

**PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* DATA PENERIMAAN  
MAHASISWA BARU UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
TAHUN 2017**

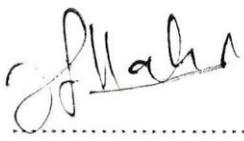
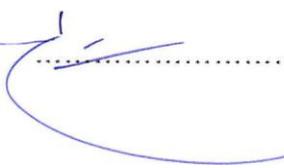


**Achmad Sidik  
5235122695**

**Skripsi ini Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Hamidillah Ajie, M.T (Dosen Pembimbing I)		9/2 2018
M, Ficky Duskarnaen, M.Sc. (Dosen Pembimbing II)		9/2 2018

## PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL,
Dr. Yuliatr Sastrawijaya M.Pd (Ketua Penguji)		9/2 2018
Diat Nurhidayat M.Ti (Sekretaris Penguji)		9/2 2018
Vina Oktaviani M,T (Dosen Ahli)		8/2 2018

Tanggal Lulus: 28-02-2018

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi yang berjudul Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Bam Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017 adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis skripsi yang berjudul Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017 adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan mendapatkan arahan dari dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan nonna yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 1 Februari 2018  
Yang membuat pernyataan



Achmad Sidik  
5235122695

## KATA PENGANTAR

Segala puji serta rasa syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan ridho-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Pembuatan Video *Motion Graphic* Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017”.

Skripsi ini saya buat dalam rangka memenuhi persyaratan kelulusan pada Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Dalam proses penyusunan penulis banyak sekali menerima dukungan dari beberapa pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga akhirnya skripsi ini dapat selesai hingga akhir.
2. Erny Puspitasari dan Agus Takari selaku orangtua penulis yang selalu memberi dukungan tanpa henti, serta eneng adik tercinta.
3. Bapak Hamidillah Ajie, M.T. dan Bapak Ficky Duskarnaen M.Sc. selaku dosen pembimbing yang selama ini dengan sabar membimbing penulis.
4. Sahabat-sahabat yang selama ini menemani masa perkuliahan dari awal hingga akhir walaupun saya ditinggal (Bambang, Caca, Fahri, Hanif, Nilam, Nisa, Nurul, Wahyu dan Vina). *Happy wedding*, Bambang! Terimakasih untuk dukungan moral kalian semua selama ini. Untuk Nilam dan Nisa mohon maaf saya yang meninggalkan. Semoga kalian berdua cepat menyusul, amin.
5. Bapak Bambang P. Adhi M.Kom, Bapak Med Irzal, Ibu Yuliatri Sastrawidjaya M,Pd. Dan Ibu Vina Oktaviani M.T yang telah bersedia membantu saya dalam mengevaluasi instrumen serta produk video.

Sebagai manusia saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saya mohon maaf jika terdapat kekurangan dan kesalahan baik dari isi maupun tulisan.

Jakarta, 1 Februari 2018

Achmad Sidik

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC  
DATA PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
TAHUN 2017**

**ACHMAD SIDIK**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu media informasi yang berisikan tentang informasi data penerimaan mahasiswa baru Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2017. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Sedangkan dalam mengembangkan produk digunakan model pengembangan Luther. Penelitian ini dilakukan sejak September 2017 sampai Januari 2018 bertempat di Universitas Negeri Jakarta. Data mahasiswa yang digunakan dalam penelitian ini didapat dari UPT TIK Universitas Negeri Jakarta dan objek penelitian ini adalah masyarakat umum yang terbagi menjadi guru, siswa tingkat SMA dan sederajat serta orangtua. Tahapan penelitian ini dimulai dari tahap pengonsepan, desain, pengumpulan bahan, penyusunan, tes dan penyebaran. Penelitian ini diujikan kepada dosen ahli materi, ahli media dan masyarakat umum. Hasil pengujian dari ahli materi mendapatkan nilai 100%, oleh ahli media mendapatkan nilai 92%, oleh kelompok kecil mendapatkan nilai 91,67% dan oleh kelompok besar mendapatkan nilai 96,33%. Maka dari hasil uji tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk video ini sangat sesuai untuk digunakan.

**Kata kunci:** *Motion Graphic*, Media Informasi, Data Penerimaan Mahasiswa Baru

**PRODUCTION OF MOTION GRAPHIC VIDEO OF  
NEW ADMISSIONS DATA FROM  
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA  
YEAR OF 2017**

**ACHMAD SIDIK**

**ABSTRACT**

This research was conducted with the purpose to develop an information media containing information about new admissions data from Universitas Negeri Jakarta in 2017. The approach used in this research is Research and Development. Meanwhile the product development use Luther concept of multimedia development. This research was conducted from September 2017 until January 2018 at State University of Jakarta. Student data used in this research was obtained from UPT TIK State University of Jakarta and the object of this research is public which divided into teachers, high schoolers and also parents. Stages of this research starts from the stage of conceptualization, design, material collection, assembly, test and distribution. This study was tested to materials experts, media experts and the general public. The test results from the material experts get 100% value, by media experts get 92% value, by small group get the value of 91,67% and by big group get value of 96,33%. From the test results can be concluded that this video product is very suitable for State University of Jakarta to use.

**Keywords:** Motion Graphic, Information Media, New Admissions Data

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	6
1.4 Perumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Konesep Pengembangan Produk .....	7
2.1.1 Konsep Pengembangan Multimedia Menurut Luther- Sutopo..	7
2.1.2 Metode Pengembangan <i>Waterfall</i> .....	8
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan .....	10
2.3 Kerangka Teoritik .....	11
2.3.1 Informasi .....	11
2.3.2 Multimedia .....	12
2.3.3 Video .....	14
2.3.4 Teks .....	14
2.3.5 Tipografi .....	15
2.3.6 Gambar .....	17
2.3.7 <i>Flat Design</i> .....	19
2.3.8 Animasi .....	21
2.3.9 <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.3.10 <i>Storyline</i> .....	23
2.3.11 <i>Storyboard</i> .....	24
2.3.12 <i>Adobe Creative Suite 6</i> .....	25
2.4 Rancangan Produk .....	29

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
3.2 Metode Pengembangan Produk .....	32
3.2.1 Tujuan Pengembangan .....	32
3.2.2 Metode Pengembangan .....	32
3.2.3 Sasaran Produk .....	33
3.2.4 Instrumen.....	33
3.2.4.1 Kisi-kisi Instrumen .....	35
3.2.4.2 Validasi Instrumen.....	37
3.3 Prosedur Pengembangan .....	38
3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi .....	38
3.3.2 Tahap Perencanaan Produk .....	38
3.3.3 Tahap Desain Produk .....	39
3.3.3.1 Konsep .....	39
3.3.3.2 Desain .....	42
3.3.3.3 <i>Material Collecting</i> .....	50
3.3.3.4 <i>Assembly</i> .....	51
3.3.3.5 <i>Testing</i> .....	51
3.3.3.6 <i>Distribution</i> .....	51
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	52
3.5 Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
4.1 Hasil Pengembangan Produk .....	54
4.1.1 Implementasi .....	54
4.1.1.1 Implementasi Perangkat Keras .....	55
4.1.1.2 Implementasi Perangkat Lunak .....	55
4.1.2 Implementasi Video .....	55
4.2 Kelayakan Produk .....	61
4.2.1 Hasil Pengujian Ahli Materi .....	61
4.2.2 Hasil Pengujian Ahli Media .....	63
4.3 Efektivitas Produk .....	65
4.3.1 Hasil Uji Kelompok Kecil .....	65
4.3.2 Hasil Uji Kelompok Besar .....	67
4.4 Pembahasan.....	68
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Implikasi .....	72
5.3 Saran .....	72

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>77</b>

### DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	35
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	36
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Skala Kecil dan Skala Besar .....	36
Tabel 3.4	Storyboard Video .....	42
Tabel 3.5	Pembagian kategori kelayakan menurut Arikunto .....	53
Tabel 4.1	Kategori <i>Opacity</i> Jumlah Mahasiswa Berdasarkan Wilayah Pendaftar .....	58
Tabel 4.2	Hasil Pengujian Ahli Materi .....	61
Tabel 4.3	Hasil Pengujian Ahli Media .....	64
Tabel 4.4	Hasil Uji Kelompok Kecil .....	66
Tabel 4.5	Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Konsep Pengembangan Multimedia menurut Luther-Sutopo .....	7
Gambar 2.2	Ikon <i>Software</i> pada <i>Adobe Creative Suite 6</i> .....	25
Gambar 2.3	Tampilan Awal Adobe After Effects CS6 .....	26
Gambar 2.4	Parameter Layer Komposisi Adobe After Effects CS6.....	26
Gambar 2.5	Tampilan Kerja Adobe Illustrator CS6 .....	28
Gambar 2.6	Tahapan Metode Pengembangan Multimedia menurut Luther-Sutopo .....	29
Gambar 3.1	Langkah-langkah Penelitian Level 4.....	33
Gambar 3.2	Diagram Alir Penelitian .....	39

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. 1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi masyarakat yang harus ditempuh sepanjang hidup guna menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas demi pembangunan bangsa dan negara. Semakin pesatnya pertumbuhan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) mengakibatkan perubahan dalam masyarakat sosial kearah yang lebih kompleks dari sebelumnya. Salah satu masalah yang terdapat didalamnya adalah kesenjangan antar tingkat pendidikan. Masalah ini menuntut masyarakat untuk mencapai pendidikan yang setinggi-tingginya untuk digunakan dalam bersaing pada tingkat nasional maupun internasional.

Menurut UUD nomor 20 tahun 2013 di Indonesia pendidikan terbagi menjadi pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Setiap warga negara yang berusia 6 tahun dapat mengikuti program wajib belajar pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan dasar sendiri terdiri dari jenjang SD (Sekolah Dasar) serta jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama). Setelah itu warga negara dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan menengah yaitu SMA (Sekolah Menengah Atas) ataupun SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang setara dengan SMA namun lebih mengutamakan pendidikan yang menciptakan lulusan yang langsung siap bekerja.

Setelah menyelesaikan tingkat pendidikan SMA dan sederajat pelajar dapat melanjutkan pendidikannya ke jenjang pendidikan tinggi. Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program

pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi. Pada perguruan tinggi negeri, selain mendapatkan pendidikan yang lebih baik, kesempatan kerja juga menjadi lebih terbuka. Dengan semakin sadarnya masyarakat akan hal ini semakin meningkat pula minat masyarakat untuk memilih perguruan tinggi negeri sebagai fasilitas untuk melanjutkan pendidikan.

Seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat sebagai calon mahasiswa mengakibatkan semakin selektif masyarakat dalam memilih perguruan tinggi yang akan diambil. Oleh sebab itu muncul kebutuhan akan media informasi yang lebih baik.

Sebagai salah satu perguruan tinggi di Jakarta, Universitas Negeri Jakarta menjadi salah satu pilihan utama untuk mendapatkan gelar akademik sekaligus menuntut ilmu bagi para pelajar terutama untuk yang berdomisili di Jakarta dan sekitarnya. Universitas Negeri Jakarta memiliki beberapa Fakultas yang terbagi menjadi beberapa Jurusan dan terdiri dari bermacam Program Studi. Program Studi yang terdapat di Universitas Negeri Jakarta pada umumnya terbagi menjadi dua macam jurusan, yaitu jurusan pendidikan dan jurusan ilmu murni. Jenjang pendidikan yang tersedia di Universitas Negeri Jakarta terdiri dari jenjang D3 (Diploma 3), S1 (Strata 1) dan S2 (Strata 2).

Menurut SK Menkeu No.440/KMK 05/2009 sejak 18 November tahun 2009 Universitas Negeri Jakarta telah resmi berubah statusnya menjadi BLU. Menurut undang-undang No.1 Tahun 2004, Pengelolaan Keuangan-Badan Layanan Umum atau yang biasa disebut PK-BLU merupakan Instansi di lingkungan pemerintah yang dibentuk untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat berupa penyediaan barang

dan/atau jasa yang dijual tanpa mengutamakan mencari keuntungan dan dalam melakukan kegiatannya didasarkan pada prinsip efisiensi dan produktivitas.

Karena BLU bersifat mengelola dana masyarakat maka sudah sepantasnya lembaga BLU menunjukkan pembuktian tentang kegiatan sebagai bentuk pertanggung jawaban kepada masyarakat. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2005 pasal 3 poin 6 BLU wajib memberikan laporan kinerja. Sebagai sebuah lembaga BLU maka salah satu aktifitas yang perlu ditampilkan kepada masyarakat sebagai bentuk pertanggung jawaban adalah informasi penerimaan mahasiswa baru.

Perkembangan IPTEK mendorong munculnya teknologi baru yang memungkinkan penyebaran informasi secara mudah melalui internet. Dengan memanfaatkan internet dapat memungkinkan proses penyebaran informasi yang lebih efisien karena jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah.

Berdasarkan wawancara awal peneliti kepada kepala Pustikom UNJ didapatkan berbagai macam informasi tentang proses serta data hasil penerimaan mahasiswa baru dan dari hasil data kuisioner tahap awal yang ditujukan kepada guru, orangtua dan pelajar tingkat SMA dan sederajat dapat disimpulkan bahwa informasi mengenai Universitas Negeri Jakarta belum sepenuhnya tersebar dengan baik. Dari 20 orang guru didapatkan hasil sebanyak 65% tidak mengetahui fakultas apa saja yang terdapat di UNJ, sebanyak 75% tidak mengetahui dengan jelas program studi apa saja yang terdapat di UNJ, sebanyak 75% tidak mengetahui dengan jelas tentang biaya perkuliahan di UNJ dan sebanyak 65% tidak mengetahui dengan jelas tentang jalur penerimaan yang terdapat di UNJ. Sementara dari hasil data kuisioner yang ditujukan kepada 20 orangtua diketahui bahwa sebanyak 80% orangtua siswa tidak mengetahui

dengan jelas tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ, sebanyak 80% tidak mengetahui dengan jelas tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ, sebanyak 85% tidak mengetahui dengan jelas tentang biaya perkuliahan di UNJ dan sebanyak 40% tidak mengetahui dengan jelas tentang jalur penerimaan di UNJ. Dan dari kuisisioner yang ditujukan kepada 20 orang siswa tingkat SMA dan sederajat didapat data sebanyak 75% tidak mengetahui fakultas apa saja yang terdapat di UNJ, sebanyak 80% tidak mengetahui dengan jelas program studi apa saja yang terdapat di UNJ, sebanyak 95% tidak mengetahui dengan jelas tentang biaya perkuliahan di UNJ dan sebanyak 70% tidak mengetahui dengan jelas tentang jalur penerimaan apa saja yang terdapat di UNJ. Hasil data kuisisioner yang dilakukan sepenuhnya dapat dilihat pada lampiran 12, 13 dan 14 pada halaman 101, 102 dan 103.

Internet merupakan salah satu sarana penyebaran informasi yang sangat populer saat ini. Penyebaran informasi melalui internet sangat efisien dikarenakan penyebaran bisa terjadi secara cepat dan mencakup jangkauan yang luas selama kita dapat mengakses internet. Dari kuisisioner yang diadakan sebelumnya didapatkan data dari 20 orang orangtua bahwa sebanyak 65% terbiasa mengakses internet. Dan data dari 20 orang siswa tingkat SMA dan sederajat didapatkan bahwa 100% siswa terbiasa mengakses internet. Informasi yang dapat tersebar melalui internet bukan hanya sekedar tulisan saja. Gambar, suara maupun video dapat disebarakan melalui internet.

Video merupakan media penyampaian informasi yang cukup populer saat ini. Berbagai macam informasi dapat dimuat didalamnya dan dengan pemanfaatan internet penyebarannya pun sangat mudah. Berdasarkan yang dikutip dari (Robert Heinich, 1996: 102) video merupakan salah satu media yang berisi gambar gerak yang memiliki

sifat khusus dalam memanipulasi waktu dan tempat. *Motion Graphic* merupakan jenis video yang populer digunakan dalam mempresentasikan data. Menurut Umam (2016: 8) *motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam motion, elemen – elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup. Perbedaan *Motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila pada desain grafis elemen – elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara *Motion graphic*, elemen dari desain tersebut diberi gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual.

Agar masyarakat umum terutama pelajar yang akan melanjutkan pendidikannya dapat lebih mengetahui tentang lingkup Universitas Negeri Jakarta dan sebagai media pertanggung jawaban Universitas Negeri Jakarta sebagai BLU dalam aspek transparansi informasi maka penulis membuat produk video *Motion Graphic* tentang Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017.

## **1. 2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Informasi mengenai perubahan proses dan data penerimaan mahasiswa baru tidak dapat diprediksi jauh sebelumnya karena senantiasa mengalami perubahan.
2. Belum adanya media informasi kepada masyarakat umum yang menyampaikan data hasil proses penerimaan mahasiswa baru.

### **1. 3 Pembatasan Masalah**

Berikut pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian skripsi ini:

1. Data penerimaan mahasiswa yang ditampilkan hanya data mahasiswa tingkat S1.
2. Produk *motion graphic* menampilkan data Penmaba (Penerimaan Mahasiswa Baru) Universitas Negeri Jakarta tahun 2017

### **1. 4 Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana memproduksi dan menyusun materi yang diperlukan dalam video *motion graphic* “Video *Motion Graphic* Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017?”

### **1. 5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat produk video *motion graphic* berjudul “Video *Motion Graphic* Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017”

### **1. 6 Manfaat Penelitian**

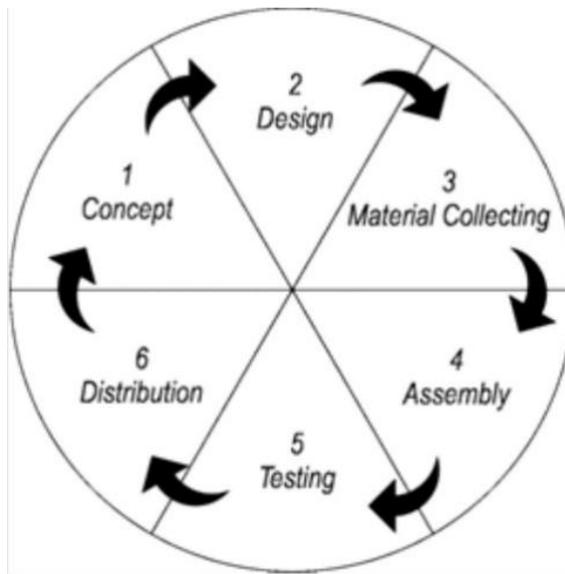
Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai sarana informasi yang berguna bagi masyarakat mengenai proses dan data penerimaan mahasiswa baru Universitas Negeri Jakarta serta sebagai media pertanggung jawaban Universitas Negeri Jakarta sebagai lembaga BLU.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2. 1 Konsep Pengembangan Produk

##### 2. 1. 1 Konsep Pengembangan Multimedia menurut Luther-Sutopo



**Gambar 2.1 Bagan Konsep Pengembangan Multimedia menurut Luther-Sutopo**

Menurut Luther (Dalam Binanto ; 2010:259-263), metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Biasanya setelah tahap *distribution* akan muncul masalah-masalah baru sebagai bahan pembaharuan untuk produk yang dibuat, untuk itu Sutopo kemudian memberkan modifikasi dalam tahapan pengembangan Luther. Pada konsep pengembangan Luther tahapan berhenti sampai di *distribution*, namun

kemudian Sutopo menambahkan lanjutan tahapan dari tahap *distribution* kembali ke tahap *concept*. Berdasarkan gambar 2.1 dapat dilihat bahwa setelah tahap *distribution* dapat kembali lagi ke tahap *concept* sehingga produk yang dibuat senantiasa dapat dilakukan perbaikan jika dibutuhkan dimasa mendatang. Metode pengembangan Luther-Sutopo memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

### **1. Kelebihan**

Memungkinkan untuk dilakukan pembaharuan jika dibutuhkan dimasa mendatang.

### **2. Kekurangan**

Biasanya pengembangan dilakukan secara sederhana, karena produk rentan terhadap perubahan selama masa pengembangan dan hasil sesungguhnya hanya dapat dilihat jika sudah sampai tahap penyelesaian.

## **2.1.2 Metode Pengembangan *Waterfall***

Menurut (Rajib Mall ; 2009 : 41) Model Pengembangan *Waterfall*, merupakan paradigma model pengembangan perangkat lunak paling tua, dan paling banyak dipakai. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekunsial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan analisis, desain, pengujian, implementasi, dan pemeliharaan.

### **1. Analisis Kebutuhan**

Pada proses ini, dilakukan penganalisaan dan pengumpulan kebutuhan sistem yang meliputi domain informasi, fungsi yang dibutuhkan unjuk kerja/performansi dan antarmuka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut didokumentasikan

## 2. Desain

Pada proses desain, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (*coding*). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

## 3. Pengujian

Setelah proses pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik pengujian logika internal, maupun pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

## 4. Implementasi

Desain produk yang telah disetujui, diubah dalam bentuk kode-kode program. Tahap ini, kode-kode program yang dihasilkan masih pada tahap modul-modul. Diakhir tahap ini, tiap produk di testing tanpa diintegrasikan.

## 5. Pemeliharaan

Proses Pemeliharaan merupakan bagian paling akhir dari siklus pengembangan dan dilakukan setelah perangkat lunak dipergunakan. Kegiatan yang dilakukan pada proses pemeliharaan adalah menjaga dan memperbaiki produk apabila terjadi kesalahan sistem yang tak terduga.

Kelebihan dan kekurangan metode *waterfall* diantaranya:

## 1. Kelebihan

Tahapannya sudah pasti sehingga cocok digunakan pada produk yang kebutuhannya sudah jelas dari awal.

## 2. Kekurangan

Pada kenyataannya pengembangan produk tidak selalu mengikuti alur sekuensial seperti yang diusulkan sehingga metode ini kurang fleksibel terhadap perubahan tiba-tiba.

### 2. 2 Konsep Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah produk multimedia berupa video dengan jenis *Motion graphic* yang berisi informasi tentang data Penmaba (Penerimaan Mahasiswa Baru) Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2017. Video ini menampilkan informasi jumlah penerimaan mahasiswa yang terdiri dari total jumlah penerimaan mahasiswa baru se Universitas, jumlah mahasiswa berdasarkan jenis kelamin, jumlah mahasiswa berdasarkan agama, jumlah mahasiswa berdasarkan penyebaran wilayah asal, dan total penerimaan tingkat fakultas serta prodi.

Dalam pengembangannya, peneliti menggunakan beberapa skripsi dan jurnal sebagai acuan dan sumber informasi utama yang digunakan sebagai konsep dasar penulisan. Berikut adalah skripsi dan jurnal yang dijadikan referensi oleh penulis:

1. Skripsi Fety Fithriya ( 2010 ) dengan judul “ Pembuatan Animasi 2 Dimensi *Motion Graphic Frame By Frame* dengan Optimalisasi Komposisi di Adobe *After Effects CS3*”. Pada skripsi ini penulis mengenalkan cara pembuatan video animasi 2D *Motion Graphic* dengan teknik *Frame By Frame* menggunakan aplikasi *Adobe After Effects CS3*.

2. Skripsi Hugo Fahpryan Lawrens (2016) dengan judul “Pembuatan Video *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Beasiswa Di Universitas Negeri Jakarta”. Pada skripsi ini penulis membuat video *motion graphic* yang berisi informasi tentang beasiswa yang tersedia di Universitas Negeri Jakarta.
3. Skripsi Tangguh Wisnu Afandi ( 2015 ) dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Biografi Grup dan Musisi Pelopor Musik *Rock* di Indonesia Edisi Majalah *Rolling Stone* Indonesia”. Pada skripsi ini penulis membuat sebuah video animasi berbasis *Motion Graphic* yang mengangkat tema tentang pelopor dunia permusikan *rock* di Indonesia versi Majalah *Rolling Stone* Indonesia.
4. Jurnal Iman Satriaputra Sukarno (2008) dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi”. Pada jurnal ini penulis bertujuan untuk menginformasikan tentang sejarah kerajaan Majapahit dengan media yang menarik bagi pemuda-pemudi.
5. Jurnal Nuga Choiril Umam (2016) dengan judul “Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Karya Khas Kabupaten Semarang”. Pada jurnal ini penulis bertujuan untuk memberikan pengenalan batik khas Gemawang yang berada di Kabupaten Serang sebagai salah satu produksi karya batik yang ada di Indonesia.

## **2. 3 Kerangka Teoritik**

### **2. 3. 1 Informasi**

Menurut Fattah (2007:9), informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang. Menurut Haryadi (2009:26) informasi harus bebas dari

kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi akurat karena kemungkinan terjadi gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut saat disampaikan dari sumber informasi ke penerima informasi. Menurut Lani Sidharta (1995: 28), “Informasi adalah data yang disajikan dalam bentuk yang berguna untuk membuat keputusan”

Dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi adalah data mentah yang telah diolah sehingga berubah dari data yang tidak memiliki arti menjadi data yang memiliki arti dan dapat digunakan untuk mengambil keputusan serta memiliki kejelasan dan tidak bias sehingga informasi yang disampaikan tidak berubah dari sumber ke penerima.

### **2. 3. 2 Multimedia**

Menurut Mishra dan Sharma dalam (Kusnadi: 2013) definisi multimedia terbagi menjadi dua pendekatan. Pendekatan pertama mengartikan multimedia sebagai kombinasi dari berbagai saluran komunikasi ke dalam pengalaman komunikatif terkoordinasi. Pengertian ini merujuk pada penggunaan beberapa *channel* atau saluran medium secara terpadu.

Pendekatan kedua, multimedia diidentifikasi sebagai integrasi dari berbagai elemen media yaitu teks, audio, video, gambar, animasi, dan grafik. Beberapa ahli yang menggunakan pendekatan ini di antaranya adalah Mayer dan Smaldino yang mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Yang dimaksud dengan kata disini adalah materinya disajikan dengan verbal *form* atau bentuk verbal dalam bentuk teks yang tercetak

maupun terucapkan. Sedangkan yang dimaksud dengan gambar adalah materinya disajikan dalam bentuk *pictorial form* atau bentuk gambar dalam bentuk grafik statis (ilustrasi, grafik, foto, peta), maupun grafik dinamis (animasi dan video). Mayer (2009: 3)

Kata multimedia itu sendiri berasal dari kata multi (Bahasa Latin) yang berarti banyak dan kata media (Bahasa Latin) yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam pengertian ini perlu dicermati apakah media itu statis atau dinamis. Menurut AECT (1972:21) dalam (Oka:2008) Media diartikan segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi. Dalam definisi ini sebuah media dilihat dari teknologi dari komunikasi dan teknologi dari komputer itu sendiri. Lebih lanjut menurut Olson (1974:12) dalam (Oka:2008) Mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi.

Dari informasi diatas dapat dikatakan bahwa multimedia adalah perantara yang terdiri dari banyak komponen yang dipadupadankan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyampaikan suatu informasi tertentu. Komponen yang terdapat pada multimedia adalah teks, gambar, suara, animasi dan grafik yang berisi informasi berupa gambar maupun informasi berupa suara. Jika produk multimedia bersifat statis maka termasuk kedalam karakteristik multimedia linear. Dan jika produk multimedia bersifat interaktif maka termasuk kedalam karakteristik multimedia interaktif.

### **2. 3. 3 Video**

Istilah video sendiri berasal dari bahasa latin yang artinya “Saya Melihat” (Amir H. Sulaiman, 1985: 12). Berdasarkan yang dikutip dari (Robert Heinich, 1996: 102) video merupakan salah satu media yang berisi gambar gerak yang memiliki sifat khusus dalam memanipulasi waktu dan tempat. Sukiman (2012: 187-188) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Menurut Iwan Binanto (2010:179) Kata video berasal dari kata latin, yang berarti ‘saya lihat’. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan *videotape*, perekam video, dan pemutar video.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa video adalah seperangkat komponen yang mampu menampilkan gambar serta suara dalam waktu yang bersamaan yang terbentuk dari sinyal elektronik diproses menjadi gambar bergerak dan memiliki sifat memanipulasi waktu dan tempat.

### **2. 3. 4 Teks**

Teks merupakan elemen paling dasar dan paling sederhana dalam komponen multimedia. Teks merupakan informasi berupa kata, tulisan, kalimat atau alinea yang ditampilkan pada produk multimedia. Eriyanto dalam bukunya, Analisis Wacana, menyebutkan bahwa teks hampir sama dengan wacana, bedanya kalau teks hanya

bisa disampaikan dalam bentuk tulisan saja, sedangkan wacana bisa disampaikan dalam bentuk lisan maupun tertulis (Eriyanto, 2001: 3).

Sobur (2004:53) mendefinisikan teks sebagai seperangkat tanda yang ditransmisikan dari seorang pengirim kepada seorang penerima melalui medium tertentu atau kode-kode tertentu. Luxemburg, *et.al.* (1992:86) mendefinisikan teks sebagai ungkapan bahasa yang menurut isi, sintaksis, pragmatik merupakan suatu kesatuan. Berdasarkan pendapat tersebut, setidaknya terdapat tiga hal yang harus ada dalam sebuah teks. Tiga hal tersebut, yaitu: isi, sintaksis, dan pragmatik.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa teks adalah kumpulan huruf yang membentuk kata dan kemudian dapat disusun menjadi kalimat yang memiliki arti. Tidak hanya terbatas pada huruf tetapi teks juga bisa disampaikan secara lisan dan menggunakan kode-kode tertentu yang tersusun dari 3 komponen yaitu isi, sintaks dan pragmatik.

### **2. 3. 5 Tipografi**

Dalam (Suriyanto:2009) Tipografi merupakan unsur tata letak yang berfungsi untuk menyampaikan pesan tertentu dan menciptakan kesan tertentu, sehingga susunan tata letak dapat terlihat menarik serta pesan yang disampaikan juga bisa diterima dengan jelas bagi yang melihatnya. Dari artinya “*Typography*” adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebaran yang memanfaatkan ruang-ruang yang tersedia.

Menurut Sihombing (2001: 58) Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif. Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan,

dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak “. (Sudiana, 2001: 2).

Dengan kata lain tipografi adalah teknik mengolah teks pada desain dalam memanipulasi ruang yang tersedia sehingga pesan yang disampaikan memiliki kesan tertentu yang bisa diterima secara baik dan menarik bagi yang melihatnya.

Dalam fungsinya sebagai unsur tata letak, secara umum tipografi terdiri atas beberapa bagian, yaitu:

1. Judul (*Headline*)

Dalam sebuah komposisi tata letak merupakan bagian yang terpenting dalam peran menarik perhatian dan merupakan hal yang pertama kali dibaca. Judul berperan sebagai pembuka yang akan mengarahkan pembaca untuk jauh lebih mengetahui informasi atau isi pesan yang ada didalamnya. Dalam memilih judul sebaiknya singkat, jelas dan menarik secara visual sesuai dengan isi pesan yang disampaikan.

2. Sub Judul (*Sub Headline*)

Sub judul merupakan kelanjutan dari judul yang berfungsi menjelaskan makna atau arti yang terdapat pada judul, karena judul biasanya cukup singkat maka perlu adanya penjelasan yang sedikit lebih panjang sehingga lebih memperjelas judul. Ukuran huruf pada sub judul lebih kecil dari judul tetapi lebih besar dari isi naskah.

### 3. Naskah (*Bodycopy*)

Naskah adalah kalimat yang berisi informasi yang lebih mendetail dan mendalam sesuai dengan tema pada judul, berfungsi untuk memberikan wawasan kepada pembaca sehingga pembaca dapat menganalisa isi pesan, menentukan sikap dan tindak lanjut terhadap pesan yang disampaikan. Susunan naskah dapat dikombinasikan dengan unsur ilustrasi agar lebih menarik, memperjelas atau memberikan gambaran terhadap isi naskah.

### 4. Logotipe (*Logotype*)

Logo yang berupa teks atau huruf disebut *logotype*. Logo sebagai identitas produk atau instansi dibuat sederhana dan komunikatif yang merupakan manifestasi dari seluruh filosofi sebuah produk atau perusahaan. Dalam menyusun logo hendaknya dirancang dengan kreatif, mudah dibaca, serasi dengan karakter produk, artistik, elegan dan harmonis.

## **2.3.6 Gambar**

Menurut Sudjana (2007: 68), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan Azhar Arsyad (1995: 83), mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, katakata, simbol-simbol, maupun gambaran. Menurut Haralick dan Shapiro (1992) Gambar merupakan pengoptimalan dari sebuah output tertentu yang terkadang dibutuhkan beberapa pencitraan yang bertujuan untuk membuatnya menjadi lebih baik.

Dari informasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa gambar adalah media visual dalam bentuk grafis yang mengkombinasikan fakta melalui kombinasi kata, gambar dan simbol yang menggambarkan sebuah peristiwa untuk membuatnya lebih menarik.

Berikut adalah kategori gambar:

### 1. *Bitmap*

Gambar *bitmap* adalah gambar yang terdiri dari titik-titik warna yang disebut dengan piksel (*pixel*). Gambar bitmap sering disebut juga sebagai raster. Contoh *software image editing* yang berbasis *bitmap* adalah *Ms Paint*, *Adobe Photoshop* dan *CorelPhotoPaint*. Gambar bitmap memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Gradasi warna lebih nyata
2. Gambar akan pecah jika diperbesar
3. Kualitas gambar ditentukan oleh banyaknya jumlah pixel yang terdapat dalam gambar tersebut.
4. Ukuran penyimpanan gambar biasanya besar

### 2. *Vektor*

Gambar vektor merupakan gambar yang terbentuk dari garis-garis. Contoh *software image editing* berbasis vektor adalah *Adobe Illustrator* dan *CorelDraw*. Ciri-ciri gambar vektor adalah:

1. Kualitas gambar tetap sama meskipun diperbesar ataupun diperkecil.
2. Lebih cocok digunakan untuk membuat ilustrasi

### 2. 3. 7 Flat Design

Menurut Wiyancoko (2010) desain adalah segala hal yang berhubungan dengan pembuatan konsep, analisis data, project planning, drawing/rendering, cost calculation, prototyping, frame testing, dan test riding. Menurut Soekarno & Basuki (2008) Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana.

Menurut arti kata *flat* berarti datar. Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi atau tebal (Julius Hambali, Siskandar, dan Mohamad Rohmad : 1996).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *flat design* adalah konsep pembuatan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu media yang terdiri dari bangun-bangun dua dimensi.

Secara umum *flat design* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. *Long Shadow*

Sebagai ganti *drop shadow* flat design lebih menggunakan *long shadow*.

Karakteristik yang membedakan *long shadow* dari *drop shadow* adalah pada *long shadow* sumber cahaya berasal dari samping objek sementara pada *drop shadow* sumber cahayanya berasal dari depan objek.

2. Palet warna yang cerah

Karakteristik lainnya dari *flat design* adalah menggunakan palet warna yang cerah dan kontras.

### 3. Tipografi

*Flat design* sangat kental dengan tipografi dikarenakan elemen desain yang biasanya sederhana sehingga tipografi menjadi salah satu elemen yang dapat ditonjolkan dalam tipe desain ini.

### 4. Minimalis

*Flat design* biasanya sangat sederhana sehingga cocok jika digunakan untuk menyebarkan informasi karena tidak terlalu memiliki banyak elemen yang membuat perhatian *user* terpecah belah ke beberapa bagian dalam kesatuan desain.

*Flat design* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

#### 1. Kelebihan

Secara visual semua elemen terlihat rapih dan terstruktur sehingga enak dipandang. Selain itu desain yang minimal membuat produk akhir biasanya memiliki ukuran yang lebih kecil dari tipe desain yang lainnya sehingga pada penggunaannya tidak akan memakan waktu lama dalam *loading*. Ikon yang terdapat didalamnya mudah dipahami serta tipografi yang dipakai didesain untuk kemudahan membaca.

#### 2. Kekurangan

Karena desain yang sangat sederhana menjadikan *flat design* menjadi salah satu desain yang cukup sulit dibuat, karena terkadang menjadi tidak ada beda antara *flat design* yang kurang baik dengan karya desain yang kelihatan tidak profesional dan justru kelihatan membosankan.

### **2. 3. 8 Animasi**

Menurut Vaughan (2004) dalam Iwan Binanto (2010), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Menurut Agus Suheri (2006:2), Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.

Animasi berasal dari kata “*to animate*” yang artinya menggerakkan. Animasi sendiri merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurutan sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Animasi adalah hasil dari proses menampilkan obyek-obyek gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup. Tidak hanya menghidupkan, animasi juga memberikan karakter kepada obyek-obyek tersebut (Binanto,2010).

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa animasi adalah sekumpulan gambar yang tersusun secara beraturan mengikuti pola pergerakan yang telah ditentukan pada hitungan waktu tertentu sehingga gambar yang sebenarnya statis kelihatan menjadi hidup.

### **2. 3. 9 Motion Graphic**

Menurut Al Boardman dalam artikelnya “*What is Motion Graphics?*” menjelaskan “*Motion graphics is a digital technique that combines pictures, words, sound and video*” yang artinya adalah *motion graphic* adalah sebuah teknik digital yang mengkombinasikan gambar, kata-kata suara kedalam bentuk video.

Dia kemudian melanjutkan bahwa *motion graphic* menggabungkan animasi, dan desain grafis pada film. Dengan menggabungkan berbagai elemen kreatif yang

berbeda seperti tipografi, gambar ilustrasi, bentuk, dan logo kedalam sebuah video. Lalu, mereka di animasikan dan digerakkan sehingga menceritakan sebuah cerita.

Menurut Umam (2016: 8) *Motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam motion, elemen – elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup. Perbedaan *Motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila pada desain grafis elemen – elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara *Motion graphic*, elemen dari desain tersebut diberi gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual.

Sukarno (2008:2) dalam Tugas akhirnya menjelaskan: Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di *Cinegraphic* pada tanggal 6 Januari 2012, motion graphic adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan *flip book* juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*).

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *Motion graphic* adalah teknik animasi yang menggabungkan elemen-elemen seperti tipografi, gambar

ilustrasi, logo, suara, kedalam satu buat komposisi yang berisi informasi untuk diceritakan biasanya ditampilkan melalui media elektronik walaupun tidak menutup kemungkinan ditampilkan melalui petunjuk seperti *flipbook*.

### **2. 3. 10 Storyline**

*Story line* atau alur dibuat dari pengembangan ide cerita yang didasarkan pada gagasan dasar (*big idea*) dan disesuaikan dengan panduan dari *creative work plan*. *Story line* adalah suatu panduan kerja dalam proses pembuatan sebuah informasi yang berisi konsep naskah dari informasi yang akan dikerjakan, sehingga penerapan informasi menjadi suatu perancangan dan implementasi mempunyai panduan yang jelas. Desain dari setiap halaman memiliki unsur dasar desain anak-anak. (Nurhasanah & Destyany:2013). Menurut Nurgiyantoro (2007:110), alur merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tak sedikit orang yang menganggapnya sebagai yang terpenting diantara berbagai unsur fiksi yang lain.

Menurut Aminudin alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalani suatu cerita bisa berbentuk dalam rangkaian peristiwa yang berbagai macam. Alur atau Plot adalah struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai sebuah interelasi fungsional yang sekaligus menandai urutan bagian-bagian dari keseluruhan fiksi (Semi).

Dapat disimpulkan bahwa *Storyline* adalah panduan kerja dalam penyusunan sebuah informasi yang berisi konsep penting tentang tahapan-tahapan peristiwa. Jika dibandingkan dengan storyboard, *storyline* merupakan sketsa kasar dari sebuah produk multimedia yang akan dikembangkan.

### 2. 3. 11 Storyboard

*Storyboard* adalah sebuah teknik / metode yang digunakan untuk memvisualisasikan antarmuka (*interface*) berupa gambar dan teks (Agus S. Madjadikara, 2005: 49). Gambar - gambar dalam *storyboard* melukiskan lajur visual dalam *script*. Sedangkan teks melukiskan kolom atau lajur *audio* atau *sound* dalam *script*.

*Storyboard* mempunyai peranan penting dalam pengembangan multimedia. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia. Proses *storyboarding* yang dikenal saat ini dikembangkan oleh Waltz Disney Studio sekitar awal tahun 1930.

Menurut Binanto (2010:255) *storyboard* merupakan pengorganisasi grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu *file*, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktifitas di web.

Menurut Halas (1976) *storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. Menurut Luther *storyboard* merupakan deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menggambarkan obyek multimedia serta perilakunya.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *storyboard* adalah alat perancangan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam bentuk sketsa sederhana yang menjadi gambaran dasar dari produk yang akan dibuat.

### 2. 3. 12 Adobe Creative Suite 6

Menurut (Lawrens:2016) *Adobe Creative Suite 6* (CS6) merupakan sekumpulan perangkat lunak untuk desain grafis , *video editing* , dan pengembangan web aplikasi yang dibuat oleh perusahaan *Adobe Systems* . Produk ini dipekenalkan secara publik pada 23 April 2012, dan dirilis resmi pada tanggal 7 Mei 2012.

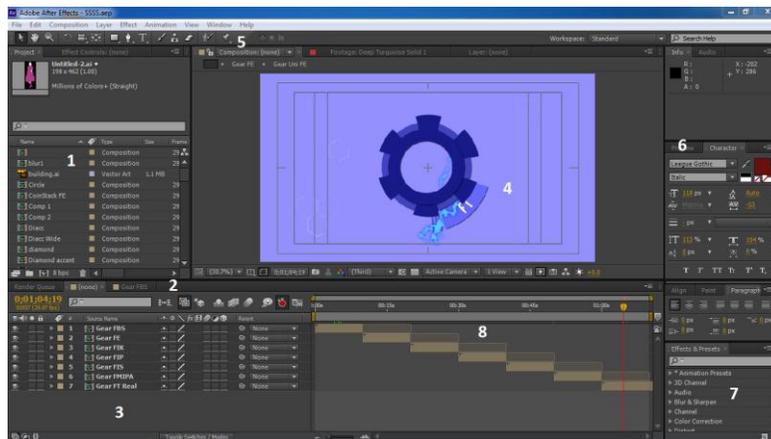


**Gambar 2.3 Ikon Software pada Adobe Creative Suite 6**

Produk ini dibuat menggunakan dua buah program yaitu:

#### 1. Adobe After Effect CS6

*Adobe After Effects* CS6 adalah perangkat lunak pengolahan komposisi yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. Pada awalnya perangkat lunak ini merupakan produk dari *Macromedia*. *Adobe After Effect* CS6 memiliki bermacam-macam efek standar yang mumpuni untuk menghasilkan animasi yang berkualitas.



**Gambar 2.4 Tampilan Awal Adobe After Effects CS6**

1. *Jendela Kerja* : Tempat menampung semua file-file yang berkaitan sebagai bahan animasi.
2. *Timeline* : Tempat daftar elemen-elemen yang akan di animasikan.
3. *Composition* : Lembar kerja komposisi yang digunakan untuk dianimasikan/ Disetiap layer komposisi akan memiliki masing-masing parameter yang digunakan untuk mengedit objek tersebut.



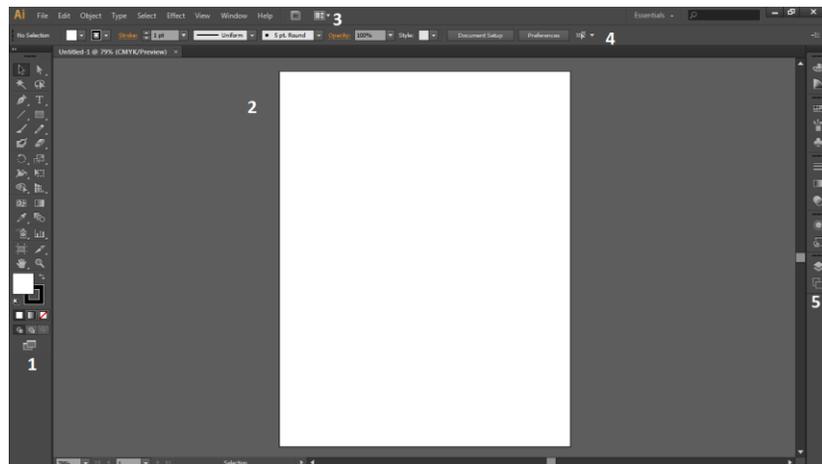
**Gambar 2.5 Parameter Layer Komposisi pada Adobe After Effects CS6**

- *Anchor Point* : menentukan sebuah titik pusat pada sebuah objek.
- *Position* : Membuat animasi perpindahan posisi/ pergerakan pada sebuah objek.
- *Scale* : Membuat animasi perubahan ukuran objek.
- *Rotation* : Membuat animasi putaran pada objek.

- *Opacity* : Mengatur tingkat transparansi pada sebuah objek.
4. *Layer Preview* : Tempat untuk melihat hasil kerja atau animasi.
  5. *Tool Bar* : Sebarisan *tools* yang digunakan dalam pembuatan animasi maupun pengeditan.
  6. *Time Control* : *Tab* yang digunakan untuk mengoperasikan jalannya animasi, *play, stop, next* atau *previous frame*.
  7. *Effects* : *Tab* yang digunakan untuk mencari efek-efek yang telah disediakan yang bisa diterapkan pada objek.
  8. *Current Time Indicator* : Bagian dari *timeline* yang digunakan untuk menentukan waktu tertentu untuk di *render*.

## 2. Adobe Illustrator CS6

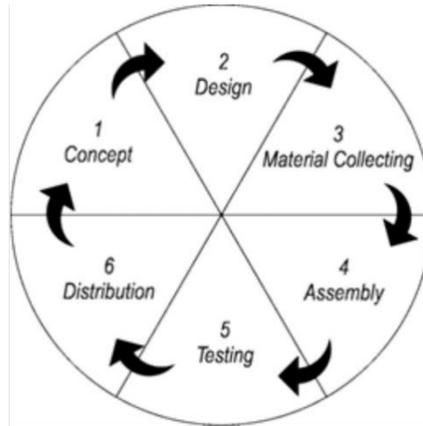
Adobe Illustrator CS6 merupakan salah satu software yang termasuk dalam keluarga Adobe Creative Suite 6. Berbeda dari *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Illustrator* adalah *software image editing* yang berbasis vektor. Artinya hasil produk yang dikerjakan dengan *software* ini akan menghasilkan gambar vektor yang tidak akan pecah jika diperbesar, sehingga hasil gambar ideal jika untuk dikomposisikan kedalam sebuah video yang sarat dengan pengeditan komposisi, yang salah satunya adalah besar gambar.



**Gambar 2.6 Tampilan Kerja Adobe Illustrator CS6**

1. *Tool Bar* : Kumpulan *tools* yang dapat digunakan untuk menciptakan atau mengedit gambar.
2. *Layar aktif* : Layar aktif merupakan jendela gambar yang sedang dikerjakan.
3. *Menu Bar* : Merupakan kumpulan menu yang terdapat pada *Adobe Illustrator CS6*.
4. *Parameter* : merupakan parameter dari *tools* yang sedang aktif.
5. *Side Bar* : Merupakan satu kumpulan menu yang berisi menu-menu parameter tambahan

## 2. 4 Rancangan Produk



**Gambar 2.1 Tahapan Metode Pengembangan Multimedia menurut Luther-Sutopo**

### 1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.

Tahap ini merupakan tahap paling penting dalam pembuatan produk multimedia karena setelah tahap ini terpenuhi maka peneliti langsung dapat mengerjakan bagiannya masing-masing tanpa harus menunggu tahapan lainnya selesai terlebih dahulu.

## 2. *Design*

*Design* (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur video, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk video. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collection* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada akhirnya pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi atau perubahan-perubahan lain. Tahapan ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain dan bagan alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene lain.

## 3. *Material Collection*

*Material collection* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collection* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

## 4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap penyatuan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*, bagan alir,

dan struktur navigasi. Tahap ini biasanya sudah menggunakan media perangkat lunak *authoring* seperti *Macromedia Director*, *Macromedia Flash Adobe After Effect CS6* dan lain-lain.

#### 5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan produk video dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian *alpha*, pengujian *beta* yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

#### 6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu format media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3. 1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di UPT TIK Universitas Negeri Jakarta. Obyek penelitian adalah data mahasiswa yang diterima di Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2017. Penelitian dilakukan mulai bulan Februari 2017 – Agustus 2017 di Universitas Negeri Jakarta.

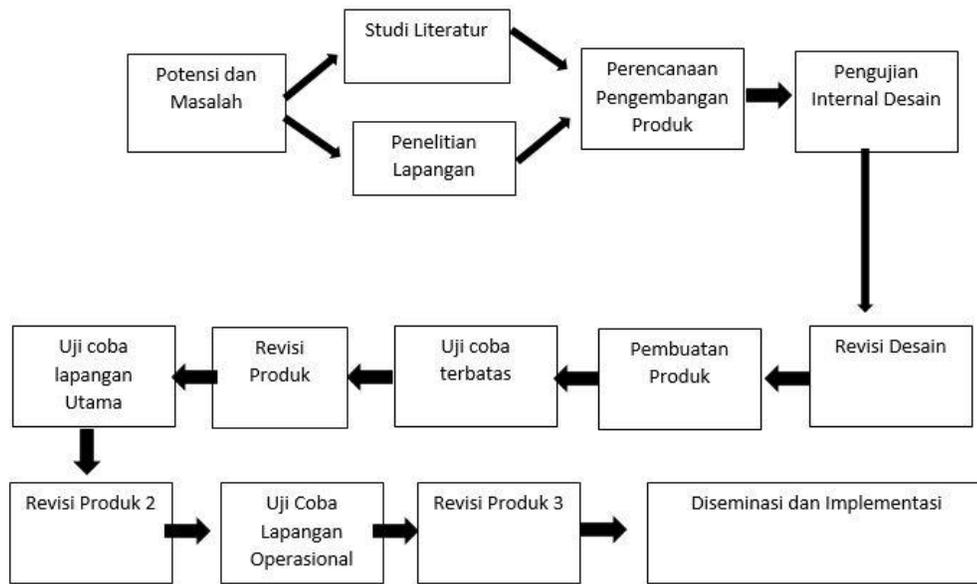
#### **3. 2 Metode Pengembangan Produk**

##### **3. 2. 1 Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendesain serta membuat media penyebaran informasi yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang proses dan data penerimaan Penmaba UNJ 2017 dan sebagai media pertanggung jawaban UNJ sebagai BLU.

##### **3. 2. 2 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan media video ini mengacu pada jenis pengembangan yang dikemukakan oleh Luther yang memiliki tahapan *concept* (pengonsepan), *design* (proses desain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian) seperti yang telah dijelaskan pada Bab II. Alur pembuatan penelitian level 4 dapat dilihat dari gambar berikut ini.



**Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Level 4**

### 3. 2. 3 Sasaran Produk

Sasaran dari produk yang dikembangkan adalah masyarakat umum, khususnya guru SMA dan sederajat sebagai pembimbing peserta didik, orangtua untuk membimbing anak dalam memilih jenjang pendidikan, serta siswa tingkat SMA yang sedang mencari informasi tentang Universitas Negeri Jakarta.

### 3. 2. 4 Instrumen

Terdapat beberapa instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara terstruktur, kuisisioner Skala Guttman dan kuisisioner Skala Likert.

Menurut Sugiyono (2015:211) dalam melakukan wawancara terstruktur, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Wawancara terstruktur ini dilakukan kepada Kepala UPT TIK Universitas Negeri Jakarta.

Menurut Cristensen (2004), diacu dalam Sugiyono (2015:216) kuisioner merupakan instrumen untuk mengumpulkan data, dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti. Peneliti dapat menggunakan kuisioner untuk memperoleh data yang terkait dengan pemikiran, perasaan, sikap, kepercayaan, nilai, presepsi, kepribadian, dan perilaku dari responden. Dalam kata lain, para peneliti dapat melakukan pengukuran bermacam-macam karakteristik dengan menggunakan kuesioner. Kuisioner ditujukan kepada guru, siswa tingkat SMA dan sederajat serta orangtua murid. Kuisioner dibuat berdasarkan Skala Guttman. Skala Guttman hanya memiliki dua interval yaitu “setuju” atau “tidak setuju”. Skala pengukuran tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif”, dan lain-lain. Penelitian skala Guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2015 : 169). Selain untuk kuisioner tahap awal, Skala Likert juga digunakan dalam membuat instrumen penilaian ahli materi dan penilaian mahasiswa.

Skala Likert digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, presepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Skala Likert memiliki 3, 4, 5, 6, atau 7 interval dari kata “sangat tidak setuju” sampai “sangat setuju” (Sugiyono, 2015 : 165). Skala ini digunakan dalam penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh ahli media.

### 3. 2. 4. 1 Kisi-kisi Instrumen

1. Instrumen untuk evaluasi oleh ahli materi pada media pembelajaran, menurut sungkono (2012:10) aspek yang dievaluasi adalah aspek pembelajaran dan aspek isi/uraian materi. Berikut kisi-kisi instrumen ahli materi :

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
Kesesuaian materi yang terdapat dalam video	Pertumbuhan jumlah mahasiswa yang diterima pada Penmaba Universitas Negeri Jakarta tahun 2017.	1
	Data golongan UKT yang berlaku bagi mahasiswa baru yang diterima pada tahun 2017.	2
	Informasi lokasi-lokasi kampus Universitas Negeri Jakarta.	3
	Jumlah mahasiswa yang diterima pada Penmaba 2017 dengan kategori: 1. Jumlah mahasiswa laki-laki dan perempuan 2. Jumlah mahasiswa yang diterima melalui jalur SNMPTN, SBMPTN dan Mandiri. 3. Jumlah mahasiswa yang diterima berdasarkan wilayah asal.	4,5,6,7,8,9
	Jumlah mahasiswa yang diterima pada Penmaba 2017 berdasarkan fakultas yang dipecah menjadi prodi	10,11

2. Instrumen untuk evaluasi oleh ahli media, menurut sungkono (2012:11) aspek yang dievaluasi adalah aspek tampilan fisik/tampilan dan aspek pemanfaatan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli media

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
Tampilan Desain Video	Kesesuaian pemilihan kata dan kalimat dalam penyampaian informasi	1
	Kesesuaian latar belakang	2
	Kesesuaian huruf	3,4
	Kesesuaian gambar	5
	Kesesuaian grafik	6
	Kesesuaian transisi	7
	Kesesuaian animasi	8
	Kesesuaian musik latar	9
	Kesesuaian durasi video	10

3. Instrumen untuk uji kelayakan media pembelajaran kepada mahasiswa. Menurut Sungkono (2012:13) aspek yang dievaluasi yakni aspek fisik/tampilan, aspek isi/uraian materi dan aspek pemanfaatan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk mahasiswa :

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Skala Kecil dan Besar**

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
Kemudahan menangkap informasi	Mendapatkan informasi tentang lokasi kampus-kampus UNJ	5
	Mendapatkan informasi tentang jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ	7,8,9,10
	Mendapatkan informasi tentang golongan UKT yang berlaku pada mahasiswa UNJ yang diterima pada tahun 2017.	6
	Mendapatkan informasi tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ.	11

	Mendapatkan informasi tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ.	12
Tampilan video	Video menarik	1
	Kejelasan kualitas gambar	2
	Kesesuaian musik latar yang digunakan	3

### 3. 2. 4. 2 Validasi Instrumen

Secara teknis pengujian validasi instrumen dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis (Sugiyono, 2015 : 189).

Sebelum instrumen dibuat, di validasi oleh dosen pembimbing, Pada proses validasi, video *motion graphic* ditunjukkan kepada dosen pembimbing. Kemudian, disusun kisi-kisi instrumen berdasarkan teori yang sesuai dengan media yang akan dibuat. Dari kisi-kisi tersebut dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Untuk selanjutnya dilakukan uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan mahasiswa. Instrumen kelayakan untuk evaluasi ahli dalam penelitian ini memiliki validitas isi (*content validity*) yang didasarkan pada 2 hal yaitu kisi-kisi yang disusun dan didasarkan pendapat ahli (*expert judgment*).

Untuk mendapatkan kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menyusun kisi-kisi instrumen
2. Menyusun butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen
3. Mengkonsultasikan dengan pembimbing

### 3. 3 Prosedur Pengembangan

#### 3. 3. 1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang dibutuhkan yang kemudian di proses menjadi informasi yang layak tampil dalam video. Pengumpulan dan penelitian informasi dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara. Peneliti melakukan wawancara kepada kepala UPT TIK Universitas Negeri Jakarta dan meminta data penerimaan mahasiswa baru Universitas Negeri Jakarta tahun 2017.

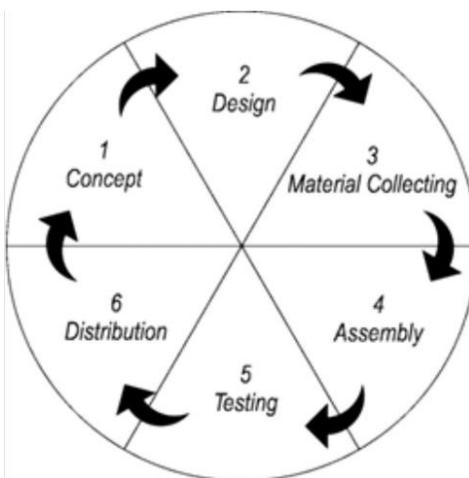
#### 3. 3. 2 Tahap Perencanaan Produk

Metode pengembangan produk yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Tahap penelitian dan pengembangan video berbasis *motion graphic* ini disusun sebagai berikut :

1. Mengajukan permohonan penelitian kepada kepala UPT TIK Universitas Negeri Jakarta.
2. Melakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara dan meminta data penerimaan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta tahun 2017.
3. Membuat *storyline* dan *storyboard* untuk video *motion graphic* yang akan dibuat
4. Memulai membuat desain untuk *scene* yang diperlukan dalam video *motion graphic* yang dikembangkan.
5. Melanjutkan pada tahap pembuatan komposisi yang akan digunakan dalam video *motion graphic* yang akan digunakan.
6. Melakukan penggabungan komposisi yang dikerjakan secara terpisah menjadi satu kesatuan.

7. Menguji validitas produk ke ahli materi.
8. Menganalisis data hasil uji validitas ahli materi.
9. Menguji validitas produk ke ahli media.
10. Menganalisis data hasil uji validitas ahli media.
11. Melakukan revisi produk tahap I.
12. Melakukan pengujian produk pada responden skala kecil.
13. Menganalisis data hasil uji responden skala kecil.
14. Melakukan revisi produk tahap II.
15. Melakukan pengujian produk pada responden skala besar.
16. Menganalisis data hasil uji responden skala besar.
17. Melakukan revisi produk menjadi produk akhir.

### 3. 3. 3 Tahap Desain Produk



**Gambar 3. 2 Diagram Alir Penelitian**

#### 3. 3. 3. 1 Konsep

Pengonsepan yaitu menentukan tujuan sasaran dari produk yang dibuat serta spesifikasi umum dalam pembuatan produk. Dasar aturan untuk perancangan juga

ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran file, format, durasi, dan materi atau informasi apa saja yang akan ditayangkan pada produk video *motion graphic*. Konsep inilah yang akan dijadikan gambaran umum dalam pengerjaan media informasi tentang Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta tahun 2017.

Tema yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah *flat design*. *Flat design* merupakan tipe desain yang tidak memiliki terlalu banyak elemen. Oleh karena itu hasil kompresi dari video yang dihasilkan biasanya tidak terlalu besar. Hal ini sangat menguntungkan jika video yang dibuat dimaksudkan untuk disebarluaskan melalui media internet, karena resipien tidak memerlukan pengunduhan data yang terlalu besar.

Dominasi warna yang digunakan pada video ini adalah warna hijau sebagai representasi dari Universitas Negeri Jakarta yang dikenal dengan sebutan “Kampus Hijau.” Dipadukan dengan warna-warna seperti warna oranye yang dekat dengan warna kuning yang dimiliki oleh logo Universitas Negeri Jakarta. Digunakan warna oranye untuk menggantikan warna kuning sebagai penyesuaian dengan desain yang dibuat. Penggunaan warna pada intro fakultas menggunakan warna yang merupakan lambang dari masing-masing fakultas.

*Flat design* sendiri memiliki ciri yang menggunakan *palette* warna yang terbilang redup, oleh karena itu warna kuning yang termasuk kedalam kelompok warna terang kurang cocok digunakan dalam video ini. Selain itu digunakan juga warna merah dan warna biru pada sebagian elemen video. Video ini tidak menggunakan narasi karena jika ditayangkan pada layar-layar yang terdapat di gedung fakultas biasanya tidak memiliki speaker. Serta tidak memiliki closing karena akan diputar secara terus menerus (loop).

Pada tahap pengonsepan dibuat *storyline*. *Storyline* merupakan rancangan kasar sedangkan *storyboard* merupakan rancangan yang lebih terpadu. *Storyline* adalah naskah singkat yang diambil dari gagasan utama dalam sebuah cerita yang dibuat seperti alur cerita.

*Storyline* produk ini adalah sebagai berikut :

- *Intro* video
- Menampilkan alamat kampus-kampus UNJ.
- Menampilkan rentang golongan UKT Mahasiswa yang diterima pada tahun 2017.
- Menampilkan pertumbuhan penerimaan mahasiswa baru UNJ dari tahun 2014-2017.
- Menampilkan jumlah mahasiswa yang diterima pada tahun 2017, dibagi menjadi jumlah laki-laki dan perempuan.
- Menampilkan jumlah mahasiswa yang diterima dipisahkan berdasarkan jalur penerimaan.
- Menampilkan jumlah mahasiswa yang diterima berdasarkan wilayah asal.
- *Intro* Fakultas.
- Jumlah mahasiswa yang diterima berdasarkan fakultas dibagi menjadi total seluruh dan total masing-masing jalur penerimaan.
- Jumlah mahasiswa yang diterima berdasarkan jalur penerimaan masing-masing program studi yang terdapat di masing-masing fakultas.'

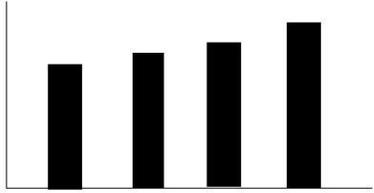
### 3. 3. 3. 2 Desain

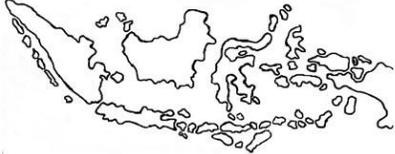
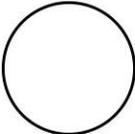
Pada tahap desain dibuat *storyboard*. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah dan sesuai *angle* kamera yang akan diambil.

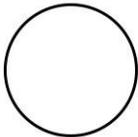
*Storyboard* yang digunakan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

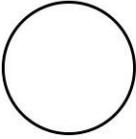
**Tabel 3.4 *Storyboard* Video**

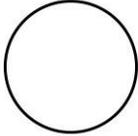
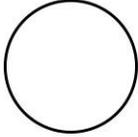
<i>Scene</i>	<i>Board</i>	<i>Deskripsi</i>
1	 DATA PENERIMAAN MAHASISWA BARU 2017	<i>Intro</i> , menampilkan judul video serta logo Universitas Negeri Jakarta.
2	UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	Menampilkan tulisan “Universitas Negeri Jakarta” sebagai penyambung dari <i>intro</i> .
3	SEBARAN GOLONGAN UKT  I                    V II                   VI III                  VII IV                  VIII	Menampilkan data golongan UKT yang berlaku bagi mahasiswa yang diterima pada tahun 2017

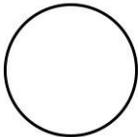
4	<p style="text-align: center;">PERTUMBUHAN PENERIMAAN MAHASISWA</p> 	Menampilkan grafik pertumbuhan jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ dari tahun 2014-2017.
5	<p style="text-align: center;">PENMABA</p> <p style="text-align: center;">JUMLAH WANITA</p>	Menampilkan jumlah mahasiswa berjenis kelamin wanita yang diterima pada tahun 2017.
6	<p style="text-align: center;">PENMABA</p> <p style="text-align: center;">JUMLAH LAKI-LAKI</p>	Menampilkan jumlah mahasiswa berjenis kelamin pria yang diterima pada tahun 2017.
7	<p style="text-align: center;">PENMABA</p> <p style="text-align: center;">JALUR SNMPTN</p>	Menampilkan jumlah mahasiswa yang diterima dari jalur SNMPTN pada tahun 2017.

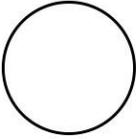
8	<p style="text-align: center;">PENMABA</p> <p style="text-align: center;">JALUR SBMPTN</p>	<p>Menampilkan jumlah mahasiswa yang diterima dari jalur SBMPTN pada tahun 2017.</p>
9	<p style="text-align: center;">PENMABA</p> <p style="text-align: center;">JALUR MANDIRI</p>	<p>Menampilkan jumlah mahasiswa yang diterima dari jalur Mandiri pada tahun 2017.</p>
10	<p style="text-align: center;">SEBARAN MAHASISWA DITERIMA BERDASARKAN WILAYAH ASAL</p> 	<p>Menampilkan data sebaran jumlah mahasiswa yang diterima berdasarkan asal wilayah pada tahun 2017.</p>
11	 <p style="text-align: center;">INTRO FAKULTAS TEKNIK</p>	<p>Menampilkan intro Fakultas Teknik.</p>

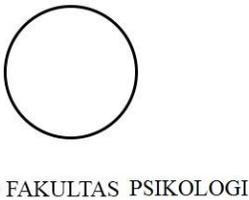
12	<p style="text-align: center;">JUMLAH PENERIMAAN FAKULTAS TEKNIK</p>  <p style="text-align: center;">SNMPTN      SBMPTN      MANDIRI</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Teknik berdasarkan jalur penerimaan.
13	<p style="text-align: center;">Jumlah Penerimaan Fakultas Teknik</p>  <p style="text-align: center;">Program Studi</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Teknik berdasarkan program studi.
14	 <p style="text-align: center;">INTRO FAKULTAS BAHASA DAN SENI</p>	Menampilkan intro Fakultas Bahasa Dan Seni.
15	<p style="text-align: center;">JUMLAH PENERIMAAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI</p>  <p style="text-align: center;">SNMPTN      SBMPTN      MANDIRI</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Bahasa Dan Seni berdasarkan jalur penerimaan.

16	<p>Jumlah Penerimaan Fakultas Bahasa dan Seni</p> 	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Bahasa Dan Seni berdasarkan program studi.
17	 <p>INTRO FAKULTAS EKONOMI</p>	Menampilkan intro Fakultas Ekonomi
18	<p>JUMLAH PENERIMAAN FAKULTAS EKONOMI</p>  <p>SNMPTN      SBMPTN      MANDIRI</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Ekonomi berdasarkan jalur penerimaan.
19	<p>Jumlah Penerimaan Fakultas Ekonomi</p> 	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Ekonomi berdasarkan program studi.

20	 <p>INTRO FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</p>	Menampilkan intro Fakultas Keolahragaan. Ilmu
21	<p>JUMLAH PENERIMAAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</p>  <p>SNMPTN      SBMPTN      MANDIRI</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Ilmu Keolahragaan berdasarkan jalur penerimaan.
22	<p>Jumlah Penerimaan Fakultas Ilmu Keolahragaan</p>  <p>Program Studi</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Ilmu Keolahragaan berdasarkan program studi.
23	 <p>INTRO FAKULTAS ILMU PENIDIKAN</p>	Menampilkan Intro Fakultas Pendidikan. Ilmu

24	<p style="text-align: center;">JUMLAH PENERIMAAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</p>  <p style="text-align: center;">SNMPTN      SBMPTN      MANDIRI</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Ilmu Pendidikan berdasarkan jalur penerimaan.
25	<p style="text-align: center;">Jumlah Penerimaan Fakultas Ilmu Pendidikan</p>  <p style="text-align: center;">Program Studi</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Ilmu Pendidikan berdasarkan program studi.
26	 <p style="text-align: center;">INTRO FAKULTAS ILMU SOSIAL</p>	Menampilkan intro Fakultas Ilmu Sosial
27	<p style="text-align: center;">JUMLAH PENERIMAAN FAKULTAS ILMU SOSIAL</p>  <p style="text-align: center;">SNMPTN      SBMPTN      MANDIRI</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Ilmu Social berdasarkan jalur penerimaan.

28	<p style="text-align: center;">Jumlah Penerimaan Fakultas Ilmu Sosial</p>  <p style="text-align: center;">Program Studi</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Ilmu Social berdasarkan program studi.
29	 <p style="text-align: center;">INTRO FAKULTAS MIPA</p>	Menampilkan intro Fakultas MIPA.
30	<p style="text-align: center;">JUMLAH PENERIMAAN FAKULTAS MIPA</p>  <p style="text-align: center;">SNMPTN      SBMPTN      MANDIRI</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas MIPA berdasarkan jalur penerimaan.
31	<p style="text-align: center;">Jumlah Penerimaan Fakultas MIPA</p>  <p style="text-align: center;">Program Studi</p>	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas MIPA berdasarkan program studi.

32		Menampilkan intro Fakultas Psikologi.
33	<p>Jumlah Penerimaan Fakultas Psikologi</p> 	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Psikologi berdasarkan jalur penerimaan.
34	<p>Jumlah Penerimaan Fakultas Psikologi</p> 	Menampilkan data mahasiswa yang diterima di Fakultas Psikologi berdasarkan program studi.

### 3. 3. 3. 3 Material Collecting

Peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan dalam pembuatan video *motion graphic* dari UPT TIK UNJ dan mengambil gambar stock dari situs *vecteezy.com*, *flaticon.com*, *digimadmedia.com* dan *freepik.com* untuk membuat logo dan mengambil audio yang bersifat *free license* dari situs *soundcloud.com*.

#### **3. 3. 3. 4 Assembly**

Tahap ini merupakan tahap *assembly* atau penyusunan. Pada tahap ini animasi dibuat mulai dari pengeditan bahan yang dilakukan di *Adobe Illustrator CS6* bagi bahan-bahan yang membutuhkan proses edit sebelum dapat digunakan, kemudian dilanjutkan ke tahap pengkomposisian bahan-bahan yang telah melewati proses pengeditan di *Adobe After Effect CS6* hingga menghasilkan produk yang diinginkan. Bahan-bahan yang dikomposisikan adalah gambar, efek visual, efek transisi serta music latar. Setelah semua selesai di komposisi dengan sesuai selanjutnya dilakukan proses *render* video dalam format MP4.

#### **3. 3. 3. 5 Testing**

Pada tahap *testing* peneliti mengujikan hasil produk video yang telah selesai dibuat pada perangkat keras yang digunakan dalam proses pengembangan produk (*alpha test*). Setelah dinilai sudah layak untuk diuji kemudian selanjutnya dilakukan uji kepada ahli media dan ahli materi (*beta test*). Setelah mendapatkan beberapa revisi dan melakukan perbaikan kemudian peneliti mengujikan kembali produk yang telah direvisi kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian dari kedua ahli apakah revisi yang telah dilakukan telah sesuai dengan apa yang diharapkan pada revisi tahap awal yang telah dilakukan. Setelah itu dilakukan uji skala kecil dan skala besar sebagai tahap akhir dari pengujian.

#### **3. 3. 3. 6 Distribution**

Setelah tahap pengujian maka produk siap dipublikasikan dalam format MP4 yang kemudian siap digunakan oleh pihak UPT TIK Universitas Negeri Jakarta melalui

situs web di lingkungan Universitas Negeri Jakarta maupun di televisi yang terdapat di dalam gedung-gedung kampus Universitas Negeri Jakarta.

### **3. 4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan video *motion graphic* data penmaba Universitas Negeri Jakarta tahun 2017 adalah dengan teknik wawancara. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara terstruktur. Menurut Sugiyono (2015:211) dalam melakukan wawancara terstruktur, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Wawancara terstruktur ini dilakukan kepada Kepala UPT TIK Universitas Negeri Jakarta, ahli media, ahli materi, siswa tingkat SMA dan sederajat, guru, dan orangtua.

### **3. 5 Teknik Analisis Data**

Setelah mendapatkan data dari hasil evaluasi ahli media, ahli materi dan responden data yang diperoleh kuisioner maka data akan diolah dengan cara statistik deskriptif. Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi hasil penelitian. Data berdasarkan angket akan dibuat persentase untuk setiap pertanyaan yang kemudian akan dideskripsikan. Persentase tersebut menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

### Keterangan

**p** = persentase

**f** = frekuensi setiap jawaban angket

**n** = jumlah skor ideal

Hasil presentase digunakan untuk memberikan jawaban atas kelayakan dari aspek-aspek yang diteliti. Pembagian kategori kelayakan menurut Arikunto (2010: 44) ada lima. Skala ini memperhatikan rentang dari bilangan presentase. Nilai maksimal yang diharapkan adalah 100% dan minimal adalah 0%. Pembagian rentang kategori kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.5 Pengelompokan Kategori Kualitas Berdasarkan Persentase**

No	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Sesuai
3	41% - 60%	Cukup Sesuai
4	21% - 40%	Kurang Sesuai
5	0% - 20%	Tidak Baik

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4. 1 Hasil Pengembangan Produk**

Hasil pengembangan produk adalah tahap hasil dari produk yang telah diteliti dan dikembangkan. Peneliti mengembangkan video berbasis *motion graphic* yang berjudul Pembuatan Video *Motion Graphic* Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017. Pengembangan video ini menggunakan teknik *motion graphic* yang dipadukan dengan gambar, grafik, logo, tipografi serta musik latar. Video ini dikembangkan dengan tujuan sebagai sarana informasi bagi masyarakat tentang Universitas Negeri Jakarta serta sebagai sarana pertanggung jawaban Universitas Negeri Jakarta sebagai Badan lembaga Umum. Produk diteliti dengan mengambil data kuisisioner dari masyarakat umum yang terdiri dari 20 orang guru, 20 orang siswa tingkat SMA dan sederajat dan 20 orangtua.

##### **4. 1. 1 Implementasi**

Tahap implementasi adalah tahap kelanjutan dari tahap perancangan produk dimana produk sudah siap untuk digunakan dan terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan dimana produk dioperasikan serta program yang digunakan dalam pengembangan produk. Tahapan ini menjelaskan tentang spesifikasi perangkat keras serta perangkat lunak yang menunjang dalam pembuatan produk video *motion graphic* ini.

#### 4. 1. 1. 1 Implementasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam rekayasa dan implementasi produk video *motion graphic* ini adalah sebagai berikut:

<i>Processor</i>	: Intel Core i3
<i>Hard Drive</i>	: 500 GB SATA
<i>Memory</i>	: 2 GB
<i>Monitor</i>	: 13”

#### 4. 1. 1. 2 Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam rekayasa dan implementasi produk video *motion graphic* ini adalah sebagai berikut:

<i>Operating System</i>	: Microsoft Windows 7 Ultimate
<i>Video Editor</i>	: Adobe After Effect CS6
<i>Image Editor</i>	: Adobe Illustrator CS6

#### 4. 1. 2 Implementasi Video

Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi *storyline* serta *storyboard* yang telah dijelaskan pada bab 3 menjadi sebuah produk video *motion graphic* yang siap untuk digunakan. Produk video yang telah jadi memiliki tampilan seperti ditunjukkan sebagai berikut:

##### 1. *Intro* video

*Intro* video menampilkan judul video yaitu “Data Penerimaan Mahasiswa Baru S1 – Tahun 2017” dilanjutkan dengan menampilkan nama universitas serta logo.



**Gambar 4.1 Intro Video**

## 2. Alamat Kampus UNJ

Bagian selanjutnya menampilkan alamat kampus-kampus UNJ.



**Gambar 4.2 Lokasi Kampus-kampus UNJ**

## 3. Golongan UKT mahasiswa yang diterima pada tahun 2017

UKT yang berlaku bagi mahasiswa UNJ yang diterima pada tahun 2017 terdiri dari 8 golongan. Akan tetapi masing-masing program studi memiliki jumlah UKT yang berbeda walaupun termasuk kedalam golongan yang sama, untuk itu data yang ditampilkan adalah rentang UKT semua program studi yang berlaku bagi golongan yang sama.



**Gambar 4.3 Golongan UKT Mahasiswa Diterima Tahun 2017**

4. Data Penmaba UNJ Tahun 2017

Pada bagian ini dijelaskan data penerimaan mahasiswa UNJ pada penmaba 2017 yang lalu dibagi menjadi pertumbuhan jumlah penerimaan dari tahun 2014-2017 (secara keseluruhan), total mahasiswa S1, total mahasiswa wanita S1 dan total mahasiswa pria S1. Kemudian dibagi berdasarkan jalur penerimaan yaitu SNMPTN, SBMPTN dan Mandiri.



**Gambar 4.4 Data Penmaba UNJ Tahun 2017**

## 5. Data Penmaba UNJ Berdasarkan Wilayah Asal Pendaftar

Pada bagian ini ditampilkan data mahasiswa UNJ yang diterima pada tahun 2017 berdasarkan wilayah asal pendaftar.



**Gambar 4.5 Data Penmaba UNJ Berdasarkan Wilayah Asal Pendaftar**

Masing-masing provinsi memiliki kedalaman warna yang berbeda, semakin gelap warna maka semakin banyak jumlah mahasiswa yang berasal dari daerah tersebut. Warna abu-abu menunjukkan bahwa tidak ada mahasiswa yang berasal dari daerah tersebut. Pembagian warna ini memanipulasi persentase unsur *opacity* atau transparansi objek. Kategori *opacity* yang digunakan pada bagian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Kategori Opacity Jumlah Mahasiswa Berdasarkan Wilayah Pendaftar**

Tingkat	Jumlah Mahasiswa	Persentase (O) %
1	2.000+	80
2	500+	70
3	100+	60
4	20-99	55
5	< 20	25

## 6. Data Mahasiswa yang Diterima Berdasarkan Fakultas dan Program Studi

Pada bagian ini menampilkan data mahasiswa yang diterima dibagi menjadi per fakultas. Dari total data penerimaan fakultas dibagi lagi menjadi 3 berdasarkan jalur penerimaan. Setelah itu menampilkan data mahasiswa yang diterima berdasarkan masing-masing program studi. Berikut adalah contoh tampilan data penerimaan berdasarkan Fakultas dan Program Studi. Lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran 2 – Produk pada halaman 77.



**Gambar 4.6 Tampilan Data Penerimaan Berdasarkan Fakultas dan Program Studi**

*Intro* masing-masing fakultas menggunakan warna yang menjadi lambang masing-masing fakultas yang terdapat di UNJ. Fakultas Teknik menggunakan warna biru serta menggunakan *gear* sebagai lambangnya, Fakultas Ilmu Pendidikan menggunakan warna hijau serta menggunakan siluet guru sebagai lambangnya, Fakultas Bahasa dan Seni menggunakan warna *pantone* pink serta menggunakan buku yang merepresentasikan literatur untuk bahasa dan tanda kunci G yang merepresentasikan seni. Fakultas MIPA menggunakan warna ungu serta menggunakan gambar tabung reaksi serta DNA dan tanaman untuk menggambarkan sains. Fakultas Ilmu Sosial menggunakan warna merah serta menggunakan lambang dua individu yang bersalaman, menandakan manusia sebagai makhluk sosial. Fakultas Ilmu Keolahragaan menggunakan warna abu-

abu serta gambar binaragawan. Fakultas Ilmu Ekonomi menggunakan warna *magenta* serta menggunakan lambang tumpukan koin. Sejak penerimaan mahasiswa baru tahun 2017 UNJ memiliki 1 fakultas tambahan yaitu Fakultas Psikologi. Fakultas ini belum memiliki warna representasi dikarenakan statusnya yang masih baru. Awalnya Psikologi merupakan bagian dari Fakultas Ilmu Pendidikan, oleh karena itu untuk saat ini menggunakan warna yang sama dengan warna yang digunakan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan. Untuk Fakultas Psikologi digunakan gambar dua topeng wajah yang memiliki raut yang berbeda sebagai representasi keadaan psikologi seorang individu.



**Gambar 4.7 Data Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan yang Diterima Pada Tahun 2017 Melalui Jalur SNMPTN**

*Bar* yang digunakan untuk menunjukkan jumlah mahasiswa per program studi memiliki persentase awal 100%. Gambar ini merupakan tampilan data mahasiswa Fakultas Teknik yang diterima pada tahun 2017 melalui jalur SNMPTN. Pada gambar ini persentase mahasiswa diimplementasikan pada *bar* berwarna merah yang terletak disamping kanan masing-masing program studi.

Persentase jumlah mahasiswa dihitung sebelumnya, setelah mendapatkan persentasenya maka skala *bar* dirubah sesuai dengan hasil perhitungan yang telah didapat, sehingga jika persentase semua *bar* digabungkan akan memiliki hasil 100% untuk setiap jalur penerimaan.

## 4. 2 Kelayakan Produk

Sebelum diujikan kepada masyarakat umum produk terlebih dahulu diuji kelakayannya ke ahli materi serta ahli media. Uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk menentukan apakah materi yang ditampilkan sudah sesuai dan layak untuk ditampilkan. Sedangkan uji kelayakan yang ditujukan kepada ahli media bertujuan untuk menentukan apakah media video *motion graphic* ini sudah layak untuk diujikan dilihat dari segi kelselarasan desain.

### 4. 2. 1 Hasil Pengujian Ahli Materi

Pada tahap ini ahli materi melakukan evaluasi terhadap video *motion graphic* yang telah dikembangkan dari segi kesesuaian informasi yang ditampilkan. Instrumen yang digunakan dalam uji yang dilakukan oleh ahli materi menggunakan instrumen kuisisioner dengan menggunakan skala Guttman yang berisi 11 butir soal.

Keterangan:

- Opsi Ya diberikan jika pernyataan telah sesuai dengan isi video, tidak jika pernyataan belum sesuai dengan isi video.
- Opsi Ya memiliki nilai (1) dan opsi Tidak memiliki nilai (0)

**Tabel 4.2 Hasil Penelitian Pengujian Ahli Materi**

No	Pernyataan	Opsi	
		Ya	Tidak
1	Data total penerimaan mahasiswa UNJ tahun 2014-2017 sudah sesuai.	✓	

2	Data golongan UKT di UNJ tahun 2017 sudah sesuai	✓	
3	Informasi lokasi kampus pada video sudah sesuai	✓	
4	Data total mahasiswa wanita yang diterima sudah sesuai	✓	
5	Data total mahasiswa pria yang diterima sudah sesuai	✓	
6	Data total mahasiswa yang diterima melalui jalur snmptn sudah sesuai	✓	
7	Data total mahasiswa yang diterima melalui jalur sbmptn sudah sesuai	✓	
8	Data total mahasiswa yang diterima melalui jalur mandiri sudah sesuai	✓	
9	Data total mahasiswa yang diterima berdasarkan wilayah asal sudah sesuai.	✓	
10	Data total mahasiswa yang diterima per fakultas.	✓	
11	Data total mahasiswa yang diterima per program studi sudah sesuai.	✓	

Penentuan kualitas kelayakan produk yang dikembangkan dihitung dengan menggunakan rumus perhitungan kelayakan produk sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

- Jumlah Skor = Total jumlah dari skor yang diperoleh
  - Jumlah Skor Maksimum = Jumlah skor yang bisa diperoleh
- Jumlah skor yang didapat adalah 11 dan total maksimum skor yang bisa

didapatkan adalah 11. Dari rumus perhitungan kelayakan produk tersebut diperoleh:

$$\frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$$

Dari hasil perhitungan diatas hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai 100%. Artinya data yang ditampilkan sudah akurat dan layak untuk ditampilkan.

Akan tetapi saat proses penilaian ahli materi memberikan komentar bahwa Fakultas Psikologi sekarang sudah tidak tergabung dalam Fakultas Ilmu Pendidikan. Urutan dalam menampilkan fakultas juga masih kurang tepat karena UNJ sudah memiliki urutan fakultas yang sudah ditetapkan. Selain itu Ahli materi berkomentar tentang logo yang digunakan pada masing-masing intro fakultas masih ada beberapa yang kurang mencerminkan fakultas tersebut. Oleh karena itu peneliti membuat halaman tampilan untuk fakultas baru yaitu Fakultas Psikologi dan merubah urutan tampilan masing-masing fakultas berdasarkan info yang didapatkan dari ahli materi serta mengganti logo beberapa fakultas diantaranya Fakultas Ilmu Pendidikan, Fakultas Bahasa dan Seni dan Fakultas MIPA. Berdasarkan tabel 3.5 maka hasil penilaian yang didapatkan termasuk kategori “Sangat Baik.” Untuk itu produk video *motion graphic* ini dapat diteruskan pada tahap pengujian selanjutnya.

#### **4. 2. 2 Hasil Pengujian Ahli Media**

Tahapan selanjutnya dari uji ahli materi adalah uji ahli media. Uji yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media video *motion graphic* yang telah dibuat dari segi desain tampilan. Instrumen yang digunakan dalam uji yang dilakukan oleh ahli media menggunakan instrumen kuisioner dengan menggunakan skala Likert yang berisi 10 butir soal.

#### **Keterangan :**

- 5 = Sangat Sesuai
- 4 = Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 2 = Tidak Sesuai
- 1 = Sangat Tidak Sesuai

**Tabel 4.3 Hasil Penelitian Pengujian Ahli Media**

No	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian pemilihan kata dan kalimat				✓	
2	Kesesuaian warna latar belakang dengan huruf					✓
3	Kesesuaian jenis font yang digunakan dengan materi yang disampaikan				✓	
4	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan					✓
5	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi yang ditampilkan				✓	
6	Kesesuaian pemilihan grafik dengan materi yang disampaikan				✓	
7	Kesesuaian penggunaan efek transisi					✓
8	Kesesuaian animasi yang digunakan					✓
9	Kesesuaian pemilihan musik latar					✓
10	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan terhadap jumlah materi yang disampaikan.					✓

Penentuan kualitas kelayakan produk yang dikembangkan dihitung dengan menggunakan rumus perhitungan kelayakan produk sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

- Jumlah Skor = Total jumlah dari skor yang diperoleh
- Jumlah Skor Maksimum = Jumlah skor yang bisa diperoleh

Jumlah skor yang didapatkan adalah 46 dan jumlah skor maksimum yang bisa didapat adalah 50. Berdasarkan rumus perhitungan kelayakan produk tersebut diperoleh:

$$\frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Dari perhitungan diatas hasil penilaian dari ahli media mendapatkan nilai 92%. Pada proses penilaian produk ahli media memberikan komentar bahwa perlu

ditambahkan tahun pada setiap judul tampilan serta warna yang digunakan pada segi enam dan bar di tampilan penerimaan fakultas dan program studi diganti karena terdapat dua warna yang hampir sama pada bagian SNMPTN dan Mandiri. Untuk itu peneliti menambahkan tahun pada setiap judul halaman serta melakukan penggantian warna SNMPTN dari oranye menjadi merah *maroon*. Berdasarkan tabel 3.5 maka hasil penilaian yang didapatkan termasuk kategori “Sangat Baik.” Dapat ditarik kesimpulan bahwa produk video *motion graphic* ini sudah dapat diteruskan ketahap pengujian selanjutnya.

#### 4. 3 Efektivitas Produk

Efektivitas produk diuji melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pengujian kelompok kecil ditujukan kepada 5 orang siswa tingkat SMA dan sederajat. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar dilakukan kepada 25 orang siswa tingkat SMA dan sederajat. Rumus yang digunakan dalam menghitung persentase kelayakan produk ini adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

- Jumlah Skor = Total jumlah dari skor yang diperoleh
- Jumlah Skor Maksimum = Jumlah skor yang bisa diperoleh

##### 4. 3. 1 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Dari kuisisioner yang telah diisi oleh 5 orang responden didapatkan data yang dapat dioleh menjadi presentase kelayakan dari tiap-tiap aspek yang ditanyakan. Instrumen berisikan 12 butir pertanyaan. Sebaran data yang didapatkan ditampilkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4 Hasil Uji Kelompok Kecil**

No	Pernyataan	Skor didapat	Skor Maksimum	Kelayakan
1	Video yang ditampilkan cukup menarik	4	5	80%
2	Kualitas gambar yang ditampilkan jelas	4	5	80%
3	Musik latar yang digunakan sesuai	5	5	100%
4	Warna yang digunakan cukup harmonis	4	5	80%
5	Anda mendapatkan informasi mengenai alamat kampus-kampus UNJ dengan jelas	5	5	100%
6	Anda mendapatkan informasi tentang golongan UKT yang berlaku bagi mahasiswa yang diterima pada tahun 2017	4	5	80%
7	Anda mendapatkan informasi tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ pada tahun 2017	5	5	100%
8	Anda mendapatkan informasi tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ melalui jalur SNMPTN	5	5	100%
9	Anda mendapatkan informasi . tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ melalui jalur SBMPTN	5	5	100%
10	Anda mendapatkan informasi tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ melalui jalur Mandiri	5	5	100%
11	Anda mendapatkan informasi tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ	5	5	100%
12	Anda mendapatkan informasi tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ	4	5	80%
Total		55	60	91,67%

Total skor yang didapatkan berdasarkan tabel 4.4 adalah 55 dan jumlah maksimum skor yang didapatkan adalah 60. Dari data tersebut dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\frac{55}{60} \times 100\% = 91,67\%$$

Dari perhitungan diatas didapatkan hasil penilaian kelompok kecil mengenai video *motion graphic* yang telah dikembangkan sebesar 91,67%. Berdasarkan tabel 3.5 maka hasil penilaian yang didapatkan termasuk kategori “Sangat Baik.” Untuk itu produk dapat diuji ke tahap selanjutnya.

#### 4. 3. 2 Hasil Uji Kelompok Besar

Tahap uji akhir yang dilakukan adalah Uji Kelompok Besar. Pada tahap ini produk diujikan terhadap 25 orang responden. Data yang didapatkan ditunjukkan oleh tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

No	Pernyataan	Skor didapat	Skor Maksimum	Kelayakan
1	Video yang ditampilkan cukup menarik	22	25	88%
2	Kualitas gambar yang ditampilkan jelas	24	25	96%
3	Musik latar yang digunakan sesuai	25	25	100%
4	Warna yang digunakan cukup harmonis	23	25	92%
5	Anda mendapatkan informasi mengenai alamat kampus-kampus UNJ dengan jelas	25	25	100%
6	Anda mendapatkan informasi tentang golongan UKT yang berlaku bagi mahasiswa yang diterima pada tahun 2017	22	25	88%

7	Anda mendapatkan informasi tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ pada tahun 2017	25	25	100%
8	Anda mendapatkan informasi tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ melalui jalur SNMPTN	25	25	100%
9	Anda mendapatkan informasi . tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ melalui jalur SBMPTN	25	25	100%
10	Anda mendapatkan informasi tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ melalui jalur Mandiri	25	25	100%
11	Anda mendapatkan informasi tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ	25	25	100%
12	Anda mendapatkan informasi tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ	23	25	92%
Total		289	300	96,33%

Total skor yang didapatn berdasarkan tabel 4.4 adalah 289 dan jumlah maksimum skor yang didapatkan adalah 300. Dari data tersebut dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\frac{289}{300} \times 100\% = 96,33\%$$

Dari perhitungan diatas didapatkan hasil penilaian kelompok besar mengenai video *motion graphic* yang telah dikembangkan sebesar 96,33%. Berdasarkan tabel 3.5 maka hasil penilaian yang didapatkan termasuk kategori “Sangat Baik.” Untuk itu produk ini sudah sesuai untuk digunakan.

#### 4. 4 Pembahasan

Penelitian video *motion graphic* data penerimaan mahasiswa baru UNJ tahun 2017 ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Secara umum tahapan penelitian ini adalah mencari tau masalah yang ada melalui penelitian tahap

awal, melakukan perancangan produk, pembuatan produk, uji coba, revisi dan implementasi.

Penelitian awal yang dilakukan adalah melakukan wawancara kepada UPT TIK tentang proses penerimaan mahasiswa baru di Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2017. Dari hasil wawancara tersebut didapat kesimpulan bahwa belum ada media informasi tentang informasi hasil proses penerimaan mahasiswa baru di Universitas Negeri Jakarta.

Selanjutnya dilakukan proses pengambilan data melalui kuisisioner yang ditujukan kepada 20 orang siswa tingkat SMA dan sederajat, 20 orang guru dan 20 orangtua diketahui bahwa informasi tentang Universitas Negeri Jakarta maupun tentang proses penerimaan mahasiswa baru belum sepenuhnya diketahui dengan jelas.

Setelah tahap penelitian dilakukan perancangan produk. Pada tahap ini peneliti membuat konsep tentang video yang akan dibuat. Di tahap pengonsepan terdapat *storyline* yang akan menjadi rancangan kasar produk yang akan dibuat. Berguna sebagai acuan dalam pengembangan produk yang akan dibuat. Setelah tahap pengonsepan selesai peneliti melanjutkan ke tahap desain. Pada tahap ini peneliti membuat *storyboard* sebagai implementasi dari *storyline* yang telah dibuat kedalam bentuk gambar sehingga lebih mudah untuk dipahami alur proses tampilan yang akan disusun dalam produk video.

Tahap selanjutnya adalah *material collecting*. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses pengembangan produk. Bahan-bahan yang dikumpulkan meliputi gambar-gambar *stock* yang berasal dari situs penyedia gambar vektor yang memiliki lisensi gratis yaitu situs *vecteeyt.com*,

*flaticon.com*, *digimadmedia.com* dan *freepik.com* serta mengambil musik latar yang memiliki lisensi gratis dari situs *soundcloud.com*. Setelah tahap *material collecting* selesai maka dilanjutkan ke tahap *assembly*. Pada tahap ini peneliti menyusun semua informasi yang telah didapat dan bahan-bahan yang telah mengalami proses edit sebelumnya menjadi satu buah produk jadi yang dapat berfungsi melalui tes uji *alpha* (*alpha testing*).

Selama dalam proses penelitian, pengembangan serta implementasi produk video tentang data penerimaan mahasiswa baru Universitas Negeri Jakarta tahun 2017 terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat, diantaranya:

1. Faktor pendukung

- a. Setiap fakultas di Universitas Negeri Jakarta memiliki alat pendukung untuk menampilkan produk berupa layar.
- b. Media informasi berupa video dapat disebarakan dengan secara lebih luas melalui pemanfaatan media internet.

2. Faktor penghambat

- a. Proses pengembangan produk menggunakan perangkat keras yang memiliki spesifikasi terbilang batas minimum sehingga terkadang mengalami hambatan saat proses penyusunan.

Setelah tahapan proses pengembangan produk telah selesai peneliti melanjutkan ke tahap *beta testing* yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli media. Uji yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli media dinamakan uji validitas. Uji validitas yang pertama dilakukan adalah oleh ahli materi yang mengevaluasi tentang ketepatan dan kelayakan materi yang terdapat dalam produk video. Hasil yang diperoleh dari uji

validitas oleh ahli materi sebesar 100%. Selanjutnya dilakukan uji oleh ahli media untuk mengevaluasi produk video dari segi keharmonisan desain. Pada uji validitas oleh ahli media didapatkan nilai sebesar 92%.

Setelah melakukan revisi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya dilakukan uji efektivitas produk. Uji efektivitas produk terbagi menjadi dua yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji kelompok kecil dilakukan terhadap 5 orang responden. Berdasarkan hasil yang didapat dari uji kelompok kecil didapatkan nilai sebesar 91,67%. Dari uji kelompok besar didapatkan nilai sebesar 96,33%. Setelah uji kelompok besar selesai dilakukan produk kembali mengalami revisi akhir hingga dinyatakan sudah siap untuk digunakan.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

1. Produk video *motion graphic* data penerimaan mahasiswa baru Universitas Negeri Jakarta tahun 2017 diproduksi dengan menggunakan software *Adobe After Effect CS6* untuk *video editing* dan *Adobe Illustrator CS6* untuk *vector image editing*.
2. Materi disusun berdasarkan dari data yang didapat dan memungkinkan untuk diolah untuk kemudian bisa ditampilkan. Selain itu juga berdasarkan dari komentar-komentar yang diterima dari ahli materi.

#### 5.2 Implikasi

Produk video *motion graphic* dari hasil penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan oleh Universitas Negeri Jakarta sebagai media informasi yang ditujukan bagi masyarakat umum. Selain itu dengan dibuatnya produk video *motion graphic* ini bisa menjadi salah satu media Universitas Negeri Jakarta tentang pertanggung jawaban mengenai proses penerimaan mahasiswa baru sebagai lembaga BLU.

#### 5.3 Saran

Untuk pengembang selanjutnya, berikut adalah hal-hal yang disarankan oleh peneliti guna memperbaiki dan mengembangkan produk lebih jauh, antara lain:

1. Lebih diperdalam lagi tentang *flat design* sehingga bisa menghasilkan desain yang lebih menarik. Perlu disesuaikan juga dari segi transisi sehingga tidak terlalu cepat walaupun bermaksud untuk memotong durasi.

2. Masih banyak *space* kosong yang belum digunakan secara maksimal, dapat ditambahkan berbagai macam aksesoris agar hasil akhir video bias lebih bagus lagi.
3. Gunakan warna yang tidak terlalu sama dalam penyampaian data sehingga *audience* dapat membedakan dengan jelas perbedaan kategori data yang ditampilkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adobe Creative Team. (2013). *Adobe After Effects Help and Tutorials : Adobe Blog*.
- Afandi, T. W. (2015). *Perancangan Motion Graphic Biografi Grup dan Musisi Pelopor Musik Rock di Indonesia Edisi Majalah Rolling Stone Indonesia*. [Skripsi]. Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.
- Alex Sobur. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aminuddin. (2002). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru. Algesindo.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Boardman, Al. <http://www.alboardman.com/what-is-motion-graphics/>. Diakses pada 15 Agustus 2017.
- Eriyanto (2001). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LkiS.
- Fattah, H.A (2007). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Fithriya, F. (2010). *Pembuatan Animasi 2 Dimensi Motion Graphic Frame By Frame dengan Optimalisasi Komposisi di Adobe After Effects CS3* [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Godfrey, R. (1995). *New Wine In Old Bottles: Multimedia Design Methodology*. Melbourne, Australia: ASCILITE '95.
- Halas, J. (1976). *Film animation: a simplified approach*. Paris: imprimerie de la Manutention, Mayenne.
- Haralick, R. M., dan Shapiro, L. G. 1992. *Computer and Robot Vision Volume 1*. Boston: Addison-Wesley Publishing Company.
- Haryadi, H (2009). *Administrasi Perkantoran Untuk Manajer dan Staff*. Jakarta: Visimedia.
- Heinrich, R. (1993). *Insructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: Mcmillan Publishing.
- Kusmiati, Artini, dkk. 1999. *Teori Dasar Disain Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Djambatan

- Lawrens, H. F. (2016). *Pembuatan Video Motion Graphic Sebagai media Informasi Beasiswa di Universitas Negeri Jakarta* [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Massachusetts: Academic Press, Inc.
- Madjadikara, A. (2004). *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan ?*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka.
- Mall, Rajib. (2009). *Fundamentals Of Software Engineering – Third Edition*. New Delhi: Phi Learning.
- Mayer, R (2009) *Multimedia Learning: Second Edition*. New York: Cambridge University Press
- Nurgiyantoro, B. (1995). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada. University Press.
- Nurhasanah, Y. I & Destyany S (2013) *Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK dan Playgroup*. Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Bandung.
- Oka, G. P. A <https://tpundiksha.files.wordpress.com/2008/09/materipelatihan1.pdf> (2008) Diakses pada 15 Agustus 2017.
- Rustan, S. (2009) *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sidharta, L. (1995) , *Pengantar Sistem Informasi Bisnis*, Jakarta: PT. ELEX Media Komputindo.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Soekarno & Basuki, L. (2008). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana (Teknik Dasar, Terampil, dan Mahir)*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Sudjana, N.(2007). *Penilaian proses Belajar Mengajar*.Bandung : PT. Remaja. Rosdakarya.
- Suheri, A. (2006). “Animasi Multimedia Pembelajaran”. Jurnal Animasi Multimedia. Pembelajaran. 2, (1), 27-33.

- Sukarno, I. S. (2008). *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai majapahit Untuk Pemuda-pemudi*. [Jurnal]. Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sulaiman, A. H. (1985) *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Yogyakarta: PT Graha Ilmu .
- Umam, N. C. (2016) *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Karya Khas Kabupaten Semarang*. [Jurnal]. Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.
- Vaughan, T. (2004). “*Multimedia: Making It Work*”, Edisi 6, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wiyancoko, D. (2010), *Desain Sepeda Indonesia*, Jakarta: KPG (Kepustakaan. Populer Gramedia)

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 – Surat Penelitian

  
*Building Future Leaders*

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982  
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180  
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486  
Laman : www.unj.ac.id

---

Nomor : 3376/UN39.12/KM/2017  
Lamp : -  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi

9 Agustus 2017

Yth. Kepala PUSTIKOM  
Universitas Negeri Jakarta

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Achmad Sidik  
Nomor Registrasi : 5235122695  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta  
No. Telp/HP : 085718943756

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**"Video Motion Graphic Data Kelulusan Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Hubungan Masyarakat

  
Woro Sasmoyo, SH  
NIP. 19630403 198510 2 001

**Tembusan :**

1. Dekan Fakultas Teknik
2. Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

## Lampiran 2 – Produk

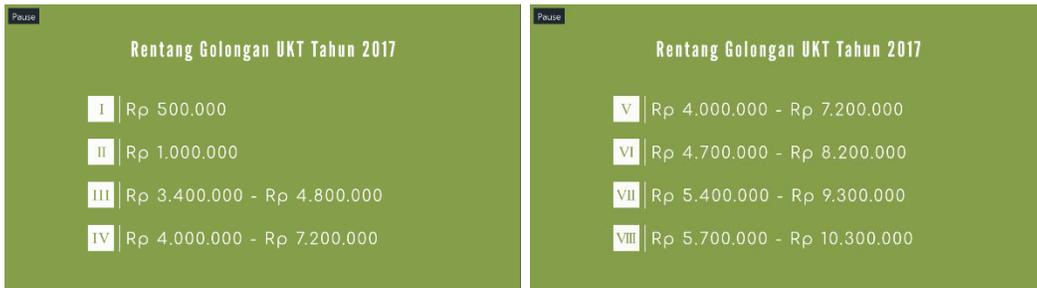
### Intro



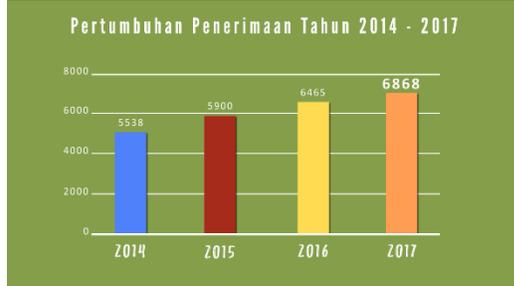
### Alamat Kampuss UNJ



### Golongan UKT

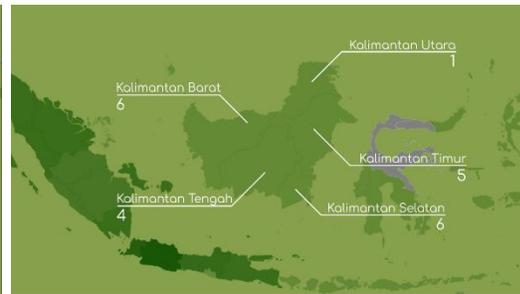
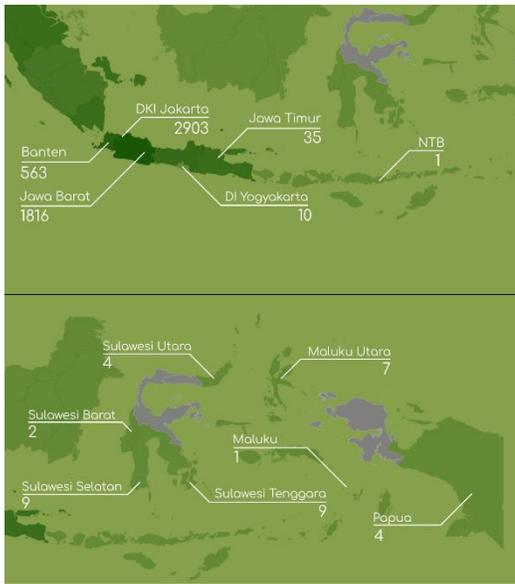


## Penmaba



## Diterima Berdasarkan Wilayah Asal





## Data Fakultas dan Program Studi







**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Jumlah Penerimaan Fakultas Ilmu Keolahragaan 2017



■ SNMPTN ■ SBMPTN ■ Mandiri

Jumlah Penerimaan Fakultas Ilmu Ekonomi 2017

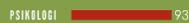


■ SNMPTN ■ SBMPTN ■ Mandiri



**FAKULTAS PSIKOLOGI**

Jumlah Penerimaan Fakultas Psikologi 2017



■ SNMPTN ■ SBMPTN ■ Mandiri

Jumlah Penerimaan Fakultas Ilmu Keolahragaan 2017



**FAKULTAS EKONOMI**

Jumlah Penerimaan Fakultas Ilmu Ekonomi 2017



■ SNMPTN ■ SBMPTN ■ Mandiri

Jumlah Penerimaan Fakultas Psikologi 2017



Lampiran 3 – Instrumen Ahli Materi

**INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* DATA PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2017**

---

**INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI**

Identitas Ahli Materi

Nama ..... *Med Lery* .....

Profesi ..... *Dan* .....

Lembaga ..... *Universitas Negeri Jakarta* .....

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan video *motion graphic* data penerimaan mahasiswa baru Universitas Negeri Jakarta dari segi kelengkapan dan keakuratan materi yang disampaikan sebagai alat memperoleh data yang sesuai sebagai rujukan dalam perbaikan selama pengembangan video tersebut.

**Identitas yang diuji**

**Nama** Achmad Sidik

**NIM** 5235122695

**Judul Skripsi** PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* DATA  
PENERIMAAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS  
NEGERI JAKARTA TAHUN 2017

**Asal Instansi** Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk:**

1. Berikan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Opsi YA diberikan jika pernyataan sudah sesuai, TIDAK jika tidak sesuai.
3. Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Opsi	
		Ya	Tidak
1	Data total penerimaan mahasiswa UNJ tahun 2014-2017 sudah sesuai.	✓	
2	Data golongan UKT di UNJ tahun 2017 sudah sesuai	✓	
3	Informasi alamat kampus pada video sudah sesuai	✓	
4	Data total mahasiswa wanita yang diterima sudah sesuai	✓	
5	Data total mahasiswa pria yang diterima sudah sesuai	✓	
6	Data total mahasiswa yang diterima melalui jalur SNMPTN sudah sesuai	✓	
7	Data total mahasiswa yang diterima melalui jalur SBMPTN sudah sesuai	✓	
8	Data total mahasiswa yang diterima melalui jalur Mandiri sudah sesuai	✓	
9	Data total mahasiswa yang diterima berdasarkan wilayah asal sudah sesuai.	✓	
10	Data total mahasiswa yang diterima per Fakultas.	✓	
11	Data total mahasiswa yang diterima per program studi sudah sesuai.	✓	

Komentar

Perlu ada perbaikan pada data  
Fakultas dengan menambahkan Fakultas Prihalog-

Jakarta, Januari 2018

Ahli Materi

  
(Medwan...)

Lampiran 4 – Instrumen Ahli Media

**INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN**  
**PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* DATA PENERIMAAN**  
**MAHASISWA BARU UNIVERISTAS NEGERI JAKARTA TAHUN 2017**

---

**INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA**

Identitas Ahli Media

Nama : Bambang Prasetya Adhi, S.Pd., M. Kom.  
Profesi : Dosen  
Lembaga : UMJ

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan video *motion graphic* data penerimaan mahasiswa baru Universitas Negeri Jakarta dari segi desain sebagai alat memperoleh data yang sesuai sebagai rujukan dalam perbaikan selama pengembangan video tersebut.

<b>Identitas yang diuji</b>	
Nama	Achmad Sidik
NIM	5235122695
Judul Skripsi	PEMBUATAN VIDEO <i>MOTION GRAPHIC</i> DATA PENERIMAAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA TAHUN 2017
Asal Instansi	Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentang nilai mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
- 4 = Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 2 = Tidak Sesuai
- 1 = Sangat Tidak Sesuai

3. Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan.

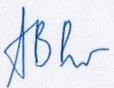
No	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian pemilihan kata dan kalimat				✓	
2	Kesesuaian warna latar belakang dengan huruf					✓
3	Kesesuaian jenis font yang digunakan dengan materi yang disampaikan				✓	
4	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan					✓
5	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi yang ditampilkan				✓	
6	Kesesuaian pemilihan grafik dengan materi yang disampaikan				✓	
7	Kesesuaian penggunaan efek transisi					✓
8	Kesesuaian animasi yang digunakan					✓
9	Kesesuaian pemilihan musik latar					✓
10	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan terhadap jumlah materi yang disampaikan.					✓

Komentar

Tambahkan tahun di setiap judul dan ganti warna  
sesi enam dan bar SNMPTN sehingga tidak  
terlab sama dengan warna Manditi.

Jakarta, Januari 2018

Ahli Media

  
(Bambang P. Adhi)

## Lampiran 5 – Instrumen Penilaian Siswa

### INSTRUMEN OBSERVASI RESPONDEN (SISWA TINGKAT SMA & SEDERAJAT)

Nama : Nuraini Agustin Putri  
Asal Sekolah : SMAN 58 Jakarta

**Petunjuk:**

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang menurut anda sesuai.
2. Opsi Ya diberikan jika pernyataan sudah sesuai, Tidak jika tidak sesuai.

No	Pernyataan	Ops	
		Ya	Tidak
1	Video yang ditampilkan cukup menarik	✓	
2	Kualitas gambar yang ditampilkan jelas	✓	
3	Musik latar yang digunakan sesuai	✓	
4	Warna yang digunakan cukup harmonis		✓
5	Anda mendapatkan informasi mengenai lokasi kampus UNJ dengan jelas	✓	
6	Anda mendapatkan informasi tentang golongan UKT yang berlaku bagi mahasiswa yang diterima pada tahun 2017	✓	
7	Anda mendapatkan informasi tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ pada tahun 2017	✓	
8	Anda mendapatkan informasi tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ melalui jalur SNMPTN	✓	
9	Anda mendapatkan informasi tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ melalui jalur SBMPTN	✓	
10	Anda mendapatkan informasi tentang total jumlah mahasiswa yang diterima di UNJ melalui jalur Mandiri	✓	
11	Anda mendapatkan informasi tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ	✓	
12	Anda mendapatkan informasi tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ		✓

Jakarta, 21 Januari 2018

*Nuraini*  
(..... Nuraini A.P. ....)

Lampiran 6 – Data Mahasiswa Diterima Per Program Studi

Program Studi	SNMPTN	SBMPTN	Mandiri	SNMPTN	SBMPTN	Mandiri	Total
Teknologi Pendidikan (S1)	36	48	45	129 FIP	370	362	1008
Pend. Luar Biasa (S1)	36	48	48	132 FIP	276	370	362
Manajemen Pendidikan (S1)	36	49	45	130 FIP	276	370	362
Pend. Luar Sekolah (S1)	36	48	47	131 FIP	276	370	362
Pend. Guru Paud (S1)	24	32	36	92 FIP	276	370	362
Bimbingan Konseling (S1)	24	32	28	84 FIP	276	370	362
Pend. Guru Sekolah Dasar (S1)	84	113	113	310 FIP	276	370	362
Pend. Bhs & Sast. Indo (S1)	24	32	22	78 FBS	240	360	344
Sastra Indonesia (S1)	18	32	34	84 FBS	240	360	344
Pend. Bahasa Inggris (S1)	18	32	22	72 FBS	240	360	344
Sastra Inggris (S1)	24	32	35	91 FBS	240	360	344
Pend. Bahasa Perancis (S1)	12	32	25	69 FBS	240	360	344
Pend. Seni Rupa (S1)	18	24	30	72 FBS	240	360	344
Pend. Seni Tari (S1)	18	24	24	66 FBS	240	360	344
Pend. Bahasa Jerman (S1)	24	32	37	93 FBS	240	360	344
Pend. Bahasa Arab (S1)	36	48	54	138 FBS	240	360	344
Pend. Seni Musik (S1)	18	24	23	65 FBS	240	360	344
Pend. Bahasa Jepang (S1)	18	32	20	70 FBS	240	360	344
Pend. Bahasa Mandarin (S1)	12	16	18	46 FBS	240	360	344
Pendidikan Matematika (S1)	24	32	31	87 MIPA	244	252	676
Matematika (S1)	12	16	17	45 MIPA	180	244	252
Ilmu Komputer (S1)	12	16	16	44 MIPA	180	244	252
Statistika	12	16	18	46 MIPA	180	244	252
Pendidikan Fisika (S1)	24	32	31	87 MIPA	180	244	252
Fisika (S1)	12	16	19	47 MIPA	180	244	252
Pendidikan Kimia (S1)	24	33	32	89 MIPA	180	244	252
Kimia (S1)	12	17	19	48 MIPA	180	244	252
Pendidikan Biologi (S1)	24	33	36	93 MIPA	180	244	252
Biologi (S1)	24	33	33	90 MIPA	180	244	252
Pendidikan PKN (S1)	40	53	50	143 FIS	212	287	769
Pend. Geografi (S1)	27	36	31	94 FIS	212	287	270
Pend. Sejarah (S1)	40	54	50	144 FIS	212	287	270
Ilmu Agama Islam (S1)	27	36	38	101 FIS	212	287	270
Pendidikan Sosiologi (S1)	26	36	36	98 FIS	212	287	270



Lampiran 7 – Data Penerimaan Mahasiswa per Wilayah

Provinsi	SNMPTN	SBMPTN	Mandiri	Total
Aceh	9	2	1	12
Bali	0	2	0	2
Banten	131	216	216	563
Bengkulu	6	5	1	12
Di Yogyakarta	2	7	1	10
DKI Jakarta	745	1108	1050	2903
Gorontalo	1	0	0	1
Jambi	5	2	2	9
Jawa Barat	412	659	745	1816
Jawa Tengah	44	61	44	149
Jawa Timur	17	12	6	35
Kalimantan Barat	1	2	3	6
Kalimantan Selatan	2	2	2	6
Kalimantan Tengah	2	1	1	4
Kalimantan Timur	2	1	2	5
Kalimantan Utara	0	1	0	1
Kepulauan Bangka Belitung	20	8	15	43
Kepulauan Riau	3	5	0	8
Lampung	27	11	14	52
Maluku	0	1	0	1
Maluku Utara	3	1	3	7
Nusa Tenggara Barat	1	0	0	1
Nusa Tenggara Timur	0	1	4	5
Papua	3	1	0	4
Papua Barat	0	0	0	0
Riau	7	8	5	20
Sulawesi Barat	2	0	0	2
Sulawesi Selatan	5	2	2	9
Sulawesi Tengah	0	0	0	0
Sulawesi Tenggara	7	1	1	9
Sulawesi Utara	4	0	0	4
Sumatera Barat	34	18	4	56
Sumatera Selatan	17	3	0	20
Sumatera Utara	58	19	3	80
	1570	2160	2125	5855
P	1162	1260	1321	3743
L	408	900	804	2112

## Lampiran 8 – Instrumen Kuisisioner Guru

### ANGKET VIDEO MOTION GRAPHIC DATA PENERIMAAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA TAHUN 2017

Saya, yang bernama Achmad Sidik merupakan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu yang telah bersedia berpartisipasi dalam mengisi kuisisioner ini. Kuisisioner ini diadakan dalam rangka menyelesaikan penelitian Skripsi yang berjudul "Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017."

Nama : M. Ghupron  
Tempat Mengajar : SMK Travina- Prima  
Guru Bidang :  
Guru Mata Pelajaran :

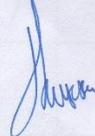
#### Petunjuk :

- Petunjuk ini dilakukan untuk mengetahui penilaian Anda terhadap sejumlah hal yang berkaitan dengan penerimaan mahasiswa baru di Universitas Negeri Jakarta.
- Pilihlah jawaban yang paling mewakili pendapat Saudara/i pada pilihan yang tersedia.
- Berilah tanda (✓) pada pilihan jawaban Bapak/Ibu.

No	Pernyataan	Ops	
		YA	TIDAK
1	Mayoritas siswa berminat untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi.	✓	
2	Mayoritas siswa tingkat akhir sudah memiliki pilihan yang pasti tentang pilihan program studi yang akan diambil.		✓
3	Lokasi kampus menjadi faktor penting bagi siswa dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.	✓	
4	Informasi daftar fakultas dan program studi pada sebuah perguruan tinggi menjadi informasi yang penting bagi siswa dalam	✓	

	menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.		
6	Jalur-jalur penerimaan yang ada di sebuah perguruan tinggi merupakan informasi yang penting bagi siswa dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.		✓
7	Alur proses penerimaan merupakan informasi yang penting bagi siswa dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.		✓
8	Besar biaya perkuliahan penerimaan merupakan informasi yang penting bagi siswa dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.	✓	
9	Saya mengetahui lokasi-lokasi kampus UNJ.	✓	
10	Saya mengetahui dengan jelas tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ.		✓
11	Saya mengetahui dengan jelas tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ.		✓
12	Saya mengetahui dengan jelas tentang biaya perkuliahan di UNJ.		✓
13	Saya mengetahui dengan jelas tentang jalur-jalur masuk apa saja yang terdapat di UNJ.		✓
14	Saya mengetahui dengan jelas tentang proses alur penerimaan mahasiswa di UNJ.		✓

Jakarta, September 2017



( )

## Lampiran 9 – Instrumen Kuisioner Orangtua

### ANGKET VIDEO MOTION GRAPHIC DATA PENERIMAAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA TAHUN 2017

Saya, yang bernama Achmad Sidik merupakan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu yang telah bersedia berpartisipasi dalam mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini diadakan dalam rangka menyelesaikan penelitian Skripsi yang berjudul "Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017."

Nama ZAEVAL ARIWAN  
Sekolah Anak SMAN 58 Jakarta  
Usia 35

#### Petunjuk :

- Petunjuk ini dilakukan untuk mengetahui penilaian Anda terhadap sejumlah hal yang berkaitan dengan penerimaan mahasiswa baru di Universitas Negeri Jakarta.
- Pilihlah jawaban yang paling mewakili pendapat Saudara/i pada pilihan yang tersedia.
- Berilah tanda (✓) pada pilihan jawaban Bapak/Ibu.

No	Pernyataan	Opsi	
		YA	TIDAK
1	Lokasi kampus merupakan salah satu faktor bagi Saya dalam menyarankan anak Saya dimana akan melanjutkan pendidikan.	✓	
2	Daftar fakultas dan program studi merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menyarankan perguruan tinggi yang akan diambil.	✓	
4	Jalur penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menyarankan perguruan tinggi yang akan diambil.	✓	

5	Alur proses penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menyarankan perguruan tinggi yang akan diambil.	✓	
6	Besar biaya perkuliahan penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menyarankan perguruan tinggi yang akan diambil.	✓	
7	Saya mengetahui lokasi kampus-kampus UNJ.		✓
8	Saya mengetahui dengan jelas tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ.		✓
9	Saya mengetahui dengan jelas tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ.		✓
10	Saya mengetahui dengan jelas tentang rincian biaya perkuliahan di UNJ.		✓
11	Saya mengetahui dengan jelas tentang jalur masuk apa saja yang terdapat di UNJ.		✓
12	Saya mengetahui dengan jelas tentang proses alur penerimaan mahasiswa di UNJ.		✓
13	Saya terbiasa mengakses internet.		✓
14	Saya memiliki media handphone untuk mengakses internet.	✓	
15	Saya memiliki media Laptop/Notebook/PC untuk mengakses internet.		✓

Jakarta, 19 September 2017



## Lampiran 10 – Instrumen Kuisisioner Siswa SMA Sederajat

### ANGKET VIDEO MOTION GRAPHIC DATA PENERIMAAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA TAHUN 2017

Saya, yang bernama Achmad Sidik merupakan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu yang telah bersedia berpartisipasi dalam mengisi kuisisioner ini. Kuisisioner ini diadakan dalam rangka menyelesaikan penelitian Skripsi yang berjudul "Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017."

Nama : Fina Linda . Y  
Kelas/Tingkat : XII IPS  
Sekolah : SMA N 58 Jakarta  
Jurusan : IPS

#### Petunjuk :

- Petunjuk ini dilakukan untuk mengetahui penilaian Anda terhadap sejumlah hal yang berkaitan dengan penerimaan mahasiswa baru di Universitas Negeri Jakarta.
- Pilihlah jawaban yang paling mewakili pendapat Saudara/i pada pilihan yang tersedia.
- Berilah tanda (✓) pada pilihan jawaban Saudara/i.

No	Pernyataan	Opsi	
		YA	TIDAK
1	Lokasi kampus merupakan salah satu faktor bagi Saya dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.	✓	
2	Daftar fakultas merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menentukan universitas yang akan anda pilih.	✓	
3	Daftar prodi merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menentukan prodi yang akan diambil.	✓	

4	Jalur penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya.	✓	
5	Alur proses penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya.	✓	
6	Besar biaya perkuliahan penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya.		✓
7	Saya mengetahui lokasi-lokasi kampus UNJ.		✓
8	Saya mengetahui dengan jelas tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ.		✓
9	Saya mengetahui dengan jelas tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ.		✓
10	Saya mengetahui dengan jelas tentang rincian biaya perkuliahan di UNJ.		✓
11	Saya mengetahui dengan jelas tentang jalur masuk apa saja yang terdapat di UNJ.		✓
12	Saya mengetahui dengan jelas tentang proses alur penerimaan mahasiswa di UNJ.		✓
13	Saya terbiasa mengakses internet.	✓	
14	Saya memiliki media handphone untuk mengakses internet.	✓	
15	Saya memiliki media Laptop/Notebook/PC untuk mengakses internet.	✓	

Jakarta, 14 September 2017

  
 ( Fina Linda . Y )

Lampiran 11 – Golongan UKT

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA		PROGRAM STUDI	UANG KULIAH TUNGGAL (PER SEMESTER)							
			KELOMPOK I	KELOMPOK II	KELOMPOK III	KELOMPOK IV	KELOMPOK V	KELOMPOK VI	KELOMPOK VII	KELOMPOK VIII
D3		Akuntansi	500.000	1.000.000	4.100.000	4.300.000	4.600.000	4.850.000	5.360.000	6.400.000
D3		Hubungan Masyarakat	500.000	1.000.000	4.650.000	4.800.000	5.000.000	5.300.000	5.800.000	6.200.000
D3		Manajemen Pemasaran	500.000	1.000.000	4.100.000	4.300.000	4.700.000	4.960.000	5.560.000	6.700.000
D3		Sekretari	500.000	1.000.000	4.100.000	4.300.000	4.600.000	4.850.000	5.560.000	6.400.000
D3		Tata Boga	500.000	1.000.000	4.300.000	4.800.000	5.300.000	5.500.000	5.900.000	6.400.000
D3		Tata Busana	500.000	1.000.000	4.300.000	4.800.000	5.300.000	5.500.000	5.900.000	6.400.000
D3		Tata Rias	500.000	1.000.000	4.300.000	4.800.000	5.300.000	5.500.000	5.900.000	6.400.000
D3		Teknik Elektronika	500.000	1.000.000	4.300.000	4.800.000	5.300.000	5.600.000	6.000.000	6.400.000
D3		Teknik Mesin	500.000	1.000.000	4.300.000	4.800.000	5.300.000	5.600.000	6.000.000	6.400.000
D3		Teknik Sipil	500.000	1.000.000	4.300.000	4.800.000	5.300.000	5.600.000	6.000.000	6.400.000
D3		Transportasi	500.000	1.000.000	4.300.000	4.800.000	5.300.000	5.600.000	6.000.000	6.400.000
D3		Usaha Jasa Pariwisata	500.000	1.000.000	4.800.000	5.000.000	5.100.000	5.600.000	6.160.000	7.100.000
S1		Akuntansi	500.000	1.000.000	3.700.000	4.900.000	5.500.000	6.100.000	7.200.000	8.400.000
S1		Bimbingan dan Konseling	500.000	1.000.000	3.000.000	3.900.000	4.500.000	5.100.000	5.800.000	6.400.000
S1		Biologi	500.000	1.000.000	4.150.000	4.650.000	5.250.000	6.250.000	8.000.000	10.000.000
S1		Fisika	500.000	1.000.000	4.000.000	4.500.000	5.200.000	6.200.000	8.000.000	10.000.000
S1		Ilmu Agama Islam	500.000	1.000.000	3.100.000	3.700.000	5.000.000	5.600.000	5.800.000	6.400.000
S1		Ilmu Keolahragaan	500.000	1.000.000	3.200.000	4.300.000	5.400.000	6.500.000	7.600.000	8.600.000
S1		Kimia	500.000	1.000.000	4.150.000	4.650.000	5.250.000	6.250.000	8.000.000	10.000.000
S1		Manajemen	500.000	1.000.000	3.500.000	4.500.000	5.000.000	5.400.000	5.800.000	6.400.000
S1		Manajemen Pendidikan	500.000	1.000.000	3.000.000	4.000.000	4.700.000	5.300.000	6.000.000	6.700.000
S1		Matematika	500.000	1.000.000	4.000.000	4.500.000	5.200.000	6.200.000	8.000.000	9.000.000
S1		Pendidikan Bahasa Arab	500.000	1.000.000	3.900.000	4.500.000	5.200.000	5.900.000	6.100.000	6.400.000
S1		Pendidikan Bahasa Indonesia	500.000	1.000.000	4.000.000	4.700.000	5.400.000	6.000.000	6.400.000	6.700.000

JENJANG	PROGRAM STUDI	UANG KULIAH TUNGGAL (PER SEMESTER)							
		KELOMPOK I	KELOMPOK II	KELOMPOK III	KELOMPOK IV	KELOMPOK V	KELOMPOK VI	KELOMPOK VII	KELOMPOK VIII
S1	Pendidikan Bahasa Inggris	500.000	1.000.000	3.900.000	4.500.000	5.200.000	5.900.000	6.100.000	6.400.000
S1	Pendidikan Bahasa Jepang	500.000	1.000.000	3.700.000	4.300.000	5.000.000	5.600.000	5.900.000	6.200.000
S1	Pendidikan Bahasa Jerman	500.000	1.000.000	3.700.000	4.300.000	5.000.000	5.600.000	5.900.000	6.200.000
S1	Pendidikan Bahasa Mandarin	500.000	1.000.000	3.700.000	4.300.000	5.000.000	5.600.000	5.900.000	6.200.000
S1	Pendidikan Bahasa Perancis	500.000	1.000.000	3.900.000	4.500.000	5.200.000	5.900.000	6.100.000	6.400.000
S1	Pendidikan Biologi	500.000	1.000.000	3.950.000	4.500.000	5.200.000	6.200.000	7.500.000	9.000.000
S1	Pendidikan Ekonomi	500.000	1.000.000	3.100.000	3.550.000	4.100.000	4.900.000	5.700.000	6.700.000
S1	Pendidikan Fisika	500.000	1.000.000	3.800.000	4.300.000	5.000.000	6.000.000	7.000.000	9.000.000
S1	Pendidikan Geografi	500.000	1.000.000	3.100.000	3.700.000	4.500.000	5.000.000	5.500.000	6.400.000
S1	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini	500.000	1.000.000	3.000.000	3.900.000	4.500.000	5.100.000	5.800.000	6.400.000
S1	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)	500.000	1.000.000	3.000.000	3.900.000	4.500.000	5.100.000	5.900.000	6.400.000
S1	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	500.000	1.000.000	3.100.000	3.700.000	4.500.000	5.000.000	5.500.000	6.200.000
S1	Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi	500.000	1.000.000	2.700.000	3.400.000	4.000.000	4.700.000	5.400.000	5.700.000
S1	Pendidikan Kepeleatihan Olahraga	500.000	1.000.000	2.700.000	3.400.000	4.000.000	4.700.000	5.400.000	5.700.000
S1	Pendidikan Kesejahteraan Keluarga	500.000	1.000.000	4.100.000	4.600.000	5.200.000	6.000.000	7.700.000	9.300.000
S1	Pendidikan Kimia	500.000	1.000.000	3.950.000	4.500.000	5.200.000	6.200.000	7.500.000	9.000.000
S1	Pendidikan Luar Biasa	500.000	1.000.000	3.000.000	3.900.000	4.500.000	5.100.000	5.800.000	6.400.000
S1	Pendidikan Luar Sekolah	500.000	1.000.000	3.000.000	4.000.000	4.700.000	5.300.000	6.000.000	6.700.000
S1	Pendidikan Matematika	500.000	1.000.000	3.800.000	4.300.000	5.000.000	6.000.000	7.000.000	9.000.000
S1	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	500.000	1.000.000	3.200.000	3.700.000	4.500.000	5.000.000	5.700.000	6.700.000



Lampiran 12 – Hasil Kuisisioner Guru

No	Pernyataan	Opsi	
		YA	TIDAK
1	Mayoritas siswa berminat untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi.	55%	45%
2	Mayoritas siswa tingkat akhir sudah memiliki pilihan yang pasti tentang pilihan program studi yang akan diambil.	30%	70%
3	Lokasi kampus menjadi faktor penting bagi siswa dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.	90%	10%
4	Informasi daftar fakultas dan program studi pada sebuah perguruan tinggi menjadi informasi yang penting bagi siswa dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.	85%	15%
6	Jalur-jalur penerimaan yang ada di sebuah perguruan tinggi merupakan informasi yang penting bagi siswa dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.	65%	35%
7	Alur proses penerimaan merupakan informasi yang penting bagi siswa dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.	90%	10%
8	Besar biaya perkuliahan penerimaan merupakan informasi yang penting bagi siswa dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.	85%	15%
9	Saya mengetahui lokasi-lokasi kampus UNJ.	65%	40%
10	Saya mengetahui dengan jelas tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ.	35%	65%
11	Saya mengetahui dengan jelas tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ.	25%	75%
12	Saya mengetahui dengan jelas tentang biaya perkuliahan di UNJ.	25%	75%
13	Saya mengetahui dengan jelas tentang jalur-jalur masuk apa saja yang terdapat di UNJ.	35%	65%
14	Saya mengetahui dengan jelas tentang proses alur penerimaan mahasiswa di UNJ.	10%	90%

Lampiran 13 – Hasil Kuisisioner Orangtua

No	Pernyataan	Opsi	
		YA	TIDAK
1	Lokasi kampus merupakan salah satu faktor bagi Saya dalam menyarankan anak Saya dimana akan melanjutkan pendidikan.	100%	-
2	Daftar fakultas dan program studi merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menyarankan perguruan tinggi yang akan diambil.	100%	-
4	Jalur penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menyarankan perguruan tinggi yang akan diambil.	100%	-
5	Alur proses penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menyarankan perguruan tinggi yang akan diambil.	95%	5%
6	Besar biaya perkuliahan penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menyarankan perguruan tinggi yang akan diambil.	95%	5%
7	Saya mengetahui lokasi kampus-kampus UNJ.	60%	40%
8	Saya mengetahui dengan jelas tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ.	80%	20%
9	Saya mengetahui dengan jelas tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ.	80%	20%
10	Saya mengetahui dengan jelas tentang rincian biaya perkuliahan di UNJ.	85%	15%
11	Saya mengetahui dengan jelas tentang jalur masuk apa saja yang terdapat di UNJ.	60%	40%
12	Saya mengetahui dengan jelas tentang proses alur penerimaan mahasiswa di UNJ.	45%	55%
13	Saya terbiasa mengakses internet.	65%	35%
14	Saya memiliki media handphone untuk mengakses internet.	90%	10%
15	Saya memiliki media Laptop/Notebook/PC untuk mengakses internet.	75%	25%

Lampiran 14 – Hasil Kuisisioner Pelajar

No	Pernyataan	Opsi	
		YA	TIDAK
1	Lokasi kampus merupakan salah satu faktor bagi Saya dalam menentukan dimana akan melanjutkan pendidikan.	55%	45%
2	Daftar fakultas merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menentukan universitas yang akan anda pilih.	95%	5%
3	Daftar prodi merupakan informasi yang penting bagi Saya dalam menentukan prodi yang akan diambil.	95%	5%
4	Jalur penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya.	90%	10%
5	Alur proses penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya.	95%	5%
6	Besar biaya perkuliahan penerimaan merupakan informasi yang penting bagi Saya.	85%	15%
7	Saya mengetahui lokasi-lokasi kampus UNJ.	20%	80%
8	Saya mengetahui dengan jelas tentang fakultas apa saja yang terdapat di UNJ.	25%	75%
9	Saya mengetahui dengan jelas tentang program studi apa saja yang terdapat di UNJ.	20%	80%
10	Saya mengetahui dengan jelas tentang rincian biaya perkuliahan di UNJ.	5%	95%
11	Saya mengetahui dengan jelas tentang jalur masuk apa saja yang terdapat di UNJ.	6%	70%
12	Saya mengetahui dengan jelas tentang proses alur penerimaan mahasiswa di UNJ.	15%	85%
13	Saya terbiasa mengakses internet.	100%	-
14	Saya memiliki media handphone untuk mengakses internet.	100%	-
15	Saya memiliki media Laptop/Notebook/PC untuk mengakses internet.	95%	5%

## TENTANG PENULIS



Memiliki nama lengkap Achmad Sidik, lahir dan besar di Jakarta pada tanggal 19 Agustus 1994. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Agus Takari dan Ibu Erny Puspitasari. Memiliki kebangsaan Indonesia dan tinggal bersama dengan orangtua selama masa kuliah di Jl. Penganten Ali RT 06/06 No.51 Ciracas Jakarta Timur.

Penulis memiliki riwayat jenjang sekolah dasar di SDN Ciracas 11 Pagi Jakarta Timur lulus pada tahun 200. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMPN 9 Jakarta dan lulus pada tahun 2009. Setelah itu melanjutkan ke jenjang pendidikan SMA di SMA Negeri 58 Jakarta dan lulus pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perkuliahan S1 di Universitas Negeri Jakarta pada Fakultas Teknik, Program Studi Pendidikan Teknik Informasi dan Komputer, diterima melalui jalur SNMPTN tulis. Penulis menjalani program PKL (Praktek Kerja Lapangan) di UPT TIK Universitas Negeri Jakarta dan menjalani program PKM (Praktek Keterampilan Mengajar) di SMK Budhi Warman Kramat Jati, Jakarta Timur.