Jurnal Mahasiswa Kreatif
Vol.2, No.1 Januari 2024
e-ISSN: 2987-7113; p-ISSN: 2987-9124, Hal 282-291
DOI : https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v2i1.2252

Project Based Learning: Pembuatan Motion Graphics "Affordable" untuk Klien LB LIA

Daffala Viro Hidayat
IPB University

Amata Fami
IPB University

Galih Ario Prayudo
IPB University

Faris Afra Mu'taz
IPB University

Email: daffalahidayat@apps.ipb.ac.id

Abstract*. Project-Based Learning (PjBL) is a learning approach where students learn by actively participating in real projects or tasks. This approach aims to prepare learners to face real-world situations and develop skills relevant to careers and everyday life. The (PjBL) approach was used in the creation of this motion graphics titled "Affordable" with the client LB LIA. The PjBL process involved planning, client needs analysis, conceptualization, production and evaluation. The results show that PjBL helps learners develop a deep understanding of graphic design and effective communication skills with clients. PjBL helped learners develop a deep understanding of graphic design and effective communication skills with clients. Although time management and communication challenges arose, collaboration between students and clients successfully overcame these obstacles so that this motion graphics project could run smoothly. With a focus on project-oriented learning, this article can serve as a guide for those interested in maximizing students' educational experience in the real world.*

Keywords*: Affordable, LB LIA, Motion graphics, PjBL, Learning Methods*

Abstrak. Project-Based Learning (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik belajar dengan cara aktif dan berpartisipasi dalam proyek atau tugas nyata. Pendekatan ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi situasi dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan karier dan kehidupan sehari-hari. Pendekatan (PjBL) digunakan dalam pembuatan *motion graphics* berjudul "Affordable" dengan klien LB LIA ini. Proses PjBL melibatkan perencanaan, analisis kebutuhan klien, konseptualisasi, produksi, dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan bahwa PjBL membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang desain grafis dan kemampuan komunikasi yang efektif dengan klien. PjBL membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang desain grafis dan kemampuan komunikasi yang efektif dengan klien. Meskipun tantangan manajemen waktu dan komunikasi muncul, kolaborasi antara mahasiswa dan klien berhasil mengatasi hambatan tersebut sehingga projek *motion graphics* ini dapat berjalan dengan lancar. Dengan fokus pada pembelajaran berorientasi proyek, artikel ini dapat menjadi panduan bagi mereka yang tertarik untuk memaksimalkan pengalaman pendidikan peserta didik dalam dunia nyata.

Kata kunci: *Affordable*, LB LIA, *Motion graphics*, PjBL, Metode Pembelajaran

LATAR BELAKANG

Era pendidikan telah mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan evolusi teknologi dan perubahan paradigma pembelajaran. Salah satu pendekatan yang menonjol adalah Project based learning (PjBL), yang mendekatkan mahasiswa pada pengalaman pembelajaran yang kontekstual dan praktis. PJBL berpusat pada proyek-proyek kolaboratif

Received November 30, 2023; Accepted Desember 20, 2023; Published Januari 31, 2024
*Daffala Viro Hidayat, daffalahidayat@apps.ipb.ac.id

yang memungkinkan mahasiswa untuk memahami konsep, mengembangkan keterampilan, dan menghadapi masalah dunia nyata dalam lingkungan pembelajaran yang mendalam.

Metode PjBL diterapkan dalam pembuatan motion graphics ini. Motion graphics adalah bentuk seni digital yang telah menjadi perangkat komunikasi yang sangat efektif dalam dunia modern. Mereka menggabungkan unsur desain grafis, animasi, dan narasi untuk menyampaikan pesan dengan cara yang memikat dan informatif.

Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana PjBL digunakan sebagai kerangka kerja dalam pembuatan Motion graphics untuk klien. Ini adalah lebih dari sekadar pembuatan animasi visual; ini adalah tentang pengalaman belajar yang memperkenal-kan mahasiswa pada dunia nyata, dengan klien sebenarnya yang memiliki kebutuhan dan tujuan yang harus dipenuhi.

Proyek ini melibatkan langkah-langkah teliti, seperti identifikasi kebutuhan klien, perencanaan proyek, produksi konten yang kreatif, dan iterasi berkelanjutan untuk memenuhi ekspektasi klien. Selama proses ini, mahasiswa belajar tentang mengelola proyek, berkolaborasi dalam tim, mengatasi tantangan kreatif, dan berkomunikasi efektif dengan klien. Mereka merasakan dampak nyata dari kerja keras mereka, serta kepuasan membantu klien dalam mencapai tujuan mereka.

Penelitian ini juga akan membahas bagaimana PjBL mempengaruhi pengembangan keterampilan mahasiswa, mulai dari keterampilan teknis seperti desain grafis dan animasi hingga keterampilan penting seperti komunikasi, manajemen proyek, dan resolusi konflik. PjBL juga memungkinkan mahasiswa untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan beradaptasi dengan situasi nyata, mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia kerja di masa depan (Utari 2018).

Maka dari itu, tujuan PjBL ini dapat diimplementasikan dalam konteks pembuatan Motion graphics untuk klien. Ini bukan hanya tentang memberikan mahasiswa pengalaman praktis dalam bidang desain grafis dan animasi, tetapi juga tentang membantu mereka memahami bahwa pembelajaran bisa lebih mendalam dan bermakna ketika dikaitkan dengan masalah dunia nyata yang perlu dipecahkan. Mahasiswa akan belajar bagaimana kreativitas mereka dapat menjadi alat yang kuat dalam menciptakan solusi yang bermanfaat bagi klien, yang pada gilirannya membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang dampak positif yang dapat mereka hasilkan di dunia ini.

KAJIAN TEORITIS

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

1. Konsep dan Prinsip PjBL

Penelitian berjudul The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with Kurikulum Merdeka Belajar menjelaskan konsep metode PjBL yang berorientasi pada proyek sebagai media bagi pelajar untuk memahami dan mencapai tujuan pembelajaran (Alhayat et al. 2023).

Terdapat pula penelitian sebelumnya yang berjudul Penerapan Project based learning pada Perkuliahan Wirausaha Kreatif di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang menjelaskan tahapan Project based learning seperti perencanaan proyek, penjadwalan, monitoring, menilai hasil, dan evaluasi (Ginon and Setiawan 2021).

Penelitian lainnya yang berjudul Project-based learning and its effectiveness: evidence from Slovakia menjelaskan hasil dan keefektifan penerapan Project based learning (Maros et al. 2023).

Penelitian lainnya yang berjudul Perancangan Dan Pembuatan Modul Pembelajaran Elektronik Berbasis Project based learning Mata Pelajaran Simulasi Digital Smkn 8 Padang menjelaskan tujuan-tujuan yang dapat dicapai dengan metode PjBL (Menrisal, Yunus, and Rahmadini 2019).

2. Kolaborasi dengan PjBL

Penelitian lainnya yang berjudul Project based learning: Pemanfaatan Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gadget memaparkan bahwa prinsip-prinsip PjBL dapat diterapkan pada kolaborasi antara pelajar dan pengajar. Dalam konteks ini, mahasiswa dan klien (Susanti 2019).

Buku berjudul Project-Based Learning Handbook "Educating The Millennial Learner" menjelaskan berbagai konsep dan esensi yang dihasilkan dalam metode PjBL (Division n.d.).

Penelitian berjudul Project-based learning (PjBL): inculcating soft skills in 21st century workplace menjelaskan bahwa kerjasama tim yang baik akan meningkatkan keberhasilan suatu projek (Musa et al. 2012).

3. Pembuatan Motion graphics

Penelitian lainnya berjudul Perancangan Animasi Motion graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba menjelaskan tahapan-tahapan pembuatan motion graphics dengan rinci

sehingga output dapat sesuai dengan yang diharapkan oleh klien (Rizal, Butsiarah, and Pahany 2021).

Penelitian lainnya yang berjudul Storyboard Dalam Pembuatan Motion graphic menjelaskan konsep dan pembuatan storyboard dalam sebuah motion graphic (Mahardhika and Anam Fathoni 2013).

Penelitian lainnya yang berjudul Motion graphic Dalam Perancangan Media Promosi Produk Suplemen di Starsfits menjelaskan aspek-aspek pembuatan motion graphic dari mulai preproduksi, produksi, hingga pascaparoduksi (Simbolon and Suandi 2022).

Penelitian lainnya yang berjudul Perancangan Motion graphic Video Animasi Sebagai Sarana Iklan Promosi Dan Informasi menjelaskan keefektifan desain motion graphics dalam menarik audiens/penonton (Idris, Pangaribuan, and Khair 2022).

4. Kreativitas dengan PjBL

Penelitian lainnya yang berjudul Manajemen Model Pembelajaran Project based learning dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa menjelaskan bagaimana PjBL dapat mempengaruhi tingkat kompetensi mahasiswa baik diluar maupun didalam (Sanusi et al. 2023).

Penelitian lainnya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Project based learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa menjelaskan bahwa metode PjBL mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengerjakan projek (Sari and Angreni 2018).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan penerapan Project based learning. Pembuatan projek motion graphics ini didasarkan pada metode PjBL. Dimulai dari penentuan projek (projek yang diajukan oleh klien LB LIA), mendesain perencanaan projek, penjadwalan hingga evaluasi.

Gambar 1. Siklus Metode Project based learning (M. Abduh tahun 2019)

Tahap perencanaan dimulai dari pertemuan dengan klien LIA di kampus. Klien menyampaikan rencana proyek beserta output yang diharapkan. Setelah itu, dibuat penjadwalan perencanaan proyek agar output yang dihasilkan tepat waktu dan maksimal (Abduh 2019).

Tahapan monitoring dilakukan oleh pembimbing kepada mahasiswa. Mahasiswa dapat bertanya kepada pembimbing terkait projeknya.

Tahapan testing atau pengujian dilakukan dihadapan pembimbing dan klien LIA. Pembimbing maupun klien akan memberikan umpan balik yang dimana dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk merevisi dan mengevaluasi projeknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan Pembuatan Motion graphics

Salah satu tujuan utama pembuatan motion graphic "Affordable" adalah untuk berfungsi sebagai teaser merek (brand teaser) untuk klien kami, LB LIA. Maka dari itu, dengan menghadirkan pesan dan elemen visual yang menggambarkan merek, motion graphic ini dirancang untuk memperkenalkan merek LB LIA kepada audiens yang mungkin belum mengenalnya melalui status Whatsapp.

1. **Referensi Desain**

LB LIA membutuhkan visual yang dapat menyampaikan pesan dan juga memenuhi tujuan merek mereka dengan mengikuti Corporate Colors Tone LB LIA yaitu biru tua dan jingga.

Gambar 2. Tone Warna Biru

Gambar 3. Tone Warna Orange

Project yang berjudul “Affordable” ini diberikan beberapa referensi desain oleh klien yang memiliki gaya desain kinetic Typography, dan gaya animasi dari video berjudul “Fast Typography commercial video” oleh Best Video dijadikan referensi untuk pembuatan motion graphic.

Gambar 4. Referensi Video Motion

Kolaborasi dengan klien LB LIA

Pertemuan awal dengan klien, dalam hal ini LB LIA, adalah langkah penting dalam memahami kebutuhan dan ekspektasi klien. Proses ini menandai awal dari kolaborasi yang sukses antara tim pembuat motion graphic dan klien.

Pertemuan awal ini mencakup diskusi yang mendalam tentang visi merek, pesan yang ingin disampaikan, dan audiens target. Klien LB LIA memberikan pandangan mereka tentang identitas merek, tujuan jangka panjang, dan citra yang ingin dibangun. Hal ini memberikan landasan yang kuat untuk perancangan motion graphic.

Kesepakatan awal, pemahaman, dan visi bersama antara tim pembuat motion graphic dan klien LB LIA adalah langkah kunci dalam menjalankan proyek dengan sukses. Ini memastikan bahwa proyek bergerak ke arah yang benar dan sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi klien.

Proses kolaborasi juga melibatkan pertemuan reguler, presentasi, dan saling memberikan umpan balik. Ini memungkinkan tim pembuat motion graphic untuk menggabungkan input klien secara efektif dalam desain visual, animasi, dan pemilihan elemen-elemen multimedia.

Klien LB LIA secara aktif terlibat dalam evaluasi proyek, memastikan bahwa motion graphic mencerminkan visi mereka dan memenuhi harapan mereka. Ini adalah contoh kolaborasi yang sukses yang menghasilkan motion graphic yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan pesan, tetapi juga memenuhi tujuan merek klien.

Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi dengan klien adalah pengalaman yang berharga bagi peserta proyek. Mereka belajar tentang pentingnya

mendengarkan kebutuhan klien, berkomunikasi secara efektif, dan merancang solusi yang memenuhi harapan klien (Alhayat et al. 2023).

Tahapan Pembuatan Motion graphics

Tim perancang visual menciptakan elemen-elemen visual yang akan digunakan dalam motion graphic. Hal Ini termasuk pemilihan warna, tipografi, dan grafik yang akan digunakan untuk mendukung pesan.

Gambar 5 . Pemilihan Warna

Gambar 6 . Pemilihan Tipografi

Gambar 7 . Pemilihan Grafik

Storyboard merupakan sebuah teknik atau metode yang digunakan untuk memvisualisasikan antarmuka (*interface*) berupa gambar dan teks. Gambar-gambar dalam storyboard melukiskan lajur visual dalam script (Mahardhika and Anam Fathoni 2013).

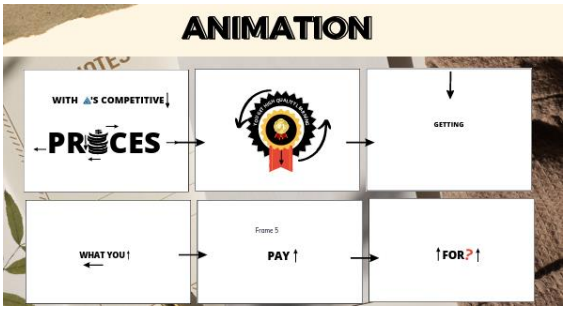
1. **Pembuatan Storyboard**

Storyboard digunakan untuk merencanakan urutan visual dan narasi dalam motion graphic. Ini adalah langkah yang kunci untuk memvisualisasikan bagaimana motion graphic akan berkembang.

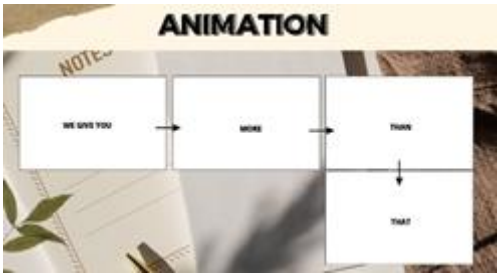
Gambar 8 . Perancangan Storyboard

2. Animasi dan Produksi

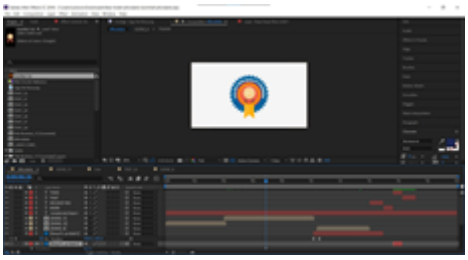
Proses animasi melibatkan penerapan teknik animasi yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Animasi ini menciptakan pergerakan dan dinamika yang memungkinkan pesan menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti



Gambar 9. Proses Animasi Motion 1



Gambar 10. Proses Animasi Motion 2



Gambar 111. Implementasi Animasi

3. Evaluasi dan Revisi

Langkah selanjutnya setelah produksi selesai, motion graphic "Affordable" menjalani pengujian internal. Ini mencakup evaluasi untuk memastikan bahwa pesan disampaikan dengan jelas, animasi berjalan dengan baik, dan audio berfungsi dengan baik. Hasil dari pengujian ini digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan terakhir sebelum diserahkan kepada klien.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian metode PjBL dalam pembuatan motion graphics diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan PjBL dalam pembuatan motion graphics untuk klien telah menghasilkan pengalaman pembelajaran yang mendalam, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa. Ini adalah contoh nyata bagaimana PjBL dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa sambil memberikan manfaat positif bagi masyarakat.

Kesimpulannya, pendekatan PjBL ini membuka pintu untuk pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dalam dunia pendidikan dan mendorong siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan mereka ke dalam proyek-proyek berarti.

DAFTAR REFERENSI

Abduh, Moch. 2019. "Model Penilaian Formatif." *Pusat Penilaian Pendidikan* 64.

Alhayat, Amsal, Mukhidin, Tuti Utami, and Rika Yustikarini. 2023. "The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with Curriculum Merdeka Belajar." *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik* 7:105–16.

Ginon, Jayanto, and Kurnia Setiawan. 2021. "Penerapan Project Based Learning Pada Perkuliahan Wirausaha Kreatif Di Program Studi Desain Komunikasi Visual." *Sosio E-Kons* 13(3):261. doi: 10.30998/sosioekons.v13i3.11275.

Idris, Iswandi, Hose Ronaldo Pangaribuan, and Rizaldy Khair. 2022. "Perancangan Motion Graphic Video Animasi Sebagai Sarana Iklan Promosi Dan Informasi." *Data Sciences Indonesia (DSI)* 2(2):60–66. doi: 10.47709/dsi.v2i2.1929.

Mahardhika, Satrya, and A. F. Choiril Anam Fathoni. 2013. "Storyboard Dalam Pembuatan Motion Graphic." *Humaniora* 4(2):1183. doi: 10.21512/humaniora.v4i2.3560.

Maros, Milan, Marcela Korenkova, Milan Fila, Michal Levicky, and Maria Schoberova. 2023. "Project-Based Learning and Its Effectiveness: Evidence from Slovakia." *Interactive Learning Environments* 31(7):4147–55. doi: 10.1080/10494820.2021.1954036.

Menrisal, Yuliawati Yunus, and Nurul Sari Rahmadini. 2019. "Perancangan Dan Pembuatan Modul Pembelajaran Elektronik Berbasis Project Based Learning Mata Pelajaran Simulasi Digital SMKN 8 Padang." *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan* 2(1):8.

Musa, Faridah, Norlaila Mufti, Rozmel Abdul Latiff, and Maryam Mohamed Amin. 2012. "Project-Based Learning (PjBL): Inculcating Soft Skills in 21st Century Workplace." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 59(2006):565–73. doi: 10.1016/j.sbspro.2012.09.315.

Rizal, Muhammad, Butsiarah Butsiarah, and Muhammad Ashar Pahany. 2021. "Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba." *Journal of Information System Management (JOISM)* 3(2):36–43. doi: 10.24076/joism.2021v3i2.514.

Sanusi, Rahwan, Depon Nurul Aida, Ayip Saripudin, Didin Wahidin, and Hanafiah Hanafiah. 2023. "Manajemen Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(3):1740–46. doi: 10.54371/jiip.v6i3.1615.

Sari, Rona Taula, and Siska Angreni. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa." *Jurnal VARIDIKA* 30(1):79–83. doi: 10.23917/varidika.v30i1.6548.

Simbolon, Agnes Christin Evyanti, and Fadli Suandi. 2022. "Motion Graphic Dalam Perancangan Media Promosi Produk Suplemen Di Starsfits." *Journal of Applied Multimedia and Networking* 6(1):79–88. doi: 10.30871/jamn.v6i1.4207.

Susanti, Eka Dian. 2019. "Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gadget." *Sejarah Dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya Dan Pengajarannya* 13(1):84–96. doi: 10.17977/um020v13i12019p084.

Utari, Rahma Siska. 2018. "Penerapan Project Based Learning Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Program Studi Pendidikan Matematika." *Seminar Nasional Pendidikan Universitas Pgri Palembang* 417–24.

Buku Teks

Division, Educational Technology. n.d. *PROJECT-BASED LEARNING*.