

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Telkom University (Tel-U) merupakan perguruan tinggi berbasis *information and communication technology* (ICT). Menurut website Telkom [1] Tel-U sebagai kampus yang memiliki inovasi-inovasi terbaik dibidang teknologi. Salah satu inovasi kampus ini yaitu dengan mendirikan pusat pendidikan terbuka yang dinamai “*Center for e-Learning and Open Education*” (CeLOE)

Menurut website Telkom [2] CeLOE berfokus pada transformasi pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi. Dengan salah satu titik fokusnya yaitu dengan mengembangkan media *e-learning* sebagai pendukung pembelajaran reguler.

Namun, seiring berjalannya CeLOE banyak mengalami gangguan terutama dari hasil video yang dirasa kurang interaktif dan monoton untuk dikonsumsi sebagai bahan ajar. Sehingga, berdampak terhadap kurang menariknya video untuk disaksikan. Dalam menanggapi masalah tersebut, tim pengelola dan pengembangan konten CeLOE berinisiatif untuk membentuk sebuah tim yang diberi nama *Content Creatif Team* (CCT). Tim ini berfokus memberikan efek animasi terhadap video pembelajaran *e-learning* yang nantinya akan didistribusikan sebagai bahan ajar di internal *Telkom University*.

Berdasarkan latar belakang belakang masalah tersebut maka penulisan proyek akhir ini diberi judul “Penerapan *Motion Graphic* Pada Konten Video Pembelajaran di LMS CeLOE *Telkom University*”

## 1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan *motion graphis* dan asset visual kedalam materi matakuliah yang diberikan dosen pengampu
2. Memberikan aspek animasi dan ilustrasi visual dari materi matakuliah yang dimiliki oleh dosen pengampu

3. Merancang visualisasi materi yang dapat dipahami oleh anak didik dalam bentuk video pembelajaran yang berkualitas

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat ditarik rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan video pembelajaran matakuliah yang atraktif, interaktif, dan animatif?
2. Bagaimana menerapkan konsep aspek visual terhadap video e-learning Telkom University?
3. Bagaimana memenuhi kebutuhan pangsa pasar untuk video e-learning?

### **1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir**

Adapun ruang lingkup dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aspek visualisasi hanya diterapkan di lingkungan pendidikan *Telkom University*.
2. Materi yang di visualisasikan bersumber dari materi matakuliah dosen *Telkom University*.
3. Video akhir hanya didistribusikan untuk pembelajaran *Telkom University*.

### **1.5 Luaran**

Ouput dari proyek akhir ini merupakan video pembelajaran yang telah menggunakan animasi serta asset pendukung untuk menjahui kandungan teks yang terlalu banyak. Sehingga, peserta didik yang menyaksikan video pembelajaran tidak merasa cepat bosan dan jenuh.