

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong pergeseran paradigma pembelajaran menuju model yang lebih interaktif, dinamis, dan berbasis media digital. Penggunaan media audiovisual dalam proses belajar mengajar kini telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, mengingat kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik[1]. Salah satu pendekatan yang berkembang pesat dalam produksi konten video pendidikan adalah penggunaan *motion graphic*, yakni teknik animasi yang menggabungkan elemen-elemen grafis dengan gerakan serta suara untuk menyampaikan pesan secara visual yang dinamis, sehingga mampu menyederhanakan informasi yang kompleks sekaligus meningkatkan daya tarik audiens dalam proses belajar.

Di tingkat institusi pendidikan tinggi, identitas visual program studi memegang peranan penting dalam membangun citra yang profesional, konsisten, dan mudah dikenali oleh seluruh sivitas akademika. Identitas visual yang kuat tidak hanya berfungsi sebagai pembeda antar institusi, tetapi juga mencerminkan nilai, karakter, dan kualitas program studi di mata publik. Dalam konteks ini, *Graphic Standard Manual* (GSM) atau yang dikenal pula sebagai *brand guideline* hadir sebagai dokumen panduan resmi yang memuat ketentuan penggunaan elemen-elemen identitas visual secara sistematis dan konsisten di berbagai medium komunikasi, meliputi logo, tipografi, palet warna, dan elemen grafis pendukung.

Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri telah memiliki fondasi identitas visual yang kuat melalui karya tugas akhir Slamet Irawan[2], berupa perancangan *Graphic Standard Manual* sebagai strategi penguatan identitas program studi. Keberadaan GSM tersebut

membuka peluang besar untuk dikembangkan ke berbagai medium komunikasi lainnya, khususnya medium audiovisual yang hingga saat ini belum tersentuh.

Saat ini, perkuliahan Desain Komunikasi Visual di Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri masih sangat bergantung pada materi sederhana seperti slide presentasi dan modul cetak, tanpa adanya ciri audiovisual sebagai pembuka atau penanda setiap sesi pembelajaran berbasis video. Padahal, EdLink yang merupakan platform pembelajaran inovatif dari Indonesia telah menunjukkan bahwa lebih dari 150.000 mahasiswa dari 700 lebih universitas di Indonesia telah mengalami perkuliahan yang lebih mudah, dan lebih dari 7.000 dosen telah terbantu mengelola perkuliahan yang lebih efektif melalui platform pembelajaran digital[3].

Ini menunjukkan bahwa keperluan akan media pembelajaran Keadaan digital yang memikat dan berciri khas kuat semakin tidak dapat diabaikan di masa pendidikan modern ini. Di sisi lain, unsur-unsur identitas visual yang telah dirancang secara sistematis dalam GSM Program Studi DKV oleh Slamet Irawan juga belum diterapkan ke dalam media audiovisual apapun, sehingga potensi GSM sebagai sistem identitas visual yang menyeluruh belum terealisasi secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan bumper video mata kuliah Desain Komunikasi Visual berbasis *motion graphic* hadir sebagai solusi yang mampu menjawab dua permasalahan sekaligus menghadirkan identitas audiovisual untuk konten pembelajaran sekaligus mewujudkan implementasi GSM yang telah ada ke dalam medium video.

Bumper video merupakan elemen audiovisual berdurasi pendek yang berfungsi sebagai identitas pembuka dalam sebuah konten video, berperan memperkuat *brand* sekaligus membangun konsistensi visual di setiap konten yang diproduksi. Dengan mengimplementasikan elemen-elemen identitas visual dari GSM meliputi logo, tipografi, palet warna, dan elemen grafis pendukung ke dalam bumper video berbasis *motion graphic*, diharapkan setiap

konten video mata kuliah DKV dapat memiliki identitas visual yang seragam, profesional, dan berkarakter, sekaligus mewujudkan keberlanjutan karya tugas akhir sebelumnya dalam bentuk yang lebih aplikatif dan berdampak nyata bagi Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri.

Dengan latar belakang tersebut, “Perancangan Motion Grafis Sebagai Bumper Video Modul Pembelajaran Mata Kuliah DKV Universitas Harkat Negeri” menjadi langkah strategis dalam mewujudkan identitas audiovisual yang konsisten dan profesional sekaligus mengoptimalkan penerapan sistem identitas visual program studi ke dalam medium pembelajaran yang lebih dinamis dan berkarakter.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pembahasan pada latar belakang dapat ditarik kesimpulan identifikasi masalahnya yaitu:

- 1.2.1 Belum tersedianya bumper video sebagai identitas audiovisual pembuka modul pembelajaran mata kuliah DKV di Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri.
- 1.2.2 Elemen-elemen identitas visual yang telah dirancang secara sistematis dalam *Graphic Standard Manual* Program Studi DKV oleh Slamet Irawan (2025) belum diimplementasikan ke dalam medium audiovisual.
- 1.2.3 Belum adanya penerapan pendekatan *motion graphic* sebagai media penguatan identitas visual program studi dalam konteks modul pembelajaran mata kuliah DKV.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan ini lebih fokus dan terarah, maka permasalahan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

- 1.3.1 Perancangan difokuskan pada pembuatan *motion graphic* sebagai bumper video untuk modul pembelajaran mata kuliah DKV di Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri.

- 1.3.2 Elemen visual yang digunakan mengacu pada *Graphic Standard Manual* Program Studi DKV karya Slamet Irawan (2025), meliputi logo, tipografi, palet warna, dan elemen grafis pendukung.
- 1.3.3 Output akhir perancangan berupa file video bumper dalam format digital MP4 resolusi 1920×1080 *pixel* yang siap digunakan sebagai pembuka modul pembelajaran mata kuliah DKV di Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana merancang bumper video mata kuliah Desain Komunikasi Visual berbasis *motion graphic* sebagai identitas audiovisual modul pembelajaran mata kuliah Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri yang konsisten dan representatif?
- 1.4.2 Bagaimana mengimplementasikan elemen-elemen identitas visual dari *Graphic Standard Manual* Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri ke dalam medium audiovisual bumper video secara optimal?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, perancangan ini bertujuan untuk menyampaikan kepada dosen Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri bahwa identitas visual program studi yang telah ditetapkan dalam *Graphic Standard Manual* dapat diwujudkan secara nyata ke dalam medium audiovisual berupa *bumper* video yang profesional, konsisten, dan berkarakter. Adapun tujuan perancangan ini secara rinci adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Merancang *motion graphic* sebagai bumper video modul pembelajaran mata kuliah DKV di Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri yang profesional dan berkarakter.

- 1.5.2 Mengimplementasikan elemen-elemen identitas visual dari *Graphic Standard Manual* Program Studi DKV karya Slamet Irawan (2025) meliputi logo, tipografi, palet warna, dan elemen grafis pendukung.
- 1.5.3 Menghasilkan bumper video modul pembelajaran mata kuliah DKV yang memiliki identitas visual seragam dan siap digunakan oleh dosen Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri dalam setiap konten video pembelajaran.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan bumper video mata kuliah Desain Komunikasi Visual berbasis *motion graphic* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang aplikatif dan bermakna bagi berbagai pihak sebagai berikut.

1.6.1 Bagi Mahasiswa (Peneliti)

Perancangan tugas akhir ini memberikan manfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi keilmuan Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam bidang *motion graphic*, identitas visual, dan produksi media audiovisual. Melalui proses perancangan ini, peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam mengimplementasikan teori-teori DKV meliputi semiotika visual, tipografi, animasi, dan sistem identitas visual ke dalam karya nyata yang memiliki nilai guna bagi institusi. Selain itu, perancangan ini juga memperkaya wawasan peneliti dalam bidang kajian implementasi *brand guideline* ke dalam medium audiovisual yang dapat menjadi referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

1.6.2 Bagi Program Studi

Bagi dosen Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri sebagai target sasaran utama, perancangan ini memberikan manfaat berupa tersedianya bumper video yang siap pakai, berkarakter, dan selaras dengan identitas visual program studi sebagai pembuka konten video pembelajaran. Kehadiran bumper video ini memudahkan dosen

dalam memproduksi konten video perkuliahan yang konsisten secara visual tanpa perlu merancang identitas pembuka secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan profesionalisme dan kualitas konten video pembelajaran mata kuliah DKV secara keseluruhan.

1.6.3 Hasil Produk Terkait

Secara fungsional, produk bumper video yang dihasilkan memberikan solusi nyata atas permasalahan tidak adanya identitas audiovisual pada konten video pembelajaran mata kuliah DKV. Produk ini juga mewujudkan keberlanjutan implementasi *Graphic Standard Manual* Program Studi DKV karya Slamet Irawan (2025) ke dalam medium audiovisual, sehingga sistem identitas visual program studi dapat dirasakan manfaatnya secara lebih luas dan komprehensif. Selain itu, bumper video ini dapat menjadi acuan dan referensi bagi perancangan media audiovisual program studi lainnya di masa mendatang.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika Penelitian Tugas Akhir berjudul “**PERANCANGAN MOTION GRAFIS SEBAGAI BUMPER VIDEO MODUL PEMBELAJARAN MATA KULIAH DKV UNIVERSITAS HARKAT NEGERI**” adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar mengenai topik perancangan yang akan dibahas. Dalam bab ini, dijelaskan:

1.1 Latar Belakang

Menguraikan konteks dan alasan pentingnya perancangan bumper video mata kuliah DKV berbasis *motion graphic* sebagai implementasi *brand guideline* Program Studi D-III DKV Universitas Harkat Negeri serta fenomena yang melatarbelakanginya.

1.2 Identifikasi Masalah

Menjelaskan permasalahan utama yang menjadi dasar dilakukannya perancangan ini.

1.3 Batasan Masalah

Menguraikan ruang lingkup perancangan supaya lebih focus dan terarah.

1.4 Rumusan Masalah

Memaparkan pertanyaan-pertanyaan yang ingin dijawab melalui perancangan bumper video mata kuliah DKV berbasis *motion graphic* ini.

1.5 Tujuan Perancangan

Menguraikan tujuan yang ingin dicapai melalui perancangan ini, berupa jawaban langsung dari rumusan masalah yang telah dipaparkan.

1.6 Manfaat Perancangan

Menjelaskan kegunaan perancangan secara aplikatif bagi peneliti, dosen Program Studi D-III DKV, serta kebermanfaatan produk bumper video yang dihasilkan.

1.7 Sistematika Penelitian

Menguraikan susunan dan penjelasan singkat setiap bab dalam laporan tugas akhir ini secara deskriptif dan sistematis.

Menjelaskan struktur dari laporan perancangan ini, termasuk isi dari setiap bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat kajian teori dan referensi dari penelitian atau karya sebelumnya yang mendukung perancangan bumper video mata kuliah DKV berbasis *motion graphic*.

2.1 Penelitian Sejenis

Mengulas penelitian atau karya sejenis yang relevan dan berkontribusi terhadap perancangan ini, meliputi karya Slamet Irawan (2025), Joshua Remy Lindartono & Saiful Yahya (2022), dan Allan Pinto, Manuel A. Córdova, Luis G. L. Decker, Jose L. Flores-Campana, Marcos R. Souza, Andreza A. dos Santos, Jhonatas S. Conceição, Henrique F. Gagliardi, Diogo C. Luvizon, Ricardo da S. Torres, dan Helio Pedrini (2020)

2.2 Landasan Teori

Menyajikan teori-teori dan konsep-konsep yang mendasari proses perancangan, meliputi desain komunikasi visual, identitas visual, *brand guideline*, *motion graphic*, *parallax*, bumper video, ikon logo, tracing gambar, dan media pembelajaran audiovisual.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode dan tahapan yang dilakukan dalam perancangan bumper video mata kuliah Desain Komunikasi Visual berbasis *motion graphic*.

3.1 Waktu dan Tempat

Menginformasikan kapan dan di mana perancangan bumper video mata kuliah DKV ini dilakukan.

3.2 Data dan Sumber Referensi

Menguraikan data, bahan, dan referensi yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan, meliputi data primer berupa GSM Program Studi DKV, hasil wawancara dan observasi, serta data sekunder berupa referensi visual dan literatur ilmiah.

3.3 Alat Penelitian

Menjelaskan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan selama proses perancangan, meliputi *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effects*

3.4 Prosedur Penelitian

Menguraikan tahapan dan langkah-langkah yang diambil dalam merancang *bumper* video, meliputi pengumpulan data, analisis data, perumusan konsep, *pra produksi*, *produksi*, dan *pasca produksi*.

3.5 Kerangka Berfikir

Memaparkan alur berpikir yang menjadi dasar dalam perancangan bumper video mata kuliah DKV berbasis *motion graphic* sebagai implementasi *brand guideline* Program Studi DKV.

BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL

Pada bagian ini menjelaskan tentang perancangan dan desain visual, berisi pobjek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancanga, dan hasil perancangan

BAB V PENUTUP

Berisi Simpulan dan saran.

Bagian akhir tedapat Daftar Pustakan dan Lampiran-lampiran.