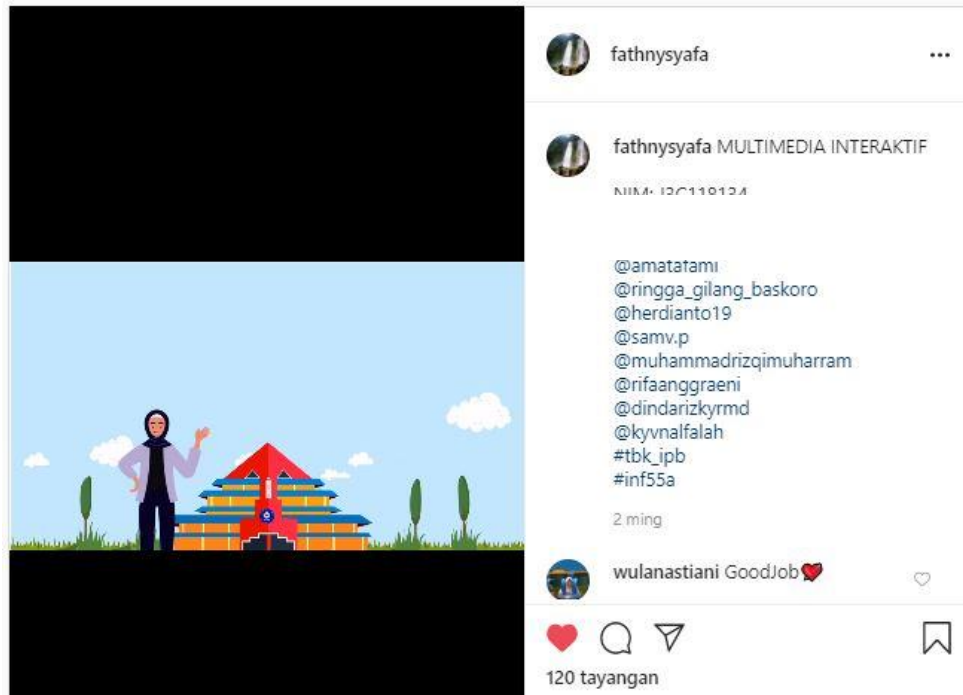
Tahap ini merupakan tahap terakhir pada *production*. Pada tahap ini, dilakukan proses *editing* di Adobe Premiere Pro, *file* .mp4 dipindahkan ke dalam aplikasi beserta *file VO* dan *file music*, kemudian suara *VO* disesuaikan dengan pergerakan *motion graphics* berdasarkan durasi yang telah ditetapkan, setelah itu tambahkan *file* suara musik, atur *volume* pada *VO* dan musik agar sesuai dengan *motion graphics*. Setelah video dan audio telah sesuai, lakukan proses *rendering* di Adobe Premiere Pro. Durasi final hasil *rendering* adalah dua menit dan memiliki *size* 5.05 MB.

4. *Postproduction*

Postproduction merupakan tahapan setelah proses produksi selesai. Pada tahap ini video yang telah dibuat diuji dan dievaluasi. Kriteria pengujiannya, diantaranya isi konten, cara penyampaian, konsep, *VO*, logika pergerakan *motion graphics*, *music*, dan segala hal yang dapat dirasakan *audience* ketika menonton *motion graphics*. Evaluasi hasil akhir *project* dilakukan oleh tim dosen, asisten dosen dan TBK-IPB, melalui *platform* Instagram. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penguji sudah memahami dan menyukai desain, konsep, isi, serta cara penyampaian yang terdapat dalam *project motion graphics*. Namun, ada beberapa masukan yang menjadi catatan untuk mengembangkan produk *motion graphics* ini selanjutnya, antara lain *VO* memiliki *noise*, adanya ketidaksesuaian audio, dan tampilan pemberhentian di akhir tidak sesuai.

5. *Delivery*

Proses distribusi dilakukan ke media sosial Instagram dan grup WhatsApp. Hasil final video diunggah ke *platform* Instagram *feed* pada tanggal 15 Maret 2020, dengan menggunakan fitur *mention* dan *hashtag* agar pesan yang diinginkan bisa dilacak keberadaannya di Instagram. Berikut contoh hasil pengunggahan produk *motion graphics*, seperti yang ditunjukkan Gambar 10.



Gambar 10 Distribusi *Motion Graphics* pada Media Sosial Instagram

SIMPULAN

Motion graphics Program Konselor Sebaya Tim Bimbingan Konseling IPB telah berhasil dibuat dengan sangat menarik. Media ini memungkinkan terjadinya interaksi setelah didistribusikan di media sosial. *Motion graphics* program konselor sebaya Tim Bimbingan Konseling IPB ini memiliki 3 bagian yaitu *intro* berupa pembuka dan logo, *content* berupa pesan utama dan memiliki durasi paling lama, serta *outro*, berupa penutup atau kalimat ajakan. Total waktu yang diperlukan untuk membuat *motions graphics* ini adalah satu bulan lebih 15 hari. Pelajaran yang dapat diambil dalam proses pembuatan *motion graphics* ini, misalnya kelogisan pemberian efek sangat penting, karena pemberian efek yang tidak logis akan membuat *audience* salah memahami maksud atau pesan *motion graphics*. Konsep yang matang sangat diperlukan, karena melalui konsep *audience* bisa memahami tujuan dari *motion graphics*. Penguasaan *software* dan wawasan efek *motion graphics* sangat diperlukan. Kurangnya penggunaan efek dan pengetahuan cara menggunakan efek, akan menghasilkan efek *motion* atau gerakan yang kurang menarik atau membosankan. Adanya tulisan atau teks dan *subtitle* pada *motion graphics* dapat membantu *audience* untuk tetap memahami visualisasi *motion graphics* disaat audio dimatikan atau tidak dapat terdengar. *Voice Over* harus bersih dari *noise*, jelas dan memiliki nada yang bersemangat atau sesuai konsep *motion graphics*. Dengan adanya *Voice Over*, pesan akan lebih mudah tersampaikan kepada *audience*. Jenis musik audio dan pengaturan *volume* yang sesuai merupakan hal yang penting untuk menghasilkan *motion graphics* yang baik. Waktu penggunaan efek dan akhir pemberhentian video *motion graphics* yang sesuai dengan nada audio akan menghasilkan *motion graphics* yang lebih meyakinkan. Setelah melalui tahap *delivery*, penulis menerima *feedback* positif

bahwa TBK-IPB memahami dan menyukai hasil dari *motions graphics* yang telah dibuat. Hasil *motion graphics* yang telah dibuat, dapat membantu TBK-IPB dalam mensosialisasikan program konselor sebaya melalui *platform* Instagram, sehingga mahasiswa IPB menjadi lebih mudah mengerti dan menambah pengetahuan mahasiswa baru mengenai konselor sebaya.

SARAN

Dalam rangka menghasilkan *motion graphics* yang baik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatannya, seperti membuat konsep dan kajian yang matang, menggunakan efek *motion* dan aset yang menarik serta logis, menggunakan *typography* yang sesuai, terbaca dan konsisten, menggunakan aset tokoh utama yang konsisten, menggunakan *Voice Over* yang sesuai dengan gerakan dan terhindar dari *noise*, menggunakan *VO* dan musik pendukung dengan *volume* yang sesuai dengan *motion graphics*. Untuk meminimalkan adanya *noise* pada *VO*, maka lakukan proses *editing VO* pada Adobe Audition.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, LDS, Ni WSM, dan GAP Suprianti. *PowToon-Based Video Media for Teaching English for Young Learners: An Example of Design and Development Research*, 2019. 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019): Atlantis Press SARL. p. 223.
- Armansyah, F, Sulton, dan Sulthoni. 2019. MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA VISUALISASI DASAR-DASAR ANIMASI. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol. 2 No. 3. p. 225.
- Fajri, RH. 2018. Perancangan Motion Graphic sebagai Iklan Layanan Pentingnya Imunisasi bagi Anak Sejak Usia Dini di Kota Bukittinggi. *Jurnal Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*. pp. 6-8.
- Gunawan. 2009. Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains Calon Guru Fisika. *Jurnal Pijar MIPA*. Vol. 4 No. 3.
- Gunawan. 2015. Model Pembelajaran Berbasis ICT. Mataram: FKIP Unram Press.
- Haqi, L, and Astuti EB. 2020. Developing a multimedia presentation for making fragments of *passepouille* pockets as a learning solution for the 21st century. *Journal of Physics: Conference Series*. 1446(012075):1-7. doi:10.1088/1742-6596/1446/1/012075.
- Husein, S, Lovi H, Gunawan. 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (ISSN. 2407-6902)*. Vol. I No. 3. p.224.
- Ivers, K dan Barron. 2002. Multimedia Projects In Education: Designing, Producing, and Assessing. *Westport, CT : A Division of Greenwood Publishing Group, Inc.*

- Kuswanto, J dan Yosita W. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology JCET* 6 (2). p. 59.
- Lestari, AS. 2013. PEMBELAJARAN MULTIMEDIA. *Jurnal Al-Ta'dib*. Vol. 6 No. 2. p. 97.
- Munir. 2001. Aplikasi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar. *Mimbar Pendidikan* XX (3). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, YDR. 2017. Pembuatan Motion graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*. 2:85-92.
- Saputra, AB. 2018. Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*. 2:84-96.
- Sukiyasa, K, dan Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 3 No. 1. p.136.
- Sumber Aset Digital Diakses dari <https://www.freepik.com/>
- Tim Bimbingan dan Konseling Institut Pertanian Bogor. 2020. *Buku Panduan Bimbingan dan Konseling Mahasiswa bagi Konselor*. IPB University. Bogor (ID). pp. 1-3.
- Trinawindu, IBK, Alit KD, dan Eldiana TN. 2016. Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa dan Desain*. Vol. 19 No. 23. pp. 35-42.