BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Kegiatan Kerja Praktek

Kerja praktek ini penulis lakukan leibh kurang selama dua bulan dari bulan juni hingga agustus 2010 di anak perusahaan PT. Briliyan Trimatra Utama, dimana anak perusahaan tersebut bernama Bandung Empowering System.

Selama kerja praktek kegiatan yang penulis lakukan yaitu:

1. Membuat storyboard, storyboard merupakan tahap awal (pra-produksi) dari proses pembuatan sebuah konten e-learning. Storyboard merupakan pemindahan materi dasar ke dalam alur cerita. Pada tahap storyboard ini ditentukan tema e-learning yang akan dibuat.
2. Menyediakan gambar, gambar disediakan oleh bagian illustrator. Biasanya gambar yang dibutuhkan dalam bentuk vektor.
3. Mendampingi animator

   Seorang pembuat storyboard yang biasa disebut ID (Istruktional Design) bertanggung jawab penuh hingga konten selesai. Oleh karena itu ID harus mendampingi animator hingga konten selesai dalam bentuk animasi dua dimensi.

Tabel 3.1 di bawah ini merupakan gambaran umum kegiatan kerja praktek yang penulis lakukan di perusahaan Bandung Empowering System selama kurang lebih 2 bulan.

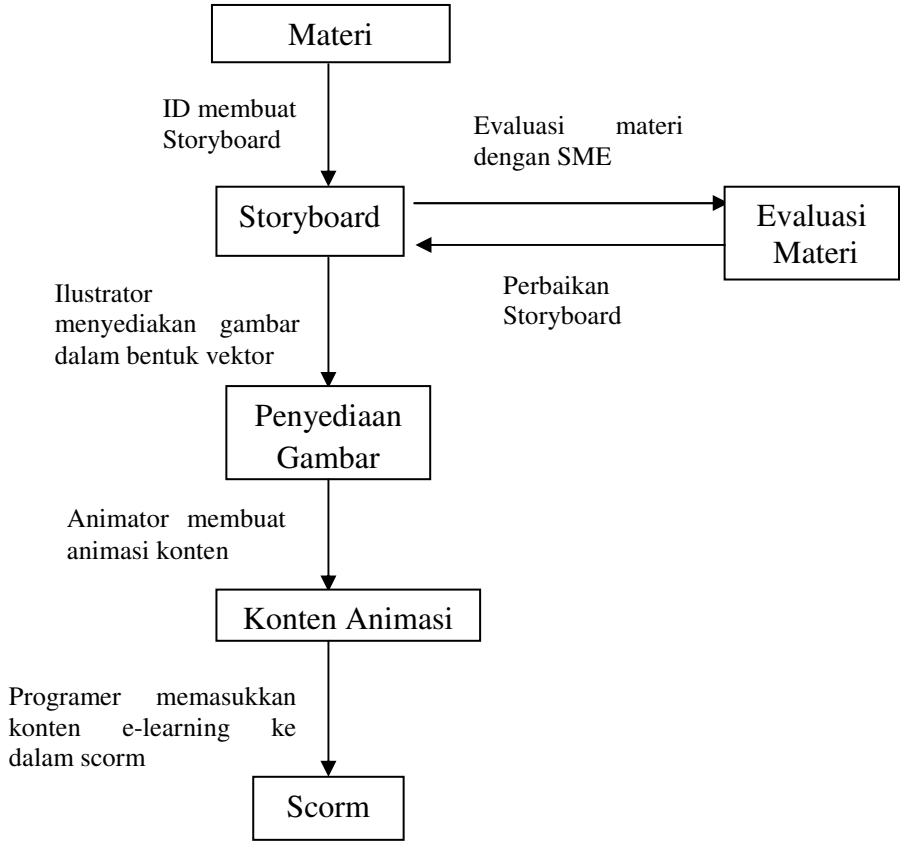
Tabel 3.1 Kegiatan Kerja Praktek

Kegiatan	Juni			Juli																										Agustus												
	28	29	30	1	2	5	6	7	8	9	12	13	14	15	16	19	20	21	22	23	26	27	28	29	30	2	3	4	5	6	9	10	11	12	13	16	17	18	19	20	23	24
Pembuatan Storyboard																																										
Tracing Gambar																																										
Mendampingi Animator																																										

3.2 Data Kerja Praktek

3.2.1 Analisis Konten E-learning

Berikut ini merupakan alur proses pembutan e-learning di perusahaan Bandung Empowering System



Gambar 3.1 Alur Proses Konten E-learning

Gambar 3.1 merupakan alur proses pembuatan konten e-learning di perusahaan Bandung Empowering System. Saat materi awal diterima oleh ID (Instructional design) materi tersebut dikonversi ke dalam bentuk storyboard, setelah storyboard selesai dibuat, kemudian storyboard di serahkan kepada SME, setelah SME menganggap storyboard tersebut layak untuk dilanjutkan maka ID yang membuat storyboard menyerahkan storyboard ke pada illustrator untuk penyediaan gambar. Setelah gambar-gambar yang dibutuhkan selesai, maka ID meyerahkan storyboard beserta gambar dalam bentuk vektor kepada animator untuk membuat animasi konten e-learning.

Pada pembahasan analisa konten e-learning di perusahaan Bandung Empowering system ini penulis mengambil contoh bahasan dari konten yang dibuat untuk PT.Lintasarta dengan judul konten *Mobility Solution*. Dalam pembuatan e-learning di perusahaan ini, terdapat 4 pembagian kerja. 4 pembagian kerja tersebut yaitu:

1. Instructional design

   Bagian ini merupakan bagian yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan pembuatan storyboard. Setelah storyboard selesai, sebelum storyboard diserahkan ke animator, storyboard harus telah disetujui oleh SME instructional design harus ikut mengawasi pembuatan konten dalam bentuk animasi yang di kerjakan animator.

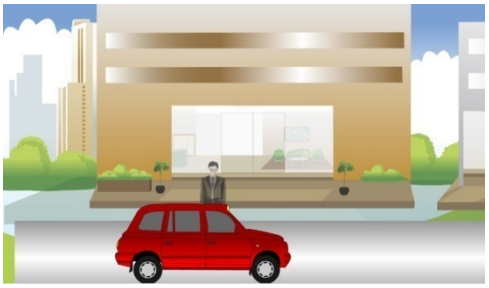
3.2.2 Proses pembuatan Konten dari pembuatan *storyboard* hingga Animasi 2-dimensi.

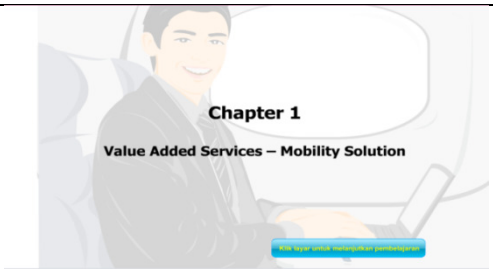
1. Storyboard

Seperti yang telah di jelaskan sebelumnya, dalam pembuatan konten e-learning ada tahapan yang dinamakan pembuatan storyboard. Berikut ini merupakan struktur dan bentuk dari storyboard yang dibuat:

a. Storyboard Gain Attention

Gain Attention merupakan halaman pembuka dari sebuah konten. Biasanya diawali oleh sebuah animasi pembuka dan judul dari konten yang dibuat.

<table>
<tr><td>Customer</td><td>LISTARARTA</td><td>ID</td><td>Lailatul Hayani</td><td rowspan="2">PT. Brilyan Trimatra Utama</td></tr>
<tr><td>Modul</td><td>VAS-Mobility Solution</td><td>Date</td><td>07 Agustus 2010</td></tr>
<tr><td>SME</td><td>Theresia Dwi Wahyuni</td><td>Revision</td><td>0</td><td>Paraf QC</td></tr>
<tr><td colspan="5">Judul Section / Pendahuluan</td></tr>
<tr><td colspan="2">Gain Attention</td><td colspan="2">Keterangan Visualisasi</td><td>Backsound</td></tr>
<tr><td>01</td><td>Visualisasi</td><td colspan="2" rowspan="3">Seorang executive (CEO) (laki-laki dewasa memakai jas lengkap) sedang masuk mobil dan duduk di bagian belakang mobil, kemudian dia membuka laptop, di laptonya terpasang modem HSDPA Lintasarta (kamera nge-zoom ke modem kemudian kembali focus ke orang), dan mulai bekerja menggunakan laptopnya.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2"></td><td>Info File</td></tr>
<tr><td colspan="2">Catatan untuk Animator</td><td>Interactivitas</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>User Mengklik layar untuk melanjutkan pembelajaran.</td></tr>
</table>

	Background awal saat CEO naik mobil adalah sebuah lobi perusahaan lintasarta. Setelah ilustrasi selesai muncul judul dengan narasi.
Narasi / Voice Over	
Chapter 1 Value Added Services – Mobility Solution.	

Gambar 3.2 *Storyboard Gain Attention*

b. Storyboard Materi

Pada tahap ini dimulai memasukkan materi yang telah diberikan oleh SME.

Tujuan Pembelajaran		**Keterangan Visualisasi**	**Backsound**
02	**Visualisasi**	Host masuk ke sebuah mall/plaza, pintu terbuka secara otomatis ke kiri dank ke kanan. Kemudian host berdiri di dalam Mall/Plasa. Di sekelilingnya ada papan Iklan dan juga ada LCD TV yang cukup besar di tengah-tengah ruangan. Host mengklik sebuah remot control yang mengarah ke TV dan muncul teks satu persatu.	**Info File** Counter.fla Lobi.fla **Interactivitas**
		**Catatan untuk Animator**	
		Gambar host (seorang karyawati LA) menjelaskan tujuan pembelajaran.	

	Teks muncul setelah callout dari host muncul.
Narasi / Voice Over	
Tujuan Pembelajaran Callout: Halo dan selamat datang di Chapter **Value Added Services – Mobility Solution.** Setelah mempelajari modul ini Anda diharapkan mampu untuk: • Menjelaskan kebutuhan bisnis saat ini • Menjelaskan jasa VAS Lintasarta yang sesuai untuk kebutuhan mobile	

Gambar 3.3 *Storyboard* Materi 1

Ilustrasi Mobility Solution		**Keterangan Visualisasi**	**Backsound**
	Visualisasi	Di dalam gedung ada 7 billboard. User mengklik ke-7 billboard tersebut secara bergantian untuk menampilkan teks. Billboard 1: Increase Productivity (muncul setelah gambar executive berlari di-klik) Billboard 2: Cost Efficiency (muncul setelah gambar grafik menurun di-klik) Billboard 3: Real Time Information (muncul setelah gambar beberapa grafik di-klik)	**Info File** Cowok lagi mikir.fla Cowok lari.fla **Interactivitas** User mengklik billboard yang berkedip secara bergantian.
Billboard 1:  Billboard 2:			



Billboard 3:



Billboard 4:



Billboard 5:



Billboard 6:

airport dng executive sedang membuka laptopnya.

Billboard 4: Create New Business Opportunity (muncul setelah gambar CEO sedang berikir dan menemukan ide di-klik). Pada saat menemukan ide muncul bohlam yang menyala di samping kepala CEO tersebut.

Billboard 5: Fast and Easy to Open New Market (muncul setelah gambar peresmian gedung /pengguntingan pita)

Billboard 6: Access Mobility (muncul setelah gambar airport dng executive sedang membuka laptopnya)

Billboard 7: Business Continuity (gambar gedung gedung pencakar langit.

Catatan untuk Animator

Bilboard berkedip satu persatu. Setelah billboard di klik muncul teks di dalam billboard.

Setelah semua billboard di klik dan teks muncul, layar langsung berganti ke halaman 3 secara otomatis tanpa di klik ke halaman berikutnya.





Billboard 7:

gedung gedung pencakar langit.



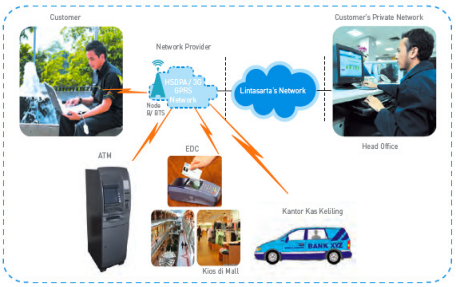
Narasi / Voice Over

Callout: Kebutuhan bisnis saat ini diantaranya :

1. Increase Productivity
2. Cost Efficiency
3. Real Time Information
4. Create New Business Opportunity (to Open Global Market)

5. Fast and Easy to Open New Market 6. Access Mobility 7. Business Continuity

Gambar 3.4 *Storyboard* Materi 2

Value Added Services – Mobility Solution		**Keterangan Visualisasi**	**Backsound**
03	**Visualisasi**		
 **Icon Konfigurasi VPN EZY HSDPA**  Icon: etalase toko		Host berjalan ke depan ruangan, di dalam ruangan tersebut ada beberapa counter pameran. Di atas counter terdapat papan nama counter yang bertuliskan VPN Ezy HSDPA. Di depan pintu toko berdiri 2 orang penjaga toko memakai kemeja. Terjadi percakapan antara host dengan penjaga toko. **Catatan untuk Animator**	**Info File** Counter.fla **Interactivitas** User Mengklik penjaga toko setelah host mengajukan pertanyaan. Penjaga toko berkedip-kedip tanda user harus mengklik.
		Pada saat penjaga toko menjawab pertanyaan muncul di kaca toko teks.	
Narasi / Voice Over			

Callout host: Apa yang di maksud VPN Ezy HSDPA?

Penjaga toko:

VPN Ezy HSDPA merupakan :

Solusi Akses Intranet (Private Network) yang ekonomis

Solusi interkoneksi dengan mobilitas tinggi

Solusi akses yang tidak membutuhkan dedicated connection

Callout Host: Dengan Demikian, Jasa ini Sesuai untuk Aplikasi Internal yang bersifat WEB BASE dengan delay tolerant dan tidak bandwidth intensive seperti aplikasi Inventory, Monitoring, dan device EDC yang di akses secara mobile.

Penjaga toko:

Ya, Selain itu VPN EZY HSDPA bisa digunakan untuk :

- Solusi secondary link (backup link)

- Solusi Mobile worker

-Solusi Point of sales (mobile office/outlet/kios)

- Solusi EDC (Electronic Data Capture) Machine.

Silahkan Klik icon berikut untuk mengetahui konfigurasi VPN EZY HSDPA

Gambar 3.5 *Storyboard* Materi 3

c. Storyboard Kuis

Kuis dibuat untuk menguji kompetensi pembelajar, sejauh mana dia memahami materi yang telah dipelajari dari konten ini. Biasanya soal diberikan oleh SME namun tidak jarang ID (yang membuat storyboard) yang membuat soal kuis, ini tergantung permintaan dari SME-nya.

<table>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">Kuis 1</td><td>Keterangan Visualisasi</td><td>Backsound</td></tr>
<tr><td></td><td>Visualisasi</td><td rowspan="4">Feedback kuis, pensil yang menceklist kalau jawaban benar.dan cros untuk jawaban yang salah.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3"></td><td>Info File</td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td>Interactivitas</td></tr>
<tr><td colspan="2">Catatan untuk Animator</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">Kuis disajikan dengan multiple choice

Feedback:
• Untuk jawaban salahmenampilkan tanda kali disertai sound khusus. Setelah itu ditampilkan tulisan jawaban Anda belum tepat. Silahkan mencoba kembali.
• Untuk jawaban benar menampilkan tanda centang disertai sound khusus. Setelah itu ditampilkan tulisan jawaban Anda tepat</td></tr>
<tr><td colspan="4">Narasi / Voice Over</td></tr>
<tr><td colspan="4">Pilih satu jawaban yang tepat!

Berikut adalah kegunaan dari jasa VPN EZY HSDPA, kecuali :

a. . Solusi secondary link (backup link)

b. Solusi Mobile worker

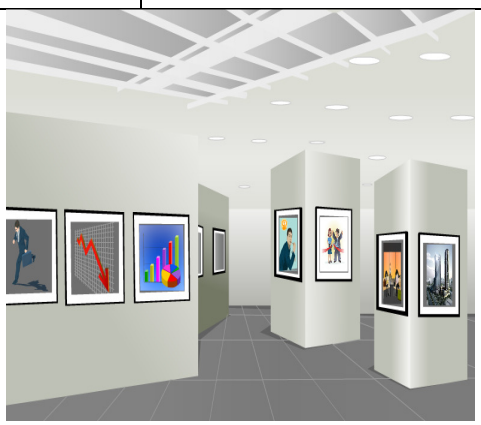
c. Solusi voucher belanja

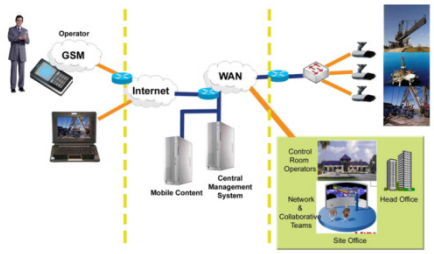
d. Solusi Point of Sales</td></tr>
</table>

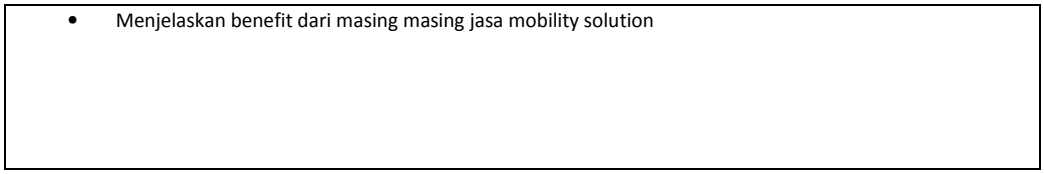
Gambar 3.6 *Storyboard* Kuis

d. Storyboard Summary atau Kesimpulan

Summary sengaja diletakkan setelah kuis, karena kebanyakan jawaban kuis ada di summary jadi agar pembelajar menjawab terlebih dahulu soal kuis. Summary merupakan kesimpulan akhir dari keseluruhan materi yang telah dipelajari.

<table>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">Summary</td><td>Keterangan Visualisasi</td><td>Background</td></tr>
<tr><td>10</td><td>Visualisasi</td><td rowspan="3"></td><td>Counter/lobi kantor.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">

Ilustrasi poin 3:
</td><td>Info File</td></tr>
<tr><td></td><td>Interactivitas</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>Catatan untuk Animator</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">Teks1 muncul dari callout host.
Teks2 muncul perpoin.
Poin1:Pada saat teks 1 muncul di LCD TV yang ada di ruangan tersebut muncul ilustrasi 1, yaitu ilustrasi kebutuhan bisnis saat ini.
Poin2: ilustrasi 2 yaitu ilustrasi cctv.
Poin3:ilustrasi poin 3.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Narasi / Voice Over</td></tr>
<tr><td colspan="4">Selamat, Anda telah mempelajari chapter 1 tentang Value Added Service – Mobility Solution. Saat ini Anda telah mampu untuk:
• Menjelaskan kebutuhan bisnis saat ini.
• Menjelaskan jasa-jasa yang bisa Lintasarta berikan untuk kebutuhan mobile</td></tr>
</table>



Gambar 3.7 *Storyboard* Summary

2. Ilustrator

Bagian ini merupakan bagian yang bertugas untuk menyediakan semua gambar yang ada di storyboard, tentunya gambar yang di buat disesuaikan dengan permintaan instructional design. Gambar-gambar yang disiapkan adalah dalam bentuk vektor, ini dilakukan agar nantinya gambar-gambar tersebut dapat dianimasikan oleh animator menggunakan animasi Flash.

3. Animator

Bagian ini merupakan bagian yang bertanggung jawab untuk membuat animasi konten e-learning yang akan dibuat. Biasanya animator sangat terpaku pada storyboard dan ID. Oleh karena itu, storyboard yang dibuat benar-benar harus jelas dan dapat dipahami oleh animator, karena hal ini sangat mempengaruhi kecepatan dalam menyelesaikan sebuah konten. Karena sebuah konten dengan durasi pembelajaran 1,5 jam ditarget selesai dalam waktu 2 minggu. Kalau hal ini tidak terpenuhi akan dapat mengurangi performa perusahaan dimata *Client*.

4. Programmer

Bagian ini merupakan bagian yang bertanggung jawab untuk memasukkan konten ke dalam scrom. Ini bertujuan agar konten lerning yang dibuat dapat di jalankan secara on-line di sistem learning client.

Berikut beberapa hasil dari konten yang dibuat oleh animator menggunakan Adobe Flash CS4 dan disesuiakan dengan storyboard yang ada di atas:

1. Animasi Gain Attention

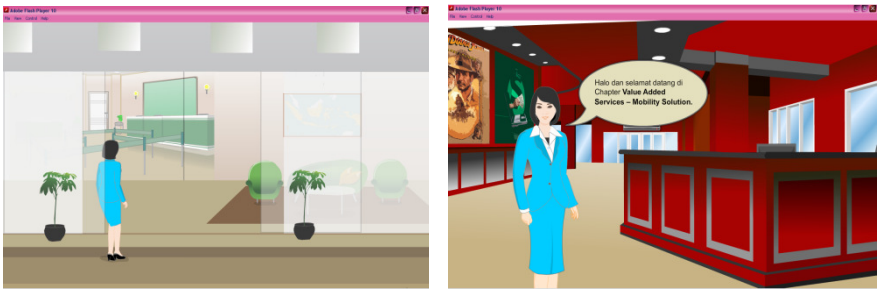
Gain attention merupakan tampilan awal sebuah *e-learning*. Halaman ini bertujuan untuk menarik perhatian *user* agar tertarik dengan *e-learning* yang sedang dipelajari. Ini adalah halaman pembuka modul *Mobility Solution*. Seperti terlihat pada gambar 3.8 Di halaman *gain attention* juga menampilkan judul dari modul yang di pelajari.



Gambar 3.8 Animasi Gaint Attention

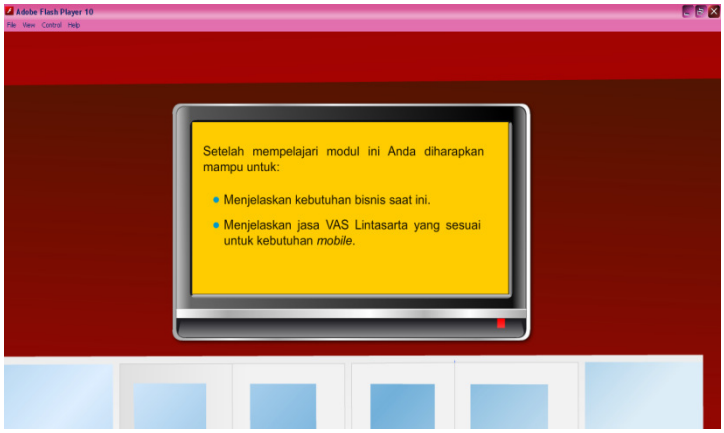
2. Materi

Halaman materi merupakan semua pokok pembahasan modul *Mobility Solution* yang di bahas dalam sebuah *e-learning*.



Gambar 3.9 Animasi Halaman perkenalan

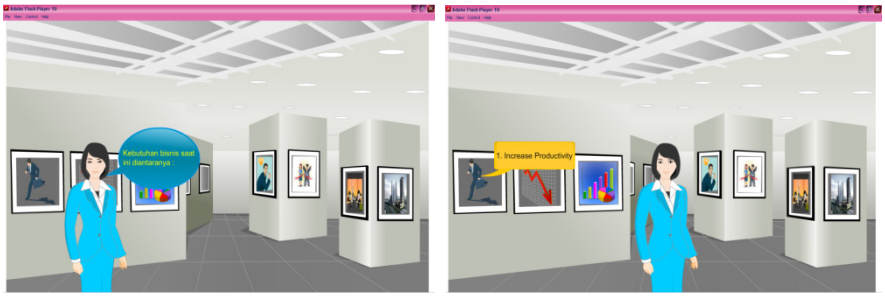
Gambar 3.9 di atas merupakan halaman animasi perkenalan host sebagai pemandu pembelajaran, jadi dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran host akan memandu user dalam mempelajari modul *mobility solution* ini.



Gambar 3.10 Animasi Halaman Tujuan Pembelajara

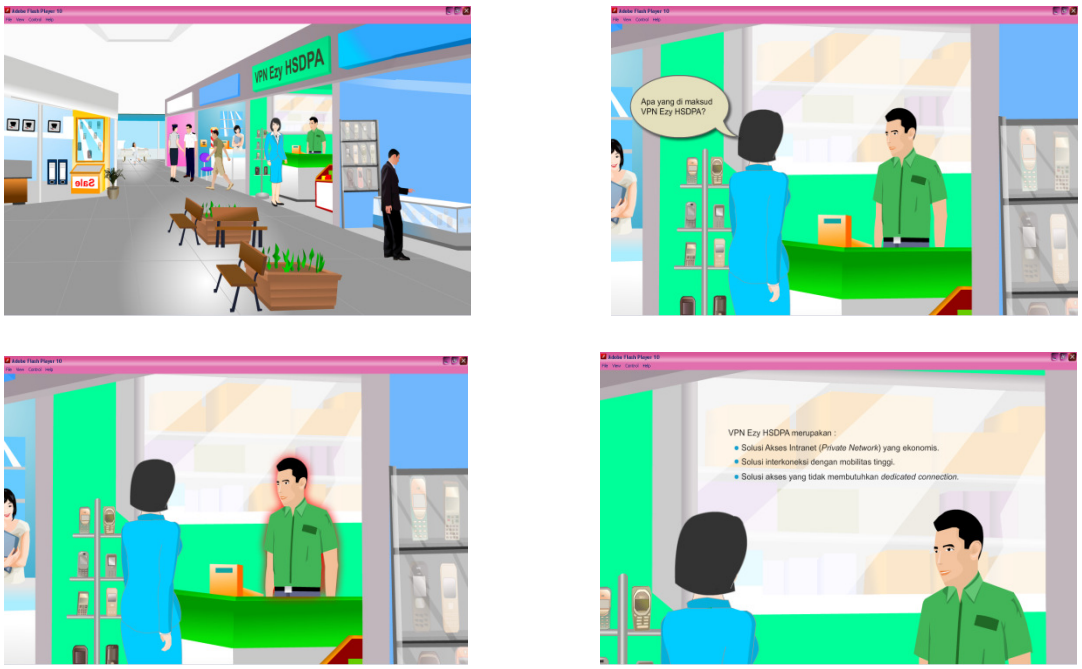
Gambar 3.10 di atas merupakan animasi materi tujuan pembelajaran dari modul *Mobility Solution*, jadi sebelum *user* memulai pembelajaran, *user* perlu

mengetahui dan memahami terlebih dahulu tujuan dari modul yang akan dia pelajari.



Gambar 3.11 Animasi Halaman isi 1

Gambar 3.11 di atas merupakan animasi ilustrasi sebelum masuk ke materi utama dari modul *Mobility Solution,* halaman ilustrasi dibuat untuk memberi gambaran umum dan membuka kepada user mengenai modul yang akan dia pelajari.

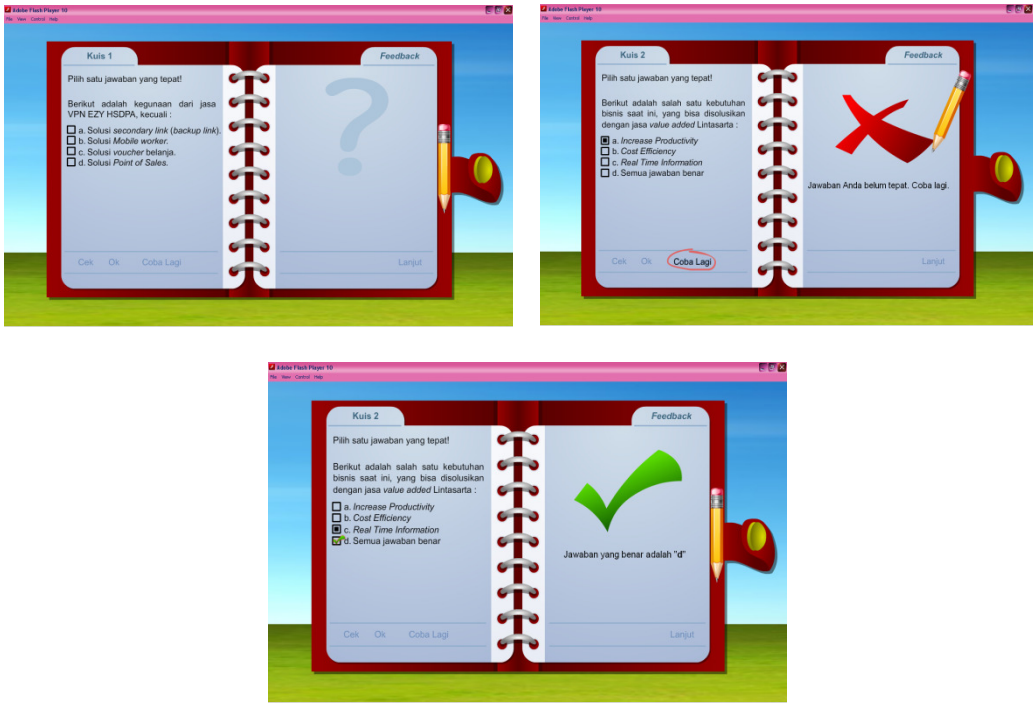


Gambar 3.12 Animasi Halaman isi 4

Gambar 3.12 di atas merupakan halaman materi utama modul *mobility solution*. Halaman materi ini di buat dengan tampilan yang cukup interaktif yaitu menyajikan materi pembelajaran dengan percakapan, hal ini dilakukan agar user lebih memahami maksud dari materi yang disampaikan.

3. Kuis

Halaman kuis merupakan halaman evaluasi sampai dimana user memahami isi modul *Mobilty Solution*. Seperti terlihat pada gambar 3.13 di bawah ini kuis disajikan dengan tipe soal *multiple choice* dan tanda silang untuk *feedback* jawaban salah dan tanda *checklist* untuk jawaban benar. Di sini user hanya di beri kesempatan menjawab 2 kali, jika user masih menjawab salah maka secara otomatis akan muncul jawaban benar di layar konten pembelajaran.



Gambar 3.13 Animasi Halaman Kuis

4. Summary

Halaman *summary* berisi kesimpulan materi modul *Mobility Solution,* seperti yang terlihat pada gambar 3.14 dibawah ini, halaman summary sekaligus merupakan halaman penutup yang ditandai dengan ucapan “Selamat Anda telah selesai mempelajari modul *Mobility Solution*” dari host.



Gambar 3.14 Animasi Halaman Summary