

**PEMBUATAN *MOTIVATION MOTION GRAPHIC* SEBAGAI UPAYA
MEMPERKENALKAN PERPUSTAKAAN UNTUK MEMUPUK
KEGEMARAN SISWA SMP DALAM MEMBACA**

MAKALAH TUGAS AKHIR

**untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



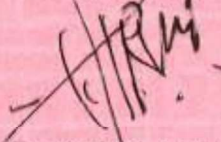
**ISRA PUTRA PERDANA
NIM 2018/18026036**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
MAKALAH TUGAS AKHIR**

Judul : Pembuatan *Motivation Motion Graphic* sebagai Upaya
Memperkenalkan Perpustakaan Untuk Memupuk Kegemaran
Siswa SMP dalam Membaca
Nama : Isra Putra Perdana
BP/ NIM : 2018/ 18026036
Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2021
Disetujui oleh Pembimbing



Dr. Ardani, M.Si.
NIP. 19601104 198702 1 002

Ketua Jurusan,



Dr. Yehni Hayati, S.S., M.Hum.
NIP. 19740110 199903 2 001

PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Isra Putra Perdana
BP/ NIM : 2018/ 18026036

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
Dengan Judul


***Pembuatan Motivation Motion Graphic sebagai Upaya Memperkenalkan
Perpustakaan untuk Memupuk Kegemaran Siswa SMP dalam Membaca***

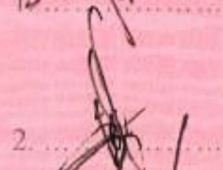
Padang, Agustus 2021

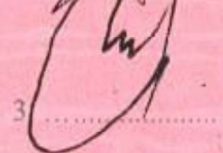
Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Ardoni, M.Si.
2. Penguji : Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom.
3. Penguji : Mohamad Hafriison, M.Pd.

Tanda Tangan

1. 
.....

2. 
.....

3. 
.....

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul “Pembuatan Motivation Motion Graphic sebagai Upaya Memperkenalkan Perpustakaan Untuk Memupuk Kegemaran Siswa SMP dalam Membaca” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggilainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing;
3. Di dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan di dalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2021
Saya yang menyatakan



Isra Putra Perdana
NIM 18026036/2018

ABSTRAK

Isra Putra Perdana. 2021. “Pembuatan *Motivation Motion Graphic* sebagai Upaya Memperkenalkan Perpustakaan untuk Memupuk Kegemaran Siswa SMP dalam Membaca. *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) pembuatan *motivation motion graphic* untuk memperkenalkan perpustakaan kepada siswa SMP; (2) kendala dan upaya dalam pembuatan *motivation motion graphic*. Jenis Penulisan yang dilakukan dalam pembuatan makalah ini adalah jenis deskriptif. Menurut Sukmadinata (2009) penelitian deskriptif bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan membaca buku sumber, mempelajari aplikasi pembuatan video berupa *motion graphic*. Tinjauan pustaka dilakukan untuk menambah pengetahuan penulis dalam mengenal dan membuat video berupa *motion graphic*.

Berdasarkan proses pembuatan *motion graphic* dapat disimpulkan sebagai berikut: *Pertama*, pembuatan *motivation motion graphic* dilakukan dengan cara menurut Luther (1994) melewati beberapa tahap sebagai berikut: (1) *concept* yaitu menentukan tujuan (*identification audience*), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan spesifikasi umum); (2) *design* yaitu tahap dalam membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program; (3) *material collecting* yaitu tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan bahan tersebut, antara lain gambar *icon*, foto, animasi, video, *audio*; (4) *assembly* yaitu tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia; (5) *testing* yaitu tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly*; (6) *distribution* yaitu tahap akhir pengemasan dan penyebaran dari produk. *Kedua*, kendala dalam pembuatan *motivation motion graphic* yaitu: (1) sulitnya mendapatkan sumber informasi yang bersumber dari jurnal dan buku. Upaya yang dapat dilakukan yaitu mencari informasi yang bersumber dari artikel dan internet; (2) kurangnya keahlian dalam mendisain dan upaya yang dilakukan dengan mempelajari melalui tutorial *youtube* dan internet; (3) sulitnya dalam menentukan informasi yang akan dimuat dalam *motion graphic*, upaya yang dilakukan dengan menentukan informasi melalui referensi lain.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah tugas akhir ini. Makalah ini disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya di bidang Informasi Perpustakaan dan Kearsipan.

Selama proses penyusunan makalah tugas akhir, penulis memperoleh bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan ibu (1) Dr. Ardoni, M.Si. selaku dosen pembimbing Makalah Tugas Akhir; (2) Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom. selaku dosen penguji satu makalah tugas akhir; (3) Mohamad Hafriison, M.Pd. selaku dosen penguji dua makalah tugas akhir; (4) Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum. selaku penasehat akademik; (5) Siti Mustafidah, S.Pd. selaku kepala perpustakaan SMP N 22 Batang hari dan Ermiati, S.Pd. selaku guru SMP N 22 Batang Hari, yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam melaksanakan penulisan tugas akhir ini; (6) Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum. selaku Ketua Jurusan dan Muhammad Ismail Nasution, S.S, MA. selaku sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah.

Penulis menyadari dalam penulisan makalah tugas akhir ini mengingat keterbatasan pengalaman yang masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca maupun pihak-pihak terkait.

Padang, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar belakang.....	1
Rumusan Masalah.....	3
Tujuan Penulisan.....	4
Manfaat penulisan.....	4
Tinjauan Pustaka.....	4
Hakikat Perpustakaan	4
Perpustakaan sekolah.....	5
Tujuan Perpustakaan Sekolah	6
Fungsi Perpustakaan Sekolah.....	8
Defenisi Siswa.....	9
Defenisi Sekolah Menengah Pertama.....	9
Defenisi Motifasi	10
Defenisi Video	11
Kelebihan Media Video	12
Defenisi <i>Motion Graphic</i>	13
Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	14
Contoh <i>Motion Gtraphic</i>	16
Metode Penulisan.....	17
BAB II PEMBAHASAN	19
Pembuatan <i>Motivation Motion Graphic</i> sebagai Upaya Memperkenalkan Perpustakaan untuk Memupuk Kegemaran Sisa SMP dalam Membaca	19
Kendala dan Upaya dalam Pembuatan Motion Graphic	37
BAB III PENUTUP	39
Simpulan.....	39
Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Spesifikasi Produk.....	20
Tabel 2. Storyboard.....	21
Tabel 3. Hasil Uji Coba	35
Tabel 4. Tabel Observasi.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh motion Graphic.....	16
Gambar 2. Contoh Motion Graphic	17
Gambar 3. Sumber Unduhan Material Objecy Melalui Pinterest.....	28
Gambar 4. Imfort File	29
Gambar 5. Menambahkan Teks.....	29
Gambar 6. Menyimpan Gambar	30
Gambar 7. Membuat Composition Baru Pada KineMaster	30
Gambar 8. Membuka Hamparan pada menu KineMaster.....	31
Gambar 9. Membuka menu pada KineMaster.....	31
Gambar 10. Proses Animating pada KineMaster	32
Gambar 11. Imfort File Ke Timeline	33
Gambar 12. Imfort File Untuk Dirender	33
Gambar 13. Imfort file ke Timeline	34
Gambar 14. Proses rendering	34
Gambar 15. Testing.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Observasi	43
Lampiran 2. Angket Uji Coba	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan merupakan salah satu bagian yang sangat penting dari program sekolah secara keseluruhan dan juga salah satu sumber belajar di sekolah. Menurut Undang-Undang No. 47 tahun 2007 perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan Perpustakaan yang merupakan gudang informasi dan ilmu pengetahuan yang dijadikan sumber belajar oleh guru, siswa, serta masyarakat. Terlebih lagi pada era teknologi seperti sekarang perpustakaan sekolah perlu meningkatkan peranannya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Perpustakaan sekolah sangat penting untuk belajar bila digunakan dengan sebaik baiknya, sebab belajar pada hakekatnya berarti suatu bentuk pertumbuhan atau percobaan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Menurut Ibrahim Bafadal (2014) adanya penyelenggaraan perpustakaan sekolah di harapkan dapat membantu siswa dan guru menyelesaikan tugas tugas dan proses belajar mengajar. Komponen yang mendukung untuk pencapaian tujuan belajar diantaranya komponen sumber belajar. Apabila dikaitkan dengan pengertian sumber belajar, maka perpustakaan merupakan salah satu dari berbagai macam sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekolah.

Sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini juga mempengaruhi minat baca siswa. Khususnya bagi siswa SMP dalam masa peralihan dari anak-anak ke remaja yang mempengaruhi tingkat membaca siswa ke perpustakaan. Mayoritas siswa remaja lebih menyukai bermain *gadget* dibandingkan membaca buku di perpustakaan. Terkait fenomena tersebut penting memperkenalkan perpustakaan kepada siswa untuk memaksimalkan pemanfaatan perpustakaan secara efektif khususnya di SMP N 22 batang Hari.

Sekolah SMP N 22 Batang Hari berlokasi di desa Sungai Baung, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari. Memiliki 17 guru, dan mempunyai kurang lebih 200 siswa. Sekolah ini hanya mempunyai satu perpustakaan. Berdasarkan wawancara awal yang telah dilakukan dengan Siti Mustafidah, S.Pd. selaku guru dan kepala perpustakaan SMP N 22 Batang Hari mengatakan bahwa dalam pengenalan perpustakaan dengan melalui media video belum pernah dilakukan, dan peminat siswa yang datang ke perpustakaan hanya sedikit.

Sekolah SMP N 22 Batang Hari dalam pengenalan perpustakaan kepada siswa tidak pernah dilakukan dalam bentuk video, ini dikarenakan mereka masih belum menyadari pentingnya pengenalan perpustakaan kepada para siswa khususnya dalam bentuk digital atau video. Untuk memperkenalkan perpustakaan kepada siswa perlu dilakukan dengan cara menarik perhatian mereka. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menampilkan video animasi dalam bentuk *motion graphic*. Video tersebut merupakan salah satu media yang bisa menjadikan motivasi dan dapat ditonton tanpa perlu bujukan atau paksaan dalam memperkenalkan perpustakaan, karena

jarang sekali ada pengenalan perpustakaan melalui video animasi *motion graphic*.

Motion graphic berisikan potongan potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Menurut Betancourt (2012) *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan), elemen elemen seperti logo 3D yang berputar putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll.

Berdasarkan uraian dan penjelasan tersebut, untuk memperkenalkan perpustakaan jika dibuat dalam bentuk video animasi *motion graphic* maka akan menumbuhkan minat dan ketertarikan serta motivasi bagi para siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berkeinginan membuat sebuah *motivation motion graphic* untuk memperkenalkan perpustakaan kepada siswa sekolah menengah pertama agar gemar membaca dalam bentuk video.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : (1) bagaimana pembuatan *motivation motion graphic* sebagai upaya memperkenalkan perpustakaan untuk memupuk

kegemaran siswa SMP dalam membaca? (2) bagaimana kendala pembuatan *motivation motion graphic*?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penulisan mendeskripsikan : (1) pembuatan *motivation motion graphic* sebagai upaya memperkenalkan perpustakaan untuk memupuk kegemaran siswa SMP dalam membaca; (2) kendala pembuatan *motivation motion graphic*.

D. Manfaat Penulisan

Penulisan makalah ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak (1) bagi guru, video *motivation motion graphic* ini bisa memudahkan pengenalan perpustakaan kepada para siswa; (2) bagi siswa usia sekolah, dapat dengan mudah mengetahui informasi dan sarana penambah wawasan mengenai perpustakaan serta ilmu pengetahuan; (3) membantu pustakawan untuk lebih mengembangkan kualitas dan menambah daya tarik perpustakaan

E. Tinjauan Pustaka

1. Hakikat Perpustakaan

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pustaka artinya kitab, buku. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan *library*. Dari kata lain terbentuk istilah librarius, tentang buku. Dalam bahasa asing lainnya perpustakaan disebut bibliotheca (Belanda), yang juga berasal dari bahasa Yunani yaitu *biblia* atau bangunan fisik sebagai tempat buku, kitab. Menurut UU Perpustakaan No.43 2007 "Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak dan karya rekam secara profesional dengan sistem

yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para siswa sebagai penggunaan perpustakaan".

Menurut Suwarno (2009) perpustakaan merupakan suatu unit kerja yang substansinya merupakan sumber informasi yang setiap saat dapat digunakan oleh pemustaka jasa layanannya. Selain buku, di dalamnya juga terdapat bahan cetak lainnya seperti majalah, laporan, pamflet, prosiding, manuskrip atau naskah, lembaran musik, dan berbagai karya audiovisual seperti film, slide, kaset, piring hitam, serta bentuk mikrofilm, mikrofilm, dan mikroburam. Definisi tersebut mengisyaratkan fungsi dan peranan perpustakaan sebagai berikut: 1) perpustakaan sebagai unit kerja; 2) perpustakaan sebagai tempat pengumpul, penyimpan, dan pemeliharaan berbagai koleksi bahan pustaka; 3) bahan pustaka itu dikelola dan diatur secara sistematis dengan cara tertentu; 4) bahan pustaka digunakan oleh pemustaka secara kontinu; 5) perpustakaan sebagai sumber informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian penggunaan perpustakaan sebagai sumber belajar merupakan kegiatan membaca, mencari, dan menulis yang dilakukan di suatu tempat (gedung atau ruang) dalam lingkungan sekolah yang menyediakan bahan pustaka. Perpustakaan dapat merangsang orang untuk maju, berprestasi, belajar dan mengejar ketinggalan. Diharapkan pula dalam pemanfaatan perpustakaan dapat menghidupkan dan memelihara minat dan hasrat masyarakat untuk gemar membaca dan belajar sendiri, bisa mempertinggi dan memperluas pengetahuan serta mampu memperluas akhlak masyarakat.

2. Perpustakaan Sekolah

Menurut Socatminah (1992) perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang ada di sekolah sebagai sarana pendidikan untuk mendukung terwujudnya tujuan pendidikan prasekolah, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, serta memberikan pelayanan kepada siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Perpustakaan sekolah sebagai salah satu sarana penunjang siswa, menyediakan beragam informasi yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Menurut Bafadal (2001) perpustakaan sekolah adalah kumpulan bahan pustaka, yang disusun dalam bentuk buku dan non buku dalam suatu ruang, sehingga dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Menurut Darmono (2007) sebagai salah satu sarana pendidikan yang menunjang kegiatan belajar siswa, perpustakaan sekolah memegang peranan yang sangat penting dalam mendorong terwujudnya tujuan pendidikan sekolah.

Dapat disimpulkan bahwa perpustakaan sekolah merupakan sarana yang ada di sekolah untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar melalui koleksi yang tersedia.

3. Tujuan Perpustakaan Sekolah

Menurut Darmono (2007) tujuan perpustakaan sekolah adalah sebagai berikut: (a) mendukung dan memperluas sasaran pendidikan; (b) mengembangkan dan mempertahankan kelanjutan dalam kebiasaan dan keceriaan membaca dan belajar serta menggunakan perpustakaan sepanjang hayat mereka; (c) memberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman; (d) Semua murid dalam pembelajaran dan mendukung semua praktek ketrampilan mengevaluasi dan

menggunakan informasi; (e) menyediakan akses ke sumber daya lokal, regional, nasional, global dan kesempatan pembelajar; (f) mengorganisasikan aktivitas yang mendorong kesadaran serta kepekaan budaya dan sosial; (g) bekerja dengan murid, guru, administrator dan orang tua untuk mencapai misi sekolah; (h) menyatakan bahwa konsep kebebasan intelektual dan akses informasi merupakan hal penting; (i) promosi membaca dan sumber daya serta jasa perpustakaan sekolah kepada seluruh komunitas sekolah dan masyarakat luas.

Menurut Yusuf (2007) menyatakan bahwa tujuan didirikannya perpustakaan sekolah tidak terlepas dari tujuan diselenggarakannya pendidikan sekolah yaitu untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa, dan mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan menengah. Sejalan dengan hal tersebut di atas, maka tujuan perpustakaan sekolah yaitu: a) Mendoron proses penguasaan teknik membaca; (b) Membantu menulis kreatif; (c) Menumbuh kembangkan minat dan kebiasaan membaca; (d) Menyediakan berbagai macam sumber informasi; (e) Mendorong minat baca; (f) memperkaya pengalaman dengan membaca buku yang disediakan oleh perpustakaan; (g) mengisi waktu senggang melalui kegiatan membaca.

Menurut Darmono (2007) perpustakaan sekolah bertujuan menyerap dan menghimpun informasi, mewujudkan suatu wadah pengetahuan yang terorganisasi, menumbuhkan daya pikir siswa yang imajinatif, membawa perkembangan kecakapan dan daya pikir, mendidik siswa agar dapat menggunakan dan memelihara bahan pustaka secara efisien serta memberikan dasar kearah studi mandiri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perpustakaan sekolah adalah untuk menunjang berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar. Perpustakaan sekolah bertujuan menyerap dan menghimpun informasi, mewujudkan suatu wadah pengetahuan yang terorganisasi, menumbuhkan kemampuan menikmati pengalaman imajinatif, membantu perkembangan kecakapan bahasa dan daya pikir, mendidik siswa agar dapat menggunakan dan memelihara bahan pustaka secara efisien, serta memberikan dasar ke arah studi mandiri.

4. Fungsi Perpustakaan Sekolah

Menurut Darmono (2007) fungsi perpustakaan sekolah adalah sebagai berikut: (a) fungsi Informatif; (b) fungsi pendidikan; (c) fungsi kebudayaan ;(d) fungsi rekreasi; (e) fungsi penelitian; (f) fungsi deposit, perpustakaan memiliki fungsi deposit yaitu menyimpan dan melestarikan bahan pustakayang dimiliki perpustakaan sekolah.

Sedangkan menurut Yusuf (2007) perpustakaan sekolah mempunyai empat fungsi umum sebagai berikut: (a) fungsi edukatif, keseluruhan fasilitas dan sarana yang ada pada perpustakaan sekolah, terutama koleksi yang dikelolanya banyak membantu para siswa sekolah untuk belajar dan memperoleh kemampuan dasar dalam mentransfer konsep konsep pengetahuan; (b) fungsi informatif, mengupayakan penyediaan koleksi perpustakaan yang bersifat "memberi tahu" akan hal hal yang berhubungan dengan kepentingan para siswa dan guru; (c) fungsi rekreasi, sebagai pelengkap untuk memenuhi kebutuhan sebagian anggota masyarakat sekolah akan hiburan intelektual; (d) fungsi riset atau penelitian, koleksi perpustakaan sekolah bisa dijadikan bahan untuk membantu dilakukannya kegiatan penelitian sederhana.

Perpustakaan sekolah harus berfungsi sebagai sarana yang turut menentukan proses belajar mengajar yang baik dan mampu memberikan warna dalam proses interaktif edukatif yang lebih efektif dan efisien sesuai dengan misi dan visi yang diemban perpustakaan sekolah. Fungsi perpustakaan sekolah juga dikemukakan oleh Manil Silva dalam (Sinaga 2007).

Berdasarkan uraian di atas, fungsi perpustakaan tidak hanya sebagai sumber informasi saja, melainkan dapat juga sebagai sarana pengembangan kreatifitas, karakter dan hiburan.

5. Definisi Siswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian siswa berarti orang .anak yang sedang berguru (belajar, bersekolah). Sedangkan menurut U UNo. 20 tahun 2013 tentang sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri mereka melalui proses pendidikan pada jalur dan jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Jadi dapat disimpulkan siswa merupakan seorang anak yang sedang menjalani proses belajar di sekolah. Menurut Prof. Dr. Shafique Ali Khan (2005)

pengertian siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan.

Jadi dari beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan siswa adalah salah satu faktor yang paling penting dalam dunia pendidikan dan untuk berjalanya sistem belajar mengajar.

6. Definisi Sekolah Menengah Pertama

Siswa merupakan pelajar yang duduk dimeja belajar setrata sekolah dasar maupun menengah pertama (SMP), sekolah menengah keatas (SMA).

Siswa tersebut belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan untuk mencapai pemahaman ilmu yang telah didapat dunia pendidikan. mengacu dari beberapa istilah murid, murid diartikan sebagai orang yang berada dalam taraf pendidikan, yang dalam berbagai literatur murid juga disebut sebagai anak didik dalam Undang undang Pendidikan no.2 tahun. 1989.

Menurut Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional no.20 tahun 2003 pasal 17 tentang pendidikan dasar disebutkan bahwa pendidikan dasar terdiri dari SD (Sekolah Dasar)/ sederajat dan SMP (Sekolah Menengah Pertama)/sederajat. Sekolah Menengah Pertama yang disingkat dengan SMP merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat).

Menurut kemendikbud pendidikan dasar sekolah menengah pertama (disingkat SMP, bahasa Inggris: *junior high school* atau *Middle School*) adalah jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia yang ditempuh setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat).

Jadi berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sekolah dasar adalah institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses belajar selama enam tahun lamanya.

7. Defenisi Motivasi

Menurut Mc.Donald (Sardiman, 2004) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan did

ahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi juga dapat dikat akan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi kondisi tertentu, sehing ga seseorang mau melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka maka akan b erusaha meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. jadi motiva si itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang.

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang, secara d isadari atau tidak disadari, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Usaha usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok o rang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yan g ingin dicapai (Asrori, 2007).

Menurut Umam (2012) Pengertian dari motivasi tercaakup berbagai aspek tingkah atau perilaku manusia yang dapat mendorong seseorang untu k berperilaku atau tidak berperilaku. Namun dalam istilah berikut ini, mot ivasi adalah dorongan manusia untuk bertindak dan berperilaku.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan d aya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapa i.

8. Definisi Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawa televi si, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yan

g disertai dengan suara. Media video merupakan salah satu jenis media audiovisual. Media audiovisual merupakan media yang mengandalkan indera pendengaran dan pengelihatannya. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Warsita (2008) media video mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan maupun kemampuan dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Sedangkan menurut Arsyad (2013) video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Jadi dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu media audiovisual yang menggambarkan objek bergerak yang disertai dengan suara yang terdiri dari potongan-potongan gambar hidup.

9. Kelebihan Media Video

Menurut Daryanto (2011), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain: (a) video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya; (b) video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* secara harfiah memiliki arti yaitu perantara, tengah atau pengantar. Media memiliki arti sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan (Indriana, 2011). Menurut Rusman (2012) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video sebagai berikut: (a) video dapat memberikan pesan ya

ng dapat diterima lebih merata oleh siswa; (b) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses; (c) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dimatikan sesuai kebutuhan; (d) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Jadi kelebihan menggunakan media video adalah menjadi sarana yang menarik untuk menerangkan suatu proses karena video bisa menampilkan sesuatu yang sulit dilihat secara nyata.

10. Definisi *Motion Grafis*

Graphic atau grafik *Motion Graphics* adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antar gambar dan suara yang menyentuh emosi dan dapat menggerakkan seseorang (Dickinson, 2010). *Motion* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti gerakan, isyarat, gerak gerak gambar hidup, dan usul. Menurut Wikipedia menyebutkan *Graphic* atau grafika dalam bahasa Indonesia adalah presentasi visual pada sebuah permukaan seperti dinding, kanvas, layar komputer, kertas, atau batu bertujuan untuk memberi tanda, informasi, ilustrasi, atau untuk hiburan. Contohnya adalah: foto, gambar, *Line Art*, grafik, diagram, tipografi, angka, simbol, desain geometris, peta, gambar teknik, dan lain lain. Seringkali dalam bentuk kombinasi teks, ilustrasi, dan warna. Hingga sekarang video dalam bentuk *motion graphic* sudah banyak digunakan.

Menurut Dickinson (2010) *motion graphics* adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antar gambar dan suara yang menyentuh emosi dan dapat menggerakkan seseorang. Menurut Betancourt (2012) *motion graphics* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari motion atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia.

Jadi dapat disimpulkan *motion graphic* merupakan penggabungan gambar atau ilustrasi dengan gambar video (*footage*) yang bisa dikombinasikan dengan instrumen musik.

11. Pembuatan *Motion Graphic*

Pembuatan *motion graphic* aplikasi yang digunakan adalah *KineMaster*, untuk proses *animating*, *editing* sedangkan untuk proses *rendering* juga menggunakan aplikasi *kinemaster*. Proses pembuatan *motion graphic* menurut Luther (1994) melewati beberapa tahap sebagai berikut: (a) *concept* yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain lain, dan spesifikasi umum; (b) *design* yaitu tahap dalam membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program; (c) *material collecting* yaitu tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan bahan tersebut, ant

ara lain gambar *icon*, foto, animasi, video, audio; (d) *assembly* yaitu tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia; (e) *testing* yaitu tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly*; (f) *distribution* yaitu tahap akhir pengemasan dan penyebaran dari produk.

Villamil Molina (1997) juga memberikan tahapan tahapan pengembangan multimedia, yaitu (a) *Development*; (b) *Preproduction*; (c) *Production*; (d) *Postproduction*; (e) *Delivery*. Dalam penelitian ini hanya menggunakan sebagian dari tahapan metode pengembangan multimedia tersebut, yaitu *Preproduction*, *Production*, dan *Postproduction*. Menurut Slembrouck (2012), ada beberapa proses pembuatan atau produksi dalam *Motion Graphics*, antara lain: (a) konsep Awal, konsep awal merupakan apa yang akan ditontonkan video tersebut dan mengidentifikasi sebuah ide yang akan ditonton oleh penonton, dan menggambarkan point point yang membantu; (b) *script writing* penulisan naskah, dimulai dari gambaran kasar dari narasi cerita, yang dimana kemudian akan diterjemahkan secara objek visual dan pergerakan, *voiceover*, efek suara, dan musik. Dalam sebuah video, waktu sangatlah terbatas, Semakin singkat semakin baik. Lebih baik dapat menyampaikan pesan dalam waktu 30 detik, sedangkan 60 detik masih bisa diterima, dan 90 detik merupakan rekomendasi maksimum dalam penyampaian pesan, yang mesti diingat dimana waktu yang sangat terbatas di video: semakin singkat semakin baik. Bila dapat menyampaikan pesan dalam waktu 30 detik, itu fantastis, 60 detik masih di terima sedangkan 90 detik rekomendasi maksimum dalam penyampaian pesan. Akan sangat membantu dimengerti apabila penunjukan emosional dan keyakinan adalah faktor yang signifikan

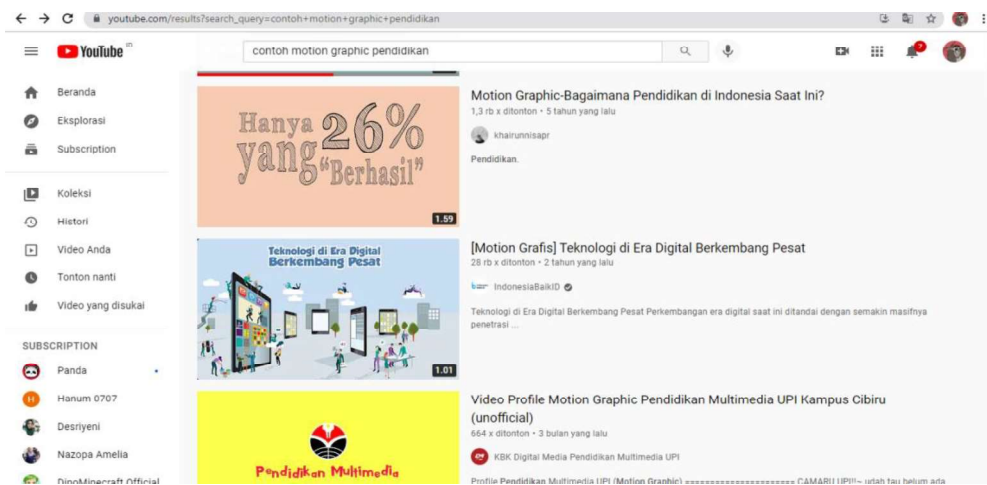
an dalam membawa penonton kedalam aksi. Semua haruslah diperhitungkan; (c) *storyboard*, ini adalah langkah awal untuk membuat visual dan suara dimana berdasarkan koresponden dari skrip. Gambaran dari semua momen yang diperlukan dalam skrip, yang dikenal sebagai "*Style Frame*". Lalu tuliskan deskripsi singkat dari scene dan semua narasi, suara, atau teks yang diperlukan dalam moment tersebut; (d) *sound (voiceover, musik dan sound effects)* *voiceover* melibatkan proses casting sama seperti memilih aktor untuk pertunjukan TV, dimana akan diaudisi dengan merekam suara saat mereka membaca skripnya. Suara aktor tersebut mungkin akan berulang kali melalui pembacaan yang berulang ulang karena perubahan intonasi, mood, dan ketebalan suaranya; (e) *animation*, proses animasi ini, dimana semua bagian bagian mulai digabungkan bersama. Animator akan mencoba melakukan animasi secara satu atau dua gaya gambar dalam melalui gaya visual yang ditentukan. Ini merupakan draft kasar dan kesempatan untuk mendapat *feedback* sebelum pekerjaan animasi sebenarnya dikerjakan dan untuk meminimalisir juga banyaknya revisi nantinya. Setelah itu barulah animasi dibuat secara penuh. Komisioner akan melihat keseluruhan draft dari animasi termasuk *voice over*, dan adanya kemungkinan mereka melakukan perubahan kecil. Setelah animasi diselesaikan, waktu akhir, *voice over*, musik, dan suara akan dimasukan dan secara perlahan diletakan untuk melengkapi proyek tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan *motion graphic* mempunyai beberapa tahap yaitu menentukan konsep cerita, membuat desain

semua objek karakter, menggabungkan semua objek karakter, melalui tahap editing dan melakukan rendering untuk hasil akhir.

12. Contoh Motion Graphic

Seiring berjalannya waktu dengan perkembangan teknologi saat ini, sudah banyak orang menggunakan *motion graphic* sebagai sarana untuk memperkenalkan sebuah instansi, produk bisnis, dan lain-lain. Berikut adalah contoh-contoh *motion graphic* yang telah dibuat.

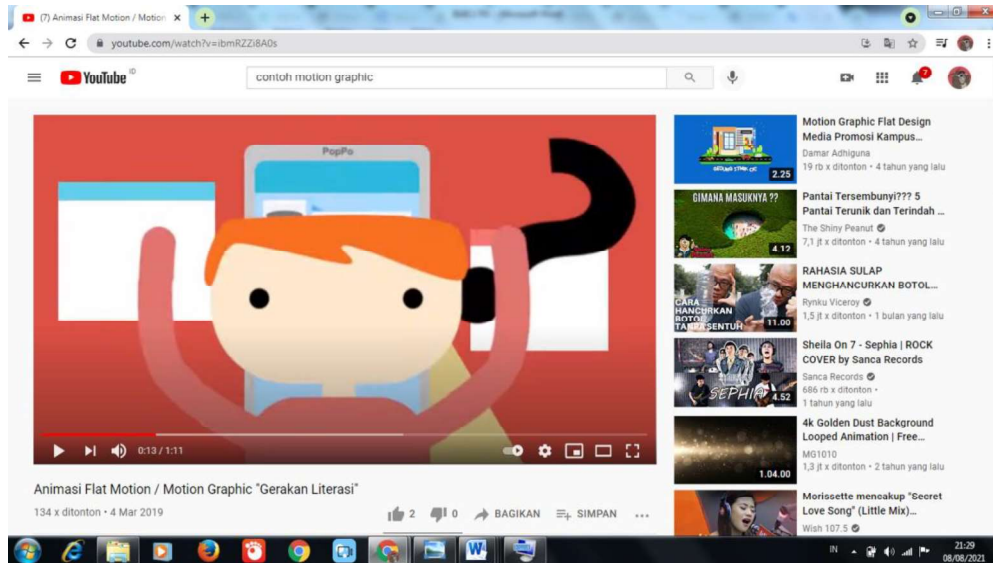


Gambar 1. Contoh *Motion Graphic*

Sumber

(https://www.youtube.com/results?search_query=contoh+motion+graphic+kinemaster)

Pada gambar 1 merupakan contoh dari berbagai *motion graphic* yang telah dibuat, beberapa diantaranya adalah *motion graphic* mengenai teknologi di era digital berkembang pesat, *motion graphic* pendidikan multimedia UPI, dan *motion graphic* bagaimana pendidikan indonesia saat ini.



Gamabar 2. Contoh *Motion Graphic*

Sumber

(<https://www.youtube.com/watch?v=ibmRZZi8A0s>)

Pada gamaba 2 merupakan contoh *motion graphic* mengenai Gerakan Literasi. Didalam video membahas tentang *hoax* yang sangat meresahkan, bagaimana cara mengatasi *hoax* dengan gerakan literasi, dan membuat rakyat indonesia bisa memilah informasi dengan sebaik-baiknya.

F. Metode Penulisan

1. Jenis Penulisan

Pada makalah ini penulis menggunakan jenis penulisan deskriptif. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Sukmadinata (2009) penelitian deskriptif bermanfaat untuk menggambarkan surtu fenomena dan jugga bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara fakta dari fenomena yang diteliti.

2. Objek Kajian

Objek kajian merupakan sasaran yang diteliti dalam penulisan makalah ini yang menjadi objek kajian motivasi *motion graphics*.

3. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari membaca teks asli dan mempelajari aplikasi produksi video dalam format grafik gerak. Tinjauan pustaka dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan penulis tentang pengenalan dan desain klip video dalam format grafik animasi.

4. Tahapan Kerja

Adapun tahapan pada proses pembuatan *motivation motion graphic* menurut Luther (1994) yaitu (a) Konsep - tahap pra-produksi grafis gerak; (b) desain di mana gerakan lebih spesifik diekspresikan sebagai gambar; (c) Mengumpulkan bahan sambil membuat animasi grafis (d) Assembling, tahapan dilakukan dalam beberapa tahapan yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi: desain, animasi, compositing dan rendering, *KineMaster* menggunakan *Handphone*; (e) *testing*, merupakan tahap pengujian; (f) *distribution*.