

**Perancangan Media Interaktif Staf Pengajar
Menggunakan Animasi 2D (Studi Kasus FTI UKSW)**

Artikel Ilmiah



Peneliti :

**Herinda Hariyadi Siwi (692010065)
Michael Bezaleel Wenas, S.Kom., M.Cs.
Birmanti Setia Utami, M.Sn.**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
Oktober 2014**

Lembar Pengesahan

Judul Artikel : Perancangan Media Interaktif Staf Pengajar Menggunakan Animasi
2D (Studi Kasus FTI UKSW)
Nama Mahasiswa : Herinda Hariyadi Siwi
NIM : 692010065
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,

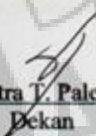


Michael Bezaleel Wenas, S.Kom., M.Cs.
Pembimbing 1

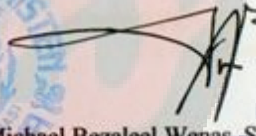


Birmanti Setia Utami, M.Sn.
Pembimbing 2

Mengesahkan,




Dr. Dharmaputra V. Palckahelu, M.Pd.
Dekan

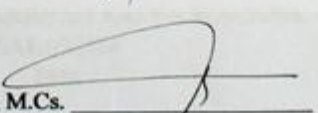


Michael Bezaleel Wenas, S.Kom., M.Cs.
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Ujian tanggal : 26 November 2014

Penguji:

1. T. Arie Setiawan Prasida, S.T., M.Cs. 

2. Anthony Y. M. Tumimomor, S.Kom., M.Cs. 

**Perancangan Media Interaktif Staf Pengajar Menggunakan Animasi 2D
(Studi Kasus FTI UKSW)**

Oleh

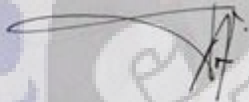
Herinda Hariyadi Siwi

NIM : 692010065

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan Kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi
guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Desain.

Disetujui oleh,

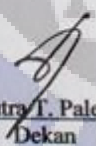


Michael Bezaleel Wenas, S.Kom., M.Cs.
Pembimbing 1

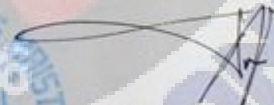


Birmanti Setia Utami, M.Sn.
Pembimbing 2

Diketahui oleh,



Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan



Michael Bezaleel Wenas, S.Kom., M.Cs.
Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2014**



FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jalan Diponegoro 52 - 60
Phone. (0296) 321212 (Hunting)
Fax. (0296) 321433
E-mail: fti@uksw.edu
Satatiga 50711 - INDONESIA



LEMBAR PERSETUJUAN PUBLISH JURNAL

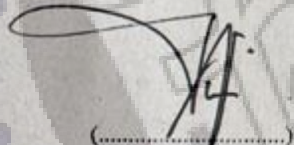
Dengan mempertimbangkan isi dari jurnal mahasiswa :

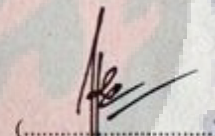
Nama Mahasiswa : Herinda Hariyadi Swi
NIM : 69 2010 065

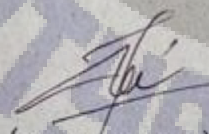
Maka jurnal ini dinyatakan :

LAYAK TERBIT / TIDAK LAYAK TERBIT

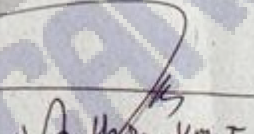
Menyetujui,


(.....)
Pembimbing 1


(.....)
Pembimbing 2


(.....)
Penguji 1




(.....) Y.M.T
Penguji 2



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HERINDA HARIYADI SIWI
NIM : 692010065 Email : HERINDAHARIYADISIWI@GMAIL.COM
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Judul tugas akhir : PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF STAF PENGAJAR MENGGUNAKAN ANIMASI 2D (STUDI KASUS FTI UKSW)

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja, Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.
** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing I dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 19 JANUARI 2015

1956

Herinda Hariyadi Swi

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

Michael Bealeel Wenas, S.Kom., M.Ci.

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Birmanti Sofia Utami, M.Sn.

Tanda tangan & nama terang pembimbing II



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HERINDA HARIYADI SIWI
NIM : 602010065 Email : HERINDAHARIYADISIWI@GMAIL.COM
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Judul tugas akhir : PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF STAF PENGAJAR
MENGUNAKAN ANIMASI 2D (STUDI KASUS FTI UKSW)
Pembimbing : 1. MICHAEL BEZALEEL WENAS, S.KOM., M.CS.
2. BIRMANTI SETIA UTAMI, M.SN.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 19 JANUARI 2015



Pernyataan

Artikel ilmiah berikut ini :

Judul : Perancangan Media Interaktif Staf Pengajar Menggunakan Animasi 2D (Studi Kasus FTI UKSW)

Pembimbing : 1. Michael Bezaleel Wenas, S.Kom., M.Cs.
2. Birmanti Setia Utami, M.Sn.

Adalah benar hasil karya saya :

Nama : Herinda Hariyadi Siwi

NIM : 692010065

Saya menyatakan tidak mengambil sebagian atau seluruhnya dari hasil karya orang lain sebagaimana yang tertulis dalam daftar pustaka. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam penulisan artikel ilmiah.

Salatiga, 19 Januari 2015

Yang memberi pernyataan,



Herinda Hariyadi Siwi

Perancangan Media Interaktif Staf Pengajar Menggunakan Animasi 2D (Studi Kasus FTI UKSW)

¹⁾ Herinda Hariyadi Siwi, ²⁾ Michael Bezaleel Wenas, ³⁾ Birmanti Setia Utami

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia
Email: ¹⁾ herindahariyadisiwi@gmail.com,

²⁾ michael.bezaleel@staff.uksw.edu, ³⁾ birmanti.utami@staff.uksw.edu

Abstract

In the lectures activities, students of Faculty of Information Technology (FTI) Satya Wacana Christian University (SWCU) require information about FTI lecturer. Information about lecturer needs to be informed to students because it is useful for supporting the lectures activities. Based on observations and preliminary survey, students still lack information about lecturer and often get difficult to obtain information about lecturer. This problem happens because of effort to inform the information about lecturer is still less effective. To solve this problem, we need to design an interactive media using 2D animation that contain information about FTI lecturer. The result of this study is an interactive media 2D animation FTI lecturer. The existence of this interactive media can facilitate students to obtain information about lecturer to supporting their lectures activities.

Keywords : Interactive Media, 2D Animation, Lecturer, FTI

Abstrak

Dalam kegiatan perkuliahan, mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (FTI) Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) membutuhkan informasi mengenai staf pengajar FTI. Informasi mengenai staf pengajar tersebut perlu diinformasikan ke mahasiswa karena berguna untuk menunjang kegiatan perkuliahan. Berdasarkan hasil pengamatan dan survei awal, mahasiswa masih kekurangan informasi mengenai staf pengajar dan seringkali mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi mengenai staf pengajar. Hal ini terjadi karena upaya penginformasian informasi mengenai staf pengajar masih kurang efektif. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan perancangan media interaktif menggunakan animasi 2D yang memuat informasi mengenai staf pengajar FTI. Hasil dari penelitian ini adalah media interaktif animasi 2D staf pengajar FTI. Adanya media interaktif ini dapat mempermudah mahasiswa untuk memperoleh informasi mengenai staf pengajar sebagai penunjang kegiatan perkuliahan.

Kata Kunci : Media Interaktif, Animasi 2D, Staf Pengajar, FTI

-
- 1) Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
 - 2) Staf Pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
 - 3) Staf Pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

1. Pendahuluan

Fakultas Teknologi Informasi (FTI) merupakan fakultas dengan jumlah staf pengajar terbanyak di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) yaitu 69 orang. Hingga tahun 2014 ini, jumlah mahasiswa FTI telah mencapai lebih dari 2800 orang. Berdasarkan hasil pengamatan awal, dalam kegiatan perkuliahan mahasiswa FTI memiliki kebutuhan yang berkaitan dengan staf pengajar FTI. Untuk itu mahasiswa perlu mengetahui informasi mengenai staf pengajar. Namun kenyataan yang terjadi adalah mahasiswa FTI seringkali mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi mengenai staf pengajar FTI.

Berangkat dari hasil pengamatan awal, dilakukan analisis kondisi sebagai survei awal dengan menyebarkan kuesioner ke 100 mahasiswa FTI dari angkatan 2009 sampai 2013, kemudian diketahui bahwa mahasiswa kekurangan informasi mengenai staf pengajar. Hasil kuesioner juga menyatakan bahwa mahasiswa membutuhkan informasi mengenai staf pengajar. Informasi mengenai staf pengajar perlu diinformasikan ke mahasiswa karena dapat berguna untuk menunjang kegiatan perkuliahan. Sebelumnya telah ada upaya yang dilakukan untuk menginformasikan informasi mengenai staf pengajar yaitu melalui web resmi FTI, namun menurut mahasiswa upaya tersebut kurang efektif karena informasi yang disajikan kurang lengkap dan kurang menarik.

Kemudian dilakukan analisis kebutuhan sebagai survei lanjutan menggunakan wawancara kepada 30 mahasiswa FTI yang diambil secara acak dari target kuesioner, dan diketahui bahwa mahasiswa mengharapkan adanya sebuah media baru yang dikemas interaktif untuk mempermudah pencarian informasi mengenai staf pengajar. Hasil wawancara juga menyatakan bahwa mahasiswa lebih tertarik dengan animasi dua dimensi (2D) sebagai bentuk penyajian konten dalam media interaktif.

Untuk mengatasi masalah tersebut dan menjawab kebutuhan mahasiswa, maka dalam penelitian ini akan dirancang media interaktif menggunakan animasi 2D yang memuat informasi mengenai staf pengajar FTI. Interaktivitas yang ada pada media ini memungkinkan mahasiswa untuk terlibat aktif dalam penggunaan media sehingga mahasiswa dapat memilih informasi yang dibutuhkan. Penggunaan animasi 2D dalam media ini menjadi sebuah solusi cepat untuk menyajikan informasi mengenai staf pengajar yang menarik bagi mahasiswa. Oleh karena itu, media interaktif staf pengajar FTI ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa untuk memperoleh informasi mengenai staf pengajar sebagai penunjang kegiatan perkuliahan.

2. Tinjauan Pustaka

“Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. Ganetic)” merupakan penelitian tentang perancangan sebuah media penyampaian informasi interaktif secara visual dengan animasi yang menarik sehingga menambah daya tarik calon klien untuk mempelajari tentang sebuah perusahaan. Media interaktif yang dihasilkan menjadi solusi untuk mengenalkan kepada dunia luar mengenai profil suatu perusahaan agar pesan yang disampaikan mudah diserap dan diingat [1]. Penelitian tersebut digunakan sebagai referensi karena adanya penerapan animasi dalam media yang dirancang sebagai daya tarik bagi pengguna. Penerapan animasi inilah yang

diadaptasi untuk diterapkan dalam perancangan ini. Hal yang membedakan adalah pada penelitian tersebut media interaktif dirancang untuk mengenalkan profil sebuah perusahaan, sementara itu dalam penelitian yang dilakukan media interaktif dirancang untuk menginformasikan data staf pengajar FTI.

Penelitian lain berjudul “Pembuatan Media Interaktif Untuk Profil Wisata Kota Solo” merupakan penelitian tentang perancangan media interaktif untuk memberikan informasi wisata di Kota Solo. Informasi tersebut dirancang dalam bentuk peta wisata minimalis sehingga memungkinkan *user* memilih lokasi mana yang ingin diketahui. Selain itu, media tersebut juga berisi daftar hotel, transportasi, *restaurant*, *money changer*, lokasi pemesanan tiket pesawat dan *agent travel* [2]. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah media interaktif dapat menjadi wadah dan solusi untuk menampung banyak informasi. Hal tersebut yang diadaptasi untuk diterapkan dalam perancangan ini. Perbedaannya adalah pada penelitian tersebut media interaktif dirancang dalam bentuk peta wisata minimalis yang statis sedangkan dalam penelitian yang dilakukan media interaktif dirancang menggunakan animasi 2D.

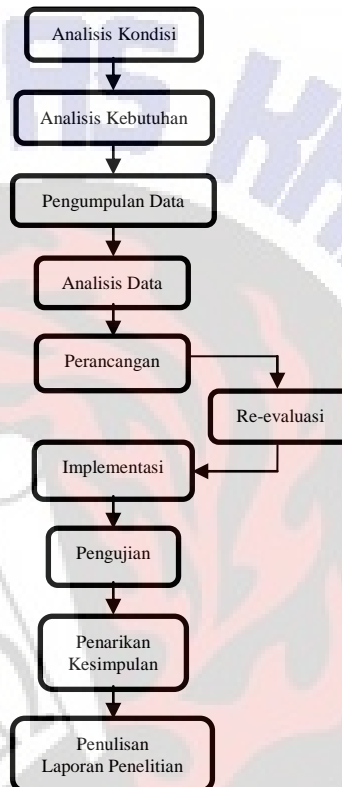
Media interaktif adalah cara seseorang memberikan penjelasan tentang suatu informasi tertentu dengan bantuan program aplikasi [3]. Media interaktif data staf pengajar FTI dirancang dengan pendekatan multimedia sehingga termasuk dalam multimedia interaktif. Multimedia sendiri dapat dikaitkan dengan lima elemen media yang digabungkan yaitu teks, grafik, video, animasi, dan suara [4]. Dengan penambahan interaktivitas sebagai elemen keenam, multimedia interaktif merupakan aplikasi multimedia yang dapat menerima input dari pengguna dan memungkinkan pengguna mengambil bagian dalam aktivitas multimedia [5]. Media interaktif data staf pengajar FTI ini dirancang menggunakan animasi 2D. Penggunaan animasi dalam perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan interaktif. Animasi 2D adalah animasi yang mengacu pada 2 dimensi spasial yaitu panjang dan lebar atau panjang dan tinggi [6]. Pada animasi 2D, model dibuat dari objek-objek yang terpisah per *layer*. Sedangkan untuk pergerakan model menggunakan teknik *keyframe* [7].

FTI adalah salah satu fakultas muda yang ada di UKSW. FTI telah resmi berdiri sejak tanggal 30 September 2003 dan menggunakan warna biru sebagai warna identitas. FTI bergerak di bidang teknologi dengan slogan kritis, kreatif, inovatif, sehingga FTI selalu bergerak dinamis mengikuti perkembangan teknologi dari masa ke masa. FTI merupakan fakultas yang besar dengan jumlah staf pengajar terbanyak di UKSW yaitu 69 orang staf pengajar baik yang berstatus dosen tetap maupun dosen kontrak. Hingga tahun 2014 ini, FTI telah tercatat memiliki 10 program studi, 11 bidang pengembangan dan jumlah mahasiswa yang mencapai lebih dari 2800 orang. FTI sangat kental dengan suasana kekeluargaan yang kuat, akrab, santai dan hangat antar civitas akademika yang ada di dalamnya. Selain itu, FTI juga kental dengan kesan akademis terkait aspek formal sebuah instansi.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran yang merupakan gabungan antara pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Tujuan

penggunaan metode penelitian campuran adalah untuk mengisi kekosongan yang disebabkan oleh kekurangan yang dimiliki suatu pendekatan tertentu dengan kelebihan yang dimiliki pendekatan lainnya [8]. Tahap penelitian yang digunakan adalah *incremental strategy* yang memiliki prinsip dasar seperti *adaptive strategy*, hanya saja dalam skala yang lebih sederhana. Strategi ini mengakomodasi modifikasi minor yang dihasilkan pada proses penilaian kembali (re-evaluasi) [9]. Tahap penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahap Penelitian

Tahap pertama adalah menganalisis kondisi di lingkungan mahasiswa FTI menggunakan pendekatan kuantitatif guna melihat tingkat pengetahuan dan minat mahasiswa mengetahui informasi tentang staf pengajar FTI, mengetahui masalah yang terjadi dan mengetahui faktor yang melatarbelakanginya. Analisis kondisi dilakukan menggunakan kuesioner ke 100 mahasiswa FTI dari angkatan 2009 sampai 2013 dengan jumlah 20 orang dari tiap angkatan. 5 angkatan terakhir mahasiswa dipilih menjadi target kuesioner karena termasuk dalam kategori mahasiswa yang aktif berkuliah.

Berdasarkan analisis kondisi disimpulkan bahwa mahasiswa kekurangan informasi dan membutuhkan informasi mengenai staf pengajar, serta upaya penginformasian informasi mengenai staf pengajar melalui web FTI kurang efektif. Hasil dari analisis kondisi ini digunakan sebagai penguat latar belakang masalah dalam penelitian ini.

Tahap kedua adalah menganalisis kebutuhan mahasiswa menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara ke 30 mahasiswa FTI yang diambil dari target kuesioner untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa yang meliputi

bentuk media yang diharapkan, bentuk penyajian konten yang diminati dan informasi penunjang kegiatan perkuliahan yang dibutuhkan mahasiswa.

Dari tahap analisis kebutuhan disimpulkan bahwa mahasiswa mengharapkan adanya media baru yang dikemas interaktif dengan animasi 2D sebagai bentuk penyajian konten. Untuk informasi penunjang kegiatan perkuliahan yang dibutuhkan mahasiswa adalah nama dan gelar staf pengajar, foto, NIDN, letak ruangan, email, kontak, jabatan struktural, program studi (prodi) yang diampu, status ikatan kerja serta bidang pengembangan (bidbang) yang ditekuni masing-masing staf pengajar. Selain itu mahasiswa juga membutuhkan informasi mengenai nama-nama prodi, jumlah dosen pengampu dalam tiap prodi serta ikon prodi dan nama-nama bidbang dan jumlah dosen yang tergabung dalam tiap bidbang. Ada konten yang tidak dapat ditampilkan yaitu letak ruangan dan kontak. Keputusan ini diambil berdasarkan hasil diskusi dengan Bapak Hindriyanto selaku wakil dekan FTI. Kebutuhan mahasiswa tersebut akan menjadi acuan dalam perancangan media.

Tahap ketiga yaitu pengumpulan data. Pengumpulan data staf pengajar dilakukan dengan wawancara kepada Ibu Getty selaku sekretaris FTI. Dilakukan wawancara kepada Bapak Hindriyanto selaku wakil dekan FTI untuk mendapatkan data tentang FTI dan karakteristiknya, serta data tentang prodi dan bidbang. Wawancara kepada kepala program studi (kaprodi) untuk mengetahui data tentang prodi dan mengkonsultasikan bentuk ikon yang mewakili prodi. Dilakukan juga wawancara kepada koordinator bidang pengembangan (korbidbang) untuk mengetahui dosen yang tergabung dalam bidbang. Wawancara kepada staf pengajar FTI untuk melengkapi data staf pengajar yang telah diperoleh sebelumnya. Kelengkapan data staf pengajar juga diperoleh melalui beberapa *website* terkait dan penggalan data di Biro Teknologi dan Sistem Informasi (BTSI). Data-data tersebut kemudian akan diolah menjadi konten materi yang ditampilkan dalam media. Selain itu, dilakukan juga wawancara kepada Bapak Frederik Samuel Papilaya selaku administrator web FTI untuk mengetahui karakteristik target pengguna terkait dengan pengaksesan web FTI. Untuk pengumpulan data pustaka diperoleh dari berbagai buku dan jurnal baik cetak maupun online, sedangkan referensi karya diperoleh dari internet.

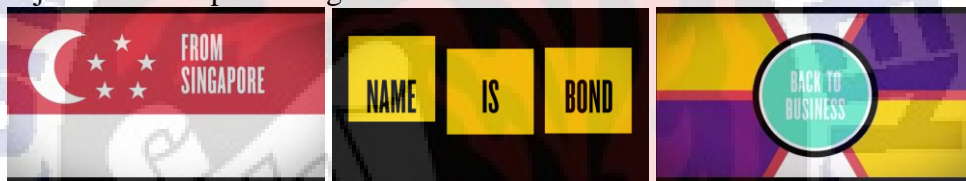
Tahap keempat adalah menganalisis data. Berdasarkan hasil wawancara kepada sekretaris FTI, diperoleh data tentang jumlah, nama dan gelar, NIDN serta email staf pengajar. Dari hasil wawancara kepada wakil dekan diperoleh data bahwa FTI merupakan fakultas muda di UKSW yang selalu bergerak mengikuti perkembangan teknologi dan memiliki karakteristik yaitu suasana kekeluargaan tanpa meninggalkan kesan akademis (formal) dengan warna biru sebagai warna identitas. Diperoleh juga data tentang jumlah, nama prodi beserta nama kaprodi dan jumlah, nama bidbang beserta nama korbidbang. Data tentang jumlah dan nama-nama dosen pengampu serta ikon prodi yang disetujui diperoleh dari hasil wawancara kepada masing-masing kaprodi. Data tentang jumlah dan nama dosen yang tergabung dalam masing-masing bidbang diperoleh dari hasil wawancara kepada korbidbang. Dari hasil wawancara kepada staf pengajar FTI, pengumpulan data dari beberapa *website* terkait dan

penggalan informasi di BTSI maka diperoleh semua informasi mengenai staf pengajar yang dibutuhkan mahasiswa sebagai penunjang kegiatan perkuliahan.

Berdasarkan semua data yang telah diperoleh, media interaktif akan dirancang dengan 2 pembagian konten informasi yang ditampilkan. Informasi mengenai staf pengajar disajikan secara interaktif, sedangkan informasi tambahan yang merupakan rangkuman dari informasi mengenai staf pengajar disajikan melalui video animasi.

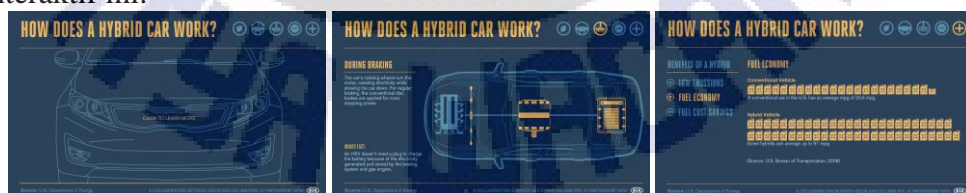
Hasil analisis data berdasarkan wawancara kepada administrator web FTI menyatakan bahwa dalam 1 hari ada kurang lebih 20.000 klik pengaksesan web FTI. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa FTI sering memanfaatkan internet untuk mengakses web FTI sehingga media ini akan sangat efektif jika diimplementasikan di web FTI karena berpeluang besar diakses mahasiswa.

Berdasarkan hasil analisis data referensi karya melalui internet diperoleh beberapa contoh referensi karya. Video dengan judul “*Motion Design 1 Final*” adalah contoh video animasi yang dirancang menggunakan teknik *motion graphic* [10]. Video ini dirancang dengan konsep modern dan dinamis karena setiap animasinya mengikuti tempo *background*. Video animasi pada Gambar 2 menjadi referensi perancangan video animasi dalam media interaktif ini.



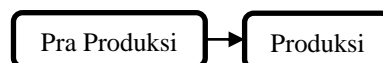
Gambar 2 Video Animasi “*Motion Design 1 Final*” [10]

Media interaktif berjudul “*How Does a Hybrid Car Work?*” pada Gambar 3 merupakan media pengenalan cara kerja mobil *hybrid* yang dirancang dengan pendekatan infografis [11]. Media interaktif ini disajikan dalam konsep semi formal dengan penggunaan warna biru dan oranye yang sesuai konsep. Tampilan dan pergerakan animasi dalam media interaktif ini dibuat sederhana namun tetap menarik tanpa menggunakan efek suara apapun. Media interaktif “*How Does a Hybrid Car Work?*” menjadi referensi dalam perancangan media interaktif ini.



Gambar 3 Media Interaktif “*How Does a Hybrid Car Work?*” [11]

Tahap kelima yaitu perancangan media yang meliputi pra produksi dan produksi. Tahap perancangan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Tahap Perancangan

Langkah pertama perancangan adalah pra produksi. Konsep media interaktif ini adalah penginformasian informasi mengenai staf pengajar FTI. Media interaktif staf pengajar FTI ini dihadirkan untuk memudahkan mahasiswa memperoleh informasi mengenai staf pengajar sebagai penunjang kegiatan

perkuliahan. Media interaktif ini mengusung konsep semi formal dengan memadukan dua (2) aspek yang melekat erat pada FTI yaitu suasana kekeluargaan dan kesan akademis berkaitan dengan aspek formal sebuah instansi. Media interaktif ini terbagi menjadi 2 bagian sebagai menu utama yaitu Data Staf Pengajar dan Video Animasi.

Media interaktif ini menggunakan *jeans* sebagai ornamen utama untuk menampilkan konsep semi formal karena adanya kesesuaian karakteristik antara *jeans* dan FTI. *Jeans* yang umumnya berwarna biru menunjukkan gaya yang terkesan kasual, muda dan dinamis [12]. Seperti halnya FTI, dengan warna biru sebagai warna identitas, merupakan fakultas muda yang terus bergerak dinamis mengikuti perkembangan teknologi sehingga tidak akan pernah ketinggalan jaman. Suasana kekeluargaan yang akrab, santai dan hangat sesuai dengan kesan kasual pada *jeans*. Kesan formal ditampilkan dengan *jeans* yang dibuat dalam bentuk kemeja *jeans* dengan kerah berujung lancip karena kemeja berkerah lancip memiliki kesan formal yang kuat [12]. Layaknya pakaian yang umumnya disimpan atau berada di dalam lemari, begitu juga staf pengajar FTI yang berada dan bekerja di FTI. Kemeja *jeans* diibaratkan sebagai staf pengajar FTI dan lemari sebagai FTI.

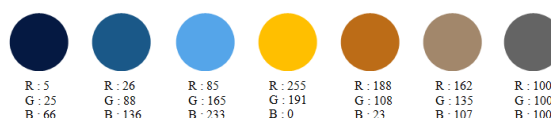
Sementara itu, konsep dari menu Video Animasi dalam media ini adalah penyajian informasi tambahan yang merupakan rangkuman dari informasi mengenai staf pengajar. Menyesuaikan dengan konsep media interaktif, ornamen *jeans* juga digunakan dalam video. Pergerakan dalam video dirancang menggunakan teknik *motion graphic* yang disesuaikan dengan tempo dari *background* yang digunakan.

Dalam media ini, dipilih judul “Data Staf Pengajar FTI UKSW” untuk menjelaskan bahwa media ini adalah media yang menginformasikan informasi mengenai staf pengajar FTI. Untuk tipografi yang digunakan, dipilih *font sans serif* “*Bebas Neue*” seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5 karena bentuknya yang modern, sederhana, ramping, rapi dan berlegibilitas tinggi sehingga lebih mudah dibaca [13].

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789**

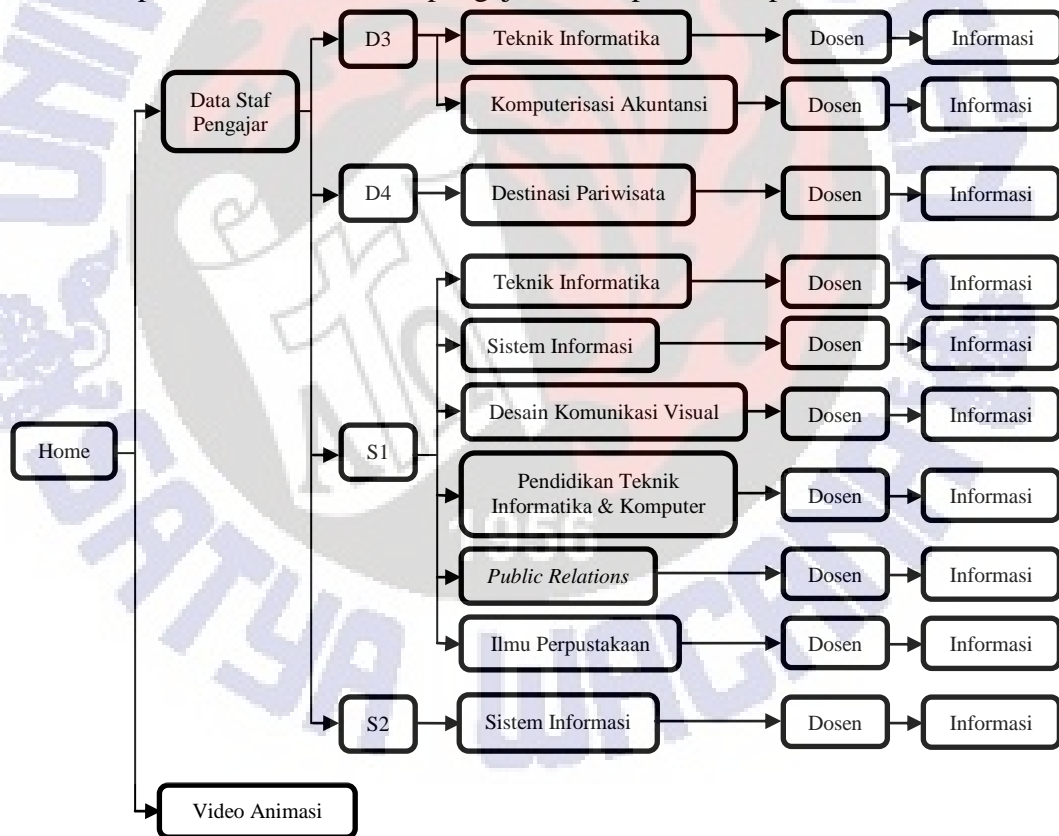
Gambar 5 Huruf

Warna yang digunakan untuk menampilkan konsep semi formal adalah biru dan oranye. Kedua warna tersebut diadaptasi dari warna yang digunakan dalam logo K2I. Biru sebagai warna identitas FTI, melambangkan kecerdasan serta memiliki kesan dingin dan tenang sehingga biru dapat digunakan untuk menunjukkan kesan formal FTI. Oranye melambangkan kehangatan sehingga dapat digunakan untuk menunjukkan suasana kekeluargaan FTI yang akrab dan hangat [14]. Adapun warna-warna lain yang digunakan sebagai pendukung. Gambar 6 merupakan warna yang digunakan dalam perancangan ini.



Gambar 6 Warna

Sitemap adalah elemen yang merepresentasikan struktur navigasi pada aplikasi [15]. Adapun *sitemap* yang dirancang untuk media interaktif staf pengajar FTI ini. Media interaktif akan diawali dengan halaman *home* yang menampilkan 2 menu utama yaitu Data Staf Pengajar dan Video Animasi. Dari menu Data Staf Pengajar akan berlanjut ke halaman jenjang akademik yang memuat 4 pilihan yaitu D3, D4, S1 dan S2. Jenjang akademik D3 terdiri dari prodi Teknik Informatika dan Komputerisasi Akuntansi. Dalam jenjang akademik D4 terdapat prodi Destinasi Pariwisata. Jenjang akademik S1 terdiri dari 6 prodi yaitu Teknik Informatika, Sistem Informasi, Desain Komunikasi Visual, Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, *Public Relations* dan Ilmu Perpustakaan. Sedangkan dalam jenjang akademik S2 ada 1 prodi yaitu Sistem Informasi. Dari situ mahasiswa dapat memilih prodi yang diinginkan. Setelah itu akan dilanjutkan dengan halaman dosen yang menampilkan nama beserta foto staf pengajar yang ada dalam prodi yang telah dipilih. Dengan memilih staf pengajar maka akan tampil informasi mengenai staf pengajar. *Sitemap* media interaktif staf pengajar FTI dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Sitemap Media Interaktif

Storyline adalah kerangka kerja tertulis yang nantinya akan diterjemahkan dalam bentuk *storyboard* [16]. *Storyline* dari video animasi adalah sebagai berikut : Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana yang didirikan sejak tahun 2003, memiliki 69 orang staf pengajar dengan 10 prodi dan 11 bidbang. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan tentang 10 prodi dan 11 bidbang.

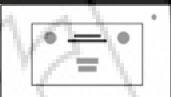




Treatment adalah deskripsi singkat dari setiap *scene* yang ada [16]. Tabel 1 adalah *treatment* dari video animasi dalam media interaktif ini.

Tabel 1 *Treatment* Video Animasi

<i>Scene</i>	Keterangan	Visualisasi
1	Pembukaan	- Tulisan “Fakultas Teknologi Informasi” - Tulisan “Universitas Kristen Satya Wacana”
2	Informasi singkat seputar FTI dan yang berkaitan dengan staf pengajar FTI	- Tulisan “sejak tahun 2003” - Tulisan “69 staf pengajar” - Tulisan “10 program studi” - Tulisan “11 bidang pengembangan”
3	Penjelasan tentang 10 program studi	- Nama program studi - Ikon program studi - Jumlah dosen yang mengampu
4	Penjelasan tentang 11 bidang pengembangan	- Nama bidang pengembangan - Jumlah dosen yang tergabung
5	Penutup	- Tulisan “Fakultas Teknologi Informasi”


Storyboard merupakan terjemahan *treatment* dalam bentuk gambar yang dapat membantu pemvisualisasian karya sebelum diproduksi [17]. *Storyboard* terbagi menjadi 2 yaitu *storyboard* dari keseluruhan media interaktif dan *storyboard* video animasi. Tabel 2 adalah *storyboard* dari keseluruhan media interaktif.


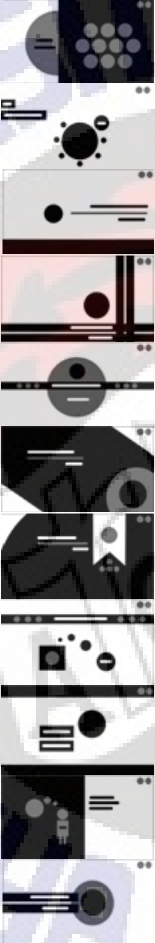
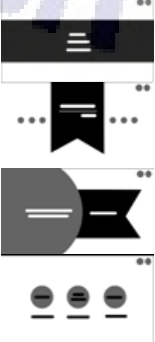
Tabel 2 *Storyboard* Keseluruhan Media Interaktif

Keterangan	<i>Storyboard</i>	Animasi
Halaman Home		- Judul, logo UKSW, logo K2I, dan kedua menu utama muncul satu persatu
Halaman Jenjang Akademik		- Kemeja berotasi - 4 tombol jenjang akademik keluar dari dalam kantong kemeja
Halaman Program Studi		- Kemeja berpindah posisi menuju ke kiri atas sampai hilang
Halaman Dosen		- <i>Zoom out</i> - Pintu lemari terbuka
Halaman Informasi Dosen		- Informasi mengenai staf pengajar muncul pada bagian atas gantungan kemeja


Sedangkan *storyboard* dari video animasi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 *Storyboard* Video Animasi

<i>Scene</i>	<i>Storyboard</i>	Durasi	Animasi
Pembukaan		10 detik	- “Fakultas”, “Teknologi” dan “Informasi” muncul satu persatu di bagian bawah lalu naik satu persatu diikuti bulatan-bulatan jeans yang muncul membentuk visualisasi gedung - “Universitas”, “Kristen”, “Satya” dan “Wacana” muncul satu persatu di bawah visualisasi gedung - Kemudian semua hilang

Rangkuman Informasi		12 detik	<ul style="list-style-type: none"> - Muncul kotak-kotak besar bergantian - Tulisan “Sejak”, “Tahun” dan “2003” muncul satu persatu - Muncul kotak-kotak kecil, bulatan <i>jeans</i>, dan bulatan biru - “69”, “Staf” dan “Pengajar” muncul satu persatu - “10”, “Program” dan “Studi” muncul satu persatu - “11”, “Bidang” dan “Pengembangan” muncul satu persatu
Penjelasan 10 Program Studi		60 detik	<p>Judul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muncul <i>background jeans</i> di sisi kanan - “10 Program Studi” muncul bersama bulatan kuning di belakangnya - Ikon prodi muncul satu persatu <p>Penjelasan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 prodi dijelaskan dalam tiap 10 <i>scene</i> yang berbeda - Ikon prodi muncul terlebih dahulu - Kemudian diikuti dengan nama prodi dan jumlah dosen pengampu dalam masing-masing prodi - Pemvisualisasian juga didukung dengan obyek-obyek pendukung dan ornamen <i>jeans</i>
Penjelasan 11 Bidang Pengembangan		30 detik	<p>Judul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muncul <i>background jeans</i> di bagian tengah - “11 Bidang Pengembangan” muncul <p>Penjelasan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 11 bidang dijelaskan dalam beberapa <i>scene</i> yang berbeda - Nama bidang muncul terlebih dahulu - Kemudian diikuti dengan jumlah dosen yang tergabung dalam masing-masing bidang - Pemvisualisasian juga didukung dengan obyek-obyek pendukung dan ornamen <i>jeans</i>



Penutup		5 detik	<ul style="list-style-type: none"> - Muncul <i>background jeans</i> dari sisi kanan atas ke tengah lalu berotasi - Sementara itu “Fakultas Teknologi Informasi” muncul perlahan - <i>Background jeans</i> berhenti berotasi
---------	---	---------	--

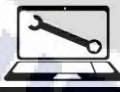




Tahap berikutnya adalah proses produksi. Proses pertama dalam produksi yaitu pembuatan *footage* yang nantinya akan dijadikan obyek yang dianimasikan ataupun yang dijadikan tombol. Pada pembuatan obyek gaya desain yang dipakai adalah semi realis supaya tidak terlalu formal ataupun kekanak-kanakan. Gambar 10 berikut ini adalah beberapa obyek yang dibuat.








Gambar 10 Pembuatan Obyek

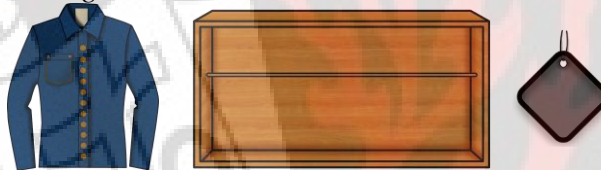
Selain itu, dirancang juga ikon dari masing-masing prodi. Ikon prodi dirancang karena menurut kaprodi, masing-masing prodi membutuhkan sebuah ikon untuk mencitrakan prodi, sementara selama ini belum ada ikon resmi yang mewakili masing-masing prodi. Ikon prodi juga berguna untuk memudahkan pengguna dalam mengenali prodi. Ikon digunakan pada keseluruhan bagian media. Gaya desain yang digunakan dalam pembuatan ikon program studi adalah stilasi obyek. Pembuatan ikon program studi ini telah melalui persetujuan dari masing-masing kepala program studi. Tabel 4 berikut ini adalah ikon dari masing-masing program studi beserta dengan penjelasannya.

Tabel 4 Ikon Program Studi

Program Studi	Ikon	Penjelasan
D3 Teknik Informatika (D3 TI)		Ikon divisualisasikan melalui perpaduan bentuk laptop dan kunci inggris untuk menunjukkan bahwa D3 TI adalah program studi tentang teknik informatika yang lebih menekankan pada praktek.
D3 Komputerisasi Akuntansi (D3 KA)		Diadaptasi dari logo KA yang sudah ada. Huruf “a” menyimbolkan akuntansi dan dibentuk seperti “@” yang merupakan salah satu ikon dalam komputer untuk menunjukkan akuntansi yang terkomputerisasi.
D4 Destinasi Pariwisata (D4 DesPar)		Menggunakan koper, sebagai ikon D4 DesPar karena koper identik dengan kegiatan berwisata dan merupakan alat yang paling sering dibawa ketika berwisata dilengkapi dengan peta dan penunjuk lokasi.
S1 Teknik Informatika (S1 TI)		Ikon S1 TI divisualisasikan dengan 2 bentuk komputer yang saling terhubung untuk menunjukkan pemanfaatan secara optimal teknologi komputer untuk pengolahan dan pengintegrasian data.
S1 Sistem Informasi (S1 SI)		Ikon S1 SI dirancang dari beberapa informasi yang saling terintegrasi dalam suatu dunia jaringan sistem yang divisualisasikan melalui bentuk globe.

S1 Desain Komunikasi Visual (S1 DKV)		Penggunaan perpaduan bentuk palet lukis dan otak sebagai visualisasi ikon memiliki tujuan untuk menunjukkan bahwa S1 DKV lebih cenderung pada ide-ide kreatif dan pembuatan konsep desain.
S1 Pendidikan Teknik Informatika & Komputer (S1 PTIK)		Perpaduan bentuk topi toga sebagai simbol pendidikan dan globe yang mewakili teknologi menunjukkan bahwa S1 PTIK adalah program studi tentang pendidikan teknologi yang berkaitan dengan tenaga kependidikan yaitu guru.
S1 Public Relations (S1 PR)		Dirancang berdasar konsep <i>coordination</i> , <i>cooperation</i> , dan <i>communication</i> yang merupakan dasar dari S1 PR. Divisualisasikan dengan stilasi bentuk orang yang saling berpelukan tak berujung untuk menunjukkan hubungan yang saling mengisi dalam komunikasi, kerjasama dan koordinasi.
S1 Ilmu Perpustakaan (S1 IP)		Perpaduan bentuk buku-buku yang tertata dengan komputer dibelakangnya menunjukkan bahwa S1 IP lebih menekankan pada aliran / pertukaran informasi yang didukung dengan teknologi.
S2 Sistem Informasi (S2 SI)		Pemvisualisasian ikon S2 SI dengan 2 bentuk file sebagai simbol informasi merujuk pada penganalisisan terhadap informasi-informasi dalam sebuah sistem.

Proses yang kedua adalah *coloring* (pewarnaan). Proses pewarnaan obyek didukung dengan *texturing* (pemberian tekstur) yaitu tekstur *jeans* pada kemeja dan tekstur kayu pada lemari. Gambar 11 adalah beberapa contoh hasil *coloring and texturing*.

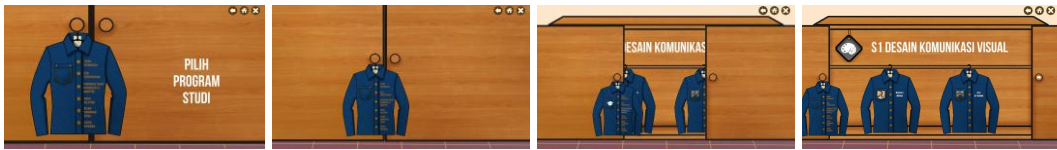


Gambar 11 *Coloring and Texturing*

Proses terakhir produksi dalam tahap perancangan yaitu *layouting*. Pada proses *layouting*, obyek-obyek yang dibuat diatur sedemikian rupa tata letaknya. *Layout* dari media interaktif ini lebih didominasi oleh gambar dengan sedikit penggunaan teks. Terdapat 3 tombol utama yaitu *back*, *home* dan *exit*.

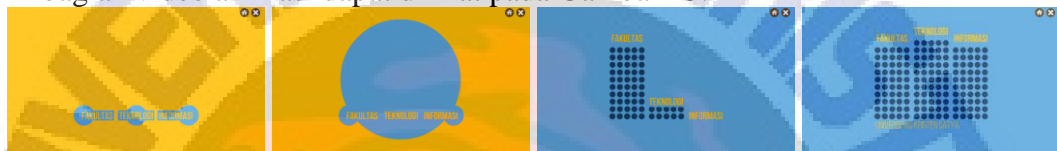
Tahap selanjutnya adalah re-evaluasi. Re-evaluasi merupakan tahap imbuhan yang dilakukan untuk memverifikasi informasi yang disajikan sebagai konten karena perubahan informasi mengenai staf pengajar dimungkinkan terjadi. Dalam pelaksanaan re-evaluasi, ditemukan bahwa informasi mengenai staf pengajar yang menjadi konten sudah tidak lagi valid karena telah terjadi penambahan jumlah staf pengajar selama perancangan ini berlangsung. Oleh karena itu, dilakukan pengumpulan data tambahan dan penambahan informasi ke dalam media berdasarkan data terbaru yang diperoleh.

Setelah konten dire-evaluasi, kemudian berlanjut ke tahap implementasi. Pada tahap implementasi, obyek-obyek dalam media dianimasikan dalam proses *animating*. Proses *animating* ini dipisah menjadi 2 bagian, yaitu *animating* pada keseluruhan media interaktif dan *animating* pada bagian video animasi. Pada bagian media interaktif, obyek dianimasikan secara sederhana serta diberi efek interaktif agar obyek-obyek tertentu dapat ditekan layaknya sebuah tombol. Contoh *animating* pada media interaktif dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Animating Media Interaktif

Sedangkan proses *animating* untuk bagian video animasi, obyek-obyek dianimasikan menggunakan efek *alpha*, *brightness*, *position*, *scale*, dan *rotation*. Masih dalam proses ini, dilakukan juga penambahan *background* karena setiap pergerakan dalam video ini disesuaikan dengan tempo *background*. *Background* dengan *genre trance* dipilih untuk menampilkan kesan santai, futuristik, dinamis, modern dan berteknologi, selain itu dapat untuk menarik minat supaya pengguna tidak merasa bosan. Contoh *animating* pada bagian video animasi dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13 Animating Video

Pada tahap ini, dilakukan juga *sound editing*, penggabungan video animasi ke dalam media interaktif dan *rendering*. Proses *sound editing* pada media interaktif yaitu berupa penambahan *sound effect* pada tombol yang ditekan. Pada media interaktif ini tidak ditambahkan *background* karena terkesan gaduh dan mengganggu. Kemudian penggabungan video animasi ke dalam media interaktif. Setelah kedua bagian tersebut bergabung, sampailah pada proses akhir yaitu *rendering* sehingga diperoleh hasil implementasi akhir media.

Lalu, hasil implementasi akhir media akan diuji dalam tahap pengujian. Berdasarkan hasil pada tahap pengujian maka dilakukan penarikan kesimpulan dan kemudian keseluruhan proses yang dilakukan dalam penelitian ini ditulis dalam laporan penelitian.

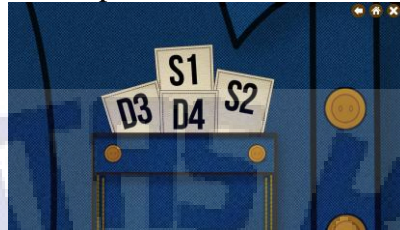
4. Hasil dan Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah media interaktif berisi informasi mengenai staf pengajar interaktif dan video animasi. Media interaktif dimulai dengan halaman *home* berisi teks “Data Staf Pengajar FTI UKSW” sebagai judul, logo UKSW dan K2I serta 2 tombol interaktif sebagai menu yaitu Data Staf Pengajar dan Video Animasi. Jika pengguna memilih Data Staf Pengajar maka akan muncul halaman-halaman interaktif berikutnya, sedangkan jika pengguna memilih Video Animasi maka aplikasi akan secara otomatis memainkan video animasi. Gambar 14 adalah tampilan halaman *home*.



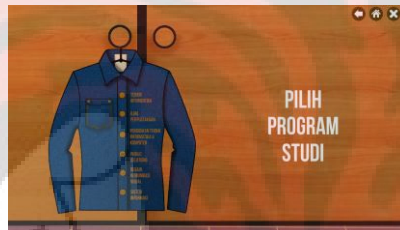
Gambar 14 Halaman *Home*

Halaman selanjutnya disebut dengan halaman jenjang akademik yang menampilkan empat pilihan jenjang akademik yang ada di FTI UKSW. Pada halaman inilah pengguna dapat memilih salah satu dari jenjang akademik yang diinginkan untuk pencarian informasi staf pengajar FTI. Tampilan halaman jenjang akademik dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15 Halaman Jenjang Akademik

Berikutnya adalah halaman program studi. Pada halaman ini pengguna dapat mengetahui dan memilih program studi yang tergabung dalam masing-masing jenjang akademik. Tampilan halaman program studi dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16 Halaman Program Studi

Gambar 17 merupakan tampilan dari halaman dosen. Setelah mengetahui prodi yang ada dalam suatu jenjang akademik dan memilih salah satunya, pada halaman ini pengguna dapat mengetahui staf pengajar yang mengampu dalam prodi yang dipilih pada halaman sebelumnya.



Gambar 17 Halaman Dosen

Kemudian, dengan memilih salah satu dosen maka akan muncul informasi mengenai dosen meliputi nama dan gelar, NIDN, email, jabatan struktural, status ikatan kerja, bidang pengembangan serta foto. Halaman informasi dosen dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18 Halaman Informasi Dosen

Kemudian pada video animasi terbagi menjadi 5 bagian besar *scene*. Bagian pertama video adalah menampilkan pembukaan, berisi pengenalan singkat FTI meliputi teks “Fakultas Teknologi Informasi” dan “Universitas Kristen Satya Wacana”. Hasil tampilan pembukaan video dapat dilihat pada Gambar 19.



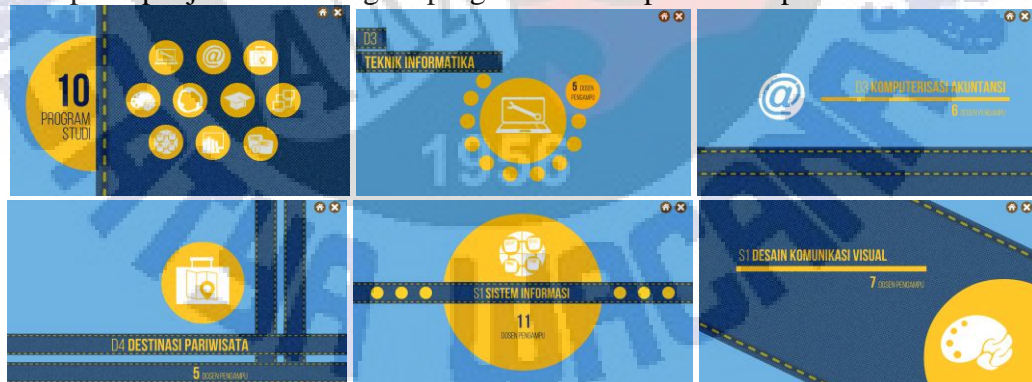
Gambar 19 Pembukaan

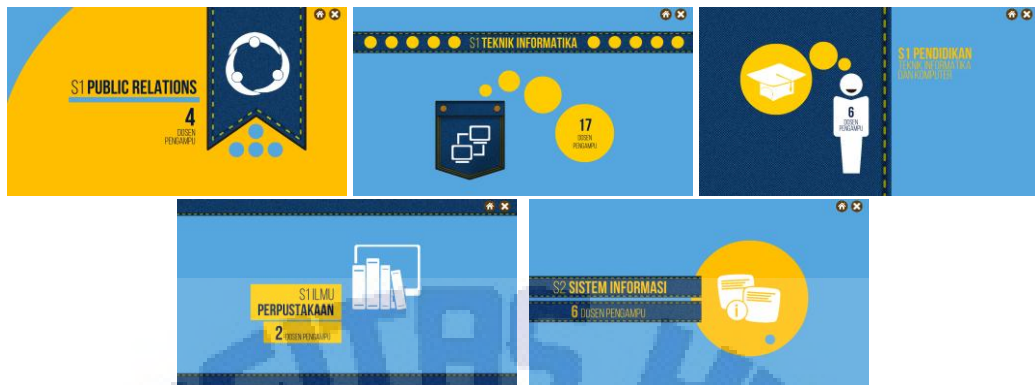
Pada *scene* berikutnya menampilkan beberapa rangkuman informasi mengenai staf pengajar meliputi tahun resmi berdirinya FTI, jumlah staf pengajar, jumlah program studi dan jumlah bidang pengembangan. Gambar 20 merupakan hasil tampilan dari rangkuman informasi mengenai staf pengajar.



Gambar 20 Rangkuman Informasi Mengenai Staf Pengajar

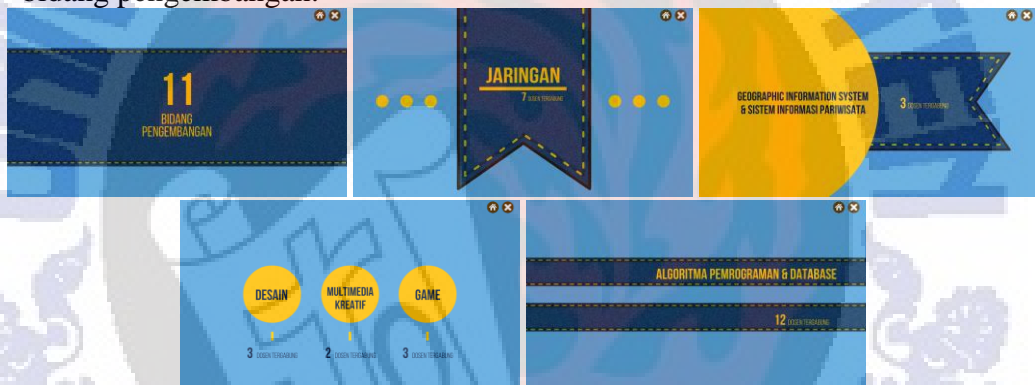
Selanjutnya adalah *scene* yang berisi penjelasan tentang 10 program studi yang ada di FTI. Konten yang ditampilkan meliputi nama dan ikon prodi yang disertai oleh jumlah dosen pengampu pada masing-masing prodi. Hasil tampilan penjelasan tentang 10 program studi dapat dilihat pada Gambar 21.





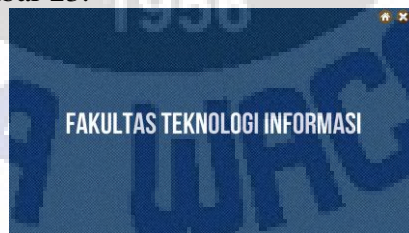
Gambar 21 Penjelasan Tentang 10 Program Studi

Setelah itu dilanjutkan dengan *scene* yang berisi penjelasan tentang 11 bidang pengembangan yang ada di FTI. Konten yang ditampilkan meliputi nama bidbng yang disertai oleh jumlah dosen yang tergabung dalam masing-masing bidbng. Gambar 22 merupakan hasil tampilan penjelasan tentang 11 bidang pengembangan.



Gambar 22 Penjelasan Tentang 11 Bidang Pengembangan

Pada akhir video terdapat teks “Fakultas Teknologi Informasi” yang muncul sebagai penutup dari rangkaian video animasi. Hasil tampilan penutup video dapat dilihat pada Gambar 23.



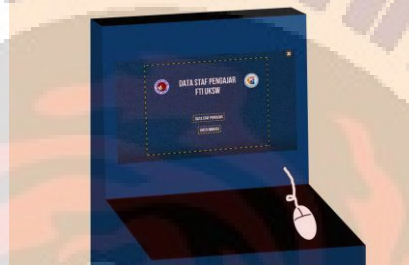
Gambar 23 Penutup

Media interaktif yang dihasilkan nantinya akan diaplikasikan pada web FTI. Mahasiswa dapat mengakses media ini melalui web FTI menggunakan komputer ataupun laptop, kapanpun dan dimanapun selama komputer tersambung dengan internet. Gambar 24 adalah contoh pengaplikasian media pada web FTI.



Gambar 24 Pengaplikasian Media Pada Web FTI

Selain itu, media ini juga dapat diaplikasikan pada komputer yang tersedia di kantor fakultas (kanfak) FTI. Dengan begitu mahasiswa yang sedang berada di kanfak FTI dapat mengakses media ini dengan mudah dan leluasa. Gambar 25 adalah contoh pengaplikasian media pada komputer kanfak FTI.



Gambar 25 Pengaplikasian Media Pada Komputer Kanfak FTI

Tahap selanjutnya adalah tahap pengujian produk. Pengujian produk dilakukan dengan 2 cara yaitu secara kuantitatif dan kualitatif. Pengujian kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 30 mahasiswa FTI yang dipilih secara acak dari berbagai angkatan. Pengujian kuantitatif ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tujuan perancangan media. Diberikan sebelas pernyataan pada kuesioner pengujian aplikasi. Daftar pernyataan kuesioner pengujian media dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Daftar Pernyataan Kuesioner Pengujian Media

No	Pernyataan
1	Tampilan obyek-obyek dalam media menarik.
2	Font yang digunakan dapat terbaca dengan jelas.
3	Perpaduan warna yang digunakan sudah baik dan pas.
4	Media ini dapat membantu Anda mengetahui jajaran pimpinan FTI (setidaknya kaprodi dari prodi Anda).
5	Media ini Anda dapat membantu Anda mengetahui jumlah staf pengajar di FTI.
6	Media ini dapat membantu Anda mengetahui jumlah program studi yang ada di FTI.
7	Media ini dapat membantu Anda mengetahui jumlah bidang pengembangan yang ada di FTI.
8	Media ini dapat mempermudah mahasiswa memperoleh data staf pengajar sebagai penunjang kegiatan perkuliahan (misalnya pengiriman tugas melalui email).
9	Konten yang disampaikan mudah dipahami.
10	Konten media memenuhi kebutuhan urusan kerja praktek (KP) dan skripsi mahasiswa meliputi pemilihan pembimbing berdasarkan bidang pengembangan staf pengajar, kegiatan bimbingan melalui email serta penulisan nama dan gelar pembimbing.
11	Media ini sudah <i>user friendly</i> dalam kaitannya dengan kemudahan navigasi.

Perhitungan hasil kuesioner terhadap responden dilakukan menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah skala yang memberikan peluang dan keleluasaan kepada responden untuk mengekspresikan perasaan dalam bentuk

persetujuan terhadap suatu pernyataan [18]. Hasil kuesioner pengujian media dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Kuesioner Pengujian Media

	Respon	SS	S	C	TS	STS	Total Responden	Nilai Responden	Nilai Max	Persentase Per Soal
	Nilai	5	4	3	2	1				
Pernyataan	1	10	17	3	0	0	30	127	150	84,67%
	2	10	9	11	0	0	30	119	150	79,33%
	3	7	20	3	0	0	30	124	150	82,67%
	4	2	17	11	0	0	30	111	150	74%
	5	8	16	6	0	0	30	122	150	81,33%
	6	11	10	9	0	0	30	122	150	81,33%
	7	10	11	9	0	0	30	121	150	80,67%
	8	13	15	2	0	0	30	131	150	87,33%
	9	12	15	3	0	0	30	129	150	86%
	10	12	16	2	0	0	30	130	150	86,67%
	11	14	15	1	0	0	30	133	150	88,67%
Jumlah		109	161	60	0	0	330	1369	1650	(Rata-rata) 82,97%

Seperti yang tertera pada Tabel 4, diperoleh persentase sebesar 84,67% untuk pernyataan pertama yaitu mengenai seberapa menarik tampilan dari obyek-obyek yang digunakan. Untuk pernyataan kedua mengenai keterbacaan font yang digunakan, diperoleh persentase sebesar 79,33%. Pernyataan ketiga mengenai kesesuaian perpaduan warna yang digunakan memperoleh persentase sebesar 82,67%. Pada pernyataan keempat mengenai kemanfaatan media ini dalam membantu mahasiswa untuk mengetahui jajaran pimpinan FTI memperoleh persentase sebesar 74%. Kemudian, diperoleh persentasi sebesar 81,33% untuk pernyataan kelima yaitu mengenai kemanfaatan media ini dalam membantu mahasiswa untuk mengetahui jumlah staf pengajar di FTI. Diperoleh hasil persentase yang sama yaitu sebesar 81,33% untuk pernyataan keenam mengenai kemanfaatan media ini dalam membantu mahasiswa untuk mengetahui jumlah program studi yang ada di FTI. Sedangkan untuk pernyataan ketujuh mengenai kemanfaatan media ini dalam membantu mahasiswa untuk mengetahui jumlah bidang pengembangan yang ada di FTI, diperoleh persentase sebesar 80,67%. Pada pernyataan selanjutnya yaitu pernyataan kedelapan mengenai kemanfaatan media ini dalam memudahkan mahasiswa untuk memperoleh informasi mengenai staf pengajar sebagai penunjang kegiatan perkuliahan mendapatkan persentase sebesar 87,33%. Lalu pada pernyataan kesembilan diperoleh persentase sebesar 86% untuk kemudahan pemahaman konten yang disampaikan. Pernyataan kesepuluh mengenai kemanfaatan konten dalam media ini dalam pemenuhan kebutuhan

mahasiswa untuk urusan kerja praktek dan skripsi memperoleh persentase sebesar 86,67%. Untuk pernyataan terakhir mengenai kemudahan navigasi dalam media diperoleh persentase sebesar 88,67%.

Berdasarkan hasil persentase dari sebelas pernyataan yang ada, maka dapat diperoleh hasil persentase rata-rata dari keseluruhan pernyataan yaitu sebesar 82,97%. Hasil pengujian kuesioner sebesar 82,97% tersebut termasuk dalam kriteria sangat setuju / sangat kuat yang memiliki *range* persentase dari 81%-100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dalam penerapannya, media interaktif staf pengajar FTI ini sudah mempermudah mahasiswa untuk memperoleh dan memenuhi kebutuhan penunjang kegiatan perkuliahan.

Selain pengujian kuantitatif kepada mahasiswa, dilakukan juga pengujian secara kualitatif melalui wawancara kepada Bapak Hindriyanto selaku wakil dekan FTI sebagai perwakilan dari pihak FTI dan Bapak Benedictus Ridho Junaldi selaku animator. Berdasarkan hasil pengujian kepada pihak FTI disimpulkan bahwa tampilan media secara keseluruhan sudah menarik dan sudah sesuai dengan konsep semi formal yang ingin ditampilkan. Dari segi penggunaan, media ini sudah *user friendly* karena semua tombol yang dibuat sederhana dapat dengan mudah dimengerti oleh pengguna. Lalu, dilihat dari segi konten yang disajikan sudah lengkap dan informatif.

Berdasarkan pengujian kepada animator disimpulkan bahwa dari segi desain *interface* secara keseluruhan meliputi pemilihan font, perpaduan warna yang digunakan, dan pengaturan tata letak sudah menarik. Dari segi alur yang diterapkan pada media ini sudah runtut dan saling berkesinambungan sehingga alur media dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna.

5. Simpulan

Berdasarkan analisis terhadap hasil pengujian media yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan bahwa media interaktif staf pengajar FTI telah berhasil mempermudah mahasiswa memperoleh informasi mengenai staf pengajar sebagai penunjang kegiatan perkuliahan. Konsep interaktif yang diterapkan dalam media memungkinkan mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam memilih informasi mengenai staf pengajar yang dibutuhkan. Media interaktif staf pengajar FTI ini menjadi sebuah inovasi baru dalam penyajian informasi mengenai staf pengajar FTI.

Adapun beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan untuk penelitian selanjutnya. Media interaktif staf pengajar FTI selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambahkan mesin pencari agar dapat semakin mempermudah mahasiswa untuk pencarian informasi dengan lebih cepat. Selain itu, dari segi teknologi, media ini dapat dikembangkan menjadi versi *mobile* agar dapat diakses mahasiswa melalui *smartphone* ataupun *tablet*.

6. Daftar Pustaka

- [1] Firdaus, S., Damiri, D. J., Tresnawati, D., 2012, *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus Cv. Ganetic)*, Garut : Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- [2] Tyas, M. A., Faradisa, R., Assidiqi, M.H., 2011, *Pembuatan Media Interaktif untuk Profil Wisata Kota Solo*, Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).

- [3] Kusrianto, Adi, 2007, *Presentasi Sukses dengan Power Point*, Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.
- [4] McGloughlin, S., 2001, *Multimedia : Concepts and Practice*, New Jersey : Prentice Hall.
- [5] Maarof, M. A., 2004, *Teknologi Maklumat Siri III : Multimedia, Keselamatan Data dan Koridor Raya*, Kuala Lumpur : Universiti Teknologi Malaysia.
- [6] Mealing, S., 1998, *The Art And Science Of Computer Animation*, United Kingdom : Intellect Books.
- [7] Binanto, I., 2010, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta : Andi Offset.
- [8] Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI, 2007, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian I : Ilmu Pendidikan Teoretis*, Bandung : Imtima.
- [9] Sarwono, J., Lubis, H., 2007, *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : Andi Offset.
- [10] Linn, R., 2011, "Motion Design 1 Final", www.youtube.com. Diakses tanggal 10 Agustus 2014.
- [11] Good.is, Column Five, U.S. DoE, KIA, 2011, "How Does a Hybrid Car Work?", www.awesome.good.is. Diakses tanggal 22 Mei 2014.
- [12] Yako, T. Y., 2014, *Men's Guide to Style: Tip Dasar Tampil Maksimal*, Jakarta : Gagas Media.
- [13] Cheng, K., 2005, *Designing Type*, London : Laurence King Publishing.
- [14] Sanyoto, S. E., 2009, *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta : Jalasutra.
- [15] Kurniawan, E., 2012, *Pemrograman Web Dinamis dengan ASP.NET 4.5*, Yogyakarta : Andi Offset.
- [16] Costello, V., 2013, *Multimedia Foundations*, United Kingdom : Focal Press.
- [17] Suyanto, M., 2004, *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*, Yogyakarta : Andi Offset.
- [18] Simamora, B., 2005, *Analisis Multivariat Pemasaran*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.