

Perancangan Media Kampanye Sosial Peningkatan Motivasi Guru Dalam Mengajar

Siti Hadrika, Irfan, Aswar
Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Tujuan perancangan ini membuat media kampanye sosial peningkatan motivasi guru dalam mengajar yang dapat memberikan dampak positif. Diaplikasikan dalam media *motion graphic*. Metode perancangan yang dilakukan adalah menganalisis beberapa objek material yang dipilih yang akan dijadikan konsep naskah material untuk membuat *sinopsis*, membuat *storyline*, menentukan objek utama dan objek pendukung, pembuatan *storyboard* dan yang terakhir menjalankan animasi karya melalui beberapa aplikasi. Dan konsep perancangan yang diangkat adalah Tegas karena Tegas adalah seseorang yang mempunyai ide-ide yang cemerlang, selalu semangat dalam belajar dan bekerja, dan percaya diri dalam mengambil keputusan. Sumber data yang diambil adalah dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan motivasi guru. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, observasi, studi pustaka dan dokumentasi. Proses perancangan yang dilakukan dengan bantuan alat seperti komputer atau *laptop* dan aplikasi yang dipakai untuk membuat *motion graphic* adalah aplikasi *adobe premier* dan *aplikasi after effect*.

Kata Kunci: Media Kampanye Sosial, Guru, Motivasi, *Motion Graphic*.

ABSTRACT

The purpose of this design makes the social media campaign increased teacher motivation in teaching that can have a positive impact. Applied in motion graphic media. the design method that is done is to analyze some material objects then selected which will be used as the concept of the text of the material then create a synopsis, create a storyline, determine the main object and supporting objects, storyboard creation and the last run animation works through several applications. And the concept of design is lifted firmly because firm is someone who has a brilliant idea idea, always the spirit in learning and work, and confident in making decisions. Sources of data are taken from books and journals related to teacher motivation. Data collection methods are interview, observation, literature study and documentation. The design process is done with the help of tools such as computers or laptops and applications used to create motion graphics is the application of adobe premier and after effects applications.

Keywords : *Media Social Campaign, Master, Motivation, Motion Graphic.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Guru mempunyai fungsi yang sangat kompleks dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan, diantaranya guru berfungsi sebagai pendidik, pengajar, pembimbing dan pelatih. fungsi tersebut guru diharuskan bisa melaksanakan tugasnya dengan baik di dalam mendidik, mengajar, membimbing dan melatih siswa. Untuk menjalani itu guru harus memiliki motivasi yang tinggi.

Aspek yang lain. rendahnya hasil pendidikan di Indonesia juga diduga dikarenakan rendahnya motivasi yang dimiliki guru dalam mengajar, dalam hal ini, Aljazeera (Srie.go.id, 2013: Februari 25) menyatakan bahwa masih banyak guru-guru di Indonesia yang melakukan pekerjaan lain di luar mengajar, untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Keadaan ini dinilai sebagai salah satu faktor penyebab tidak hadirnya 20 persen guru saat mengajar di kelas. Di samping itu, lemahnya motivasi kerja guru ini juga terlihat dari hasil sejumlah penelitian (Harian-haluan.com, 2011:November17).

Proses belajar mengajar tentunya tidak hanya siswa yang dituntut memiliki motivasi untuk belajar, tetapi guru juga harus memiliki motivasi di dalam mengajar. Oleh karena pentingnya motivasi kerja guru dalam pembelajaran, sejauh ini motivasi sering dikatakan sebagai kekuatan pendorong bagi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Apabila

para guru tidak mempunyai motivasi dalam mengajar, tentunya mereka tidak akan terdorong dan berusaha meningkatkan kemampuannya dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan di Sekolah sehingga hasil belajar siswa yang diharapkan juga kurang maksimal.

Hasil wawancara dengan beberapa guru di SD Parangtambung II ibu Yuliati mengatakan Kadang merasa kurang semangat disaat siswa tidak ada respon atau umpan balik pada proses pembelajaran dan perilaku siswa yang tidak mau menurut atau mendengar nasihat. Maka dari itu penulis ingin merancang media yang dapat memudahkan penyampaian informasi dengan jelas dan tepat dan di harapkan bisa meningkatkan semangat guru, agar lebih termotivasi lagi dalam proses pembelajaran.

Tujuan Perancangan”.

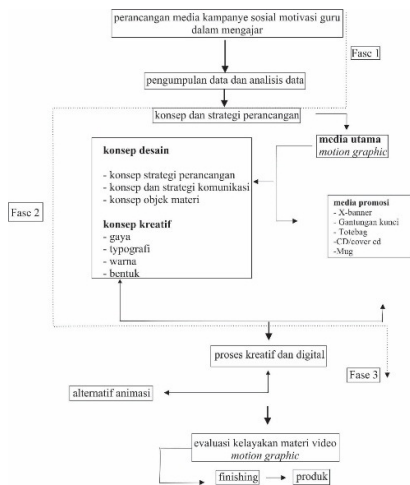
Tujuan perancangan ini adalah: (1) Membuat media kampanye sosial peningkatan motivasi guru dalam mengajar yang dapat memberikan dampak positif.(2) Perancangan media *motion graphic* ini diolah secara digital dengan aplikasi program desain grafis yang di desain semenarik mungkin dan bisa membuat guru semangat dalam mengajar.

Manfaat Perancangan

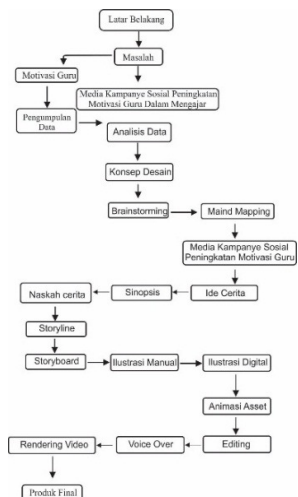
Hasil Perancangan *motion graphic* yang dijadikan tugas akhir ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :(1) Bagi guru bisa lebih

semangat dalam melaksanakan tugasnya dan tanggung jawabnya dalam proses belajar mengajar. (2) Bagi kepala sekolah bisa lebih memahami bagaimana meningkatkan motivasi untuk guru. (3) Bagi siswa mampu menerima pelajaran lebih baik sehingga berefek baik juga pada nilai serta prestasi siswa dalam proses belajarnya. (4) Bagi penulis dapat mengetahui lebih luas tentang motivasi kerja guru.

Skema Alur Berpikir



Skema Perancangan



KAJIAN LITERATUR

Dalam penjelasan Pfau dan Parrot (1993) di buku *Persuasive communication campaigns* tentang kampanye, yakni suatu proses yang dirancang secara sadar, bertahap, dan berkelanjutan yang dilaksanakan pada rentang waktu tertentu dengan tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang ditetapkan. Kampanye bisa dikatakan sebagai tindakan komunikasi yang diarahkan pada khalayak tertentu, pada periode tertentu guna mencapai tujuan tertentu.

Charles U. Larson (1992) membagi tiga jenis model kampanye, diantaranya adalah:

1. *Product oriented Campaign*, yakni kampanye yang berorientasi pada produk. Umumnya terjadi pada dunia bisnis. Sudah tentu motivasinya adalah untuk mencari keuntungan finansial.
2. *Candidate oriented Campaign*, yakni kampanye yang berorientasi pada kandidat, umumnya di motivasi oleh hasrat untuk memperoleh kekuasaan politik, jenis ini sering juga disebut *Political Campaign*.
3. *Ideologically campaign*, yakni kampanye yang berorientasi pada tujuan-tujuan yang bersifat khusus dan seringkali berdimensi perubahan sosial. Disebut juga

sebagai *Sosial Change Campaign*.

Pakpahan (2003) kampanye sosial merupakan suatu kegiatan kampanye yang mengkomunikasikan pesan-pesan yang berisi tentang masalah sosial kemasyarakatan dan bersifat non komersial. Tujuan dari kampanye sosial ini adalah untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat akan gejala-gejala sosial yang sedang terjadi.

PEMBAHASAN

Konsep Desain

Konsep desain yang akan penulis gunakan dalam perancangan kampanye sosial ini adalah Tegas, dari konsep Tegas tersebut penulis telah membuat *mind mapping* sehingga mendapat uraian pengertian Tegas yang sebenarnya yaitu Tegas berarti seseorang yang mempunyai ide ide yang cemerlang, selalu semangat dalam belajar dan bekerja, dan percaya diri dalam mengambil keputusan.

Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi pada perancangan kampanye sosial ini yaitu cara kepala sekolah dalam meningkatkan motivasi kerja guru seperti Menetapkan sistem manajemen terbuka, menerapkan pembagian tugas dan tanggung jawab agar guru lebih memahami tugasnya, menjalin hubungan baik dengan semua bawahan agar bersedia melaksanakan tugas dengan sebaiknya, melakukan kegiatan seperti *briefing* diharapkan agar guru mampu mengembangkan proses kerjanya, melakukan pengawasan kepada guru agar

kegiatan dapat berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, melakukan evaluasi tugas dan memberi masukan apabila kurang sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

Target Audience

Secara (1) *demografis target audience* meliputi kedua jenis kelamin laki laki dan perempuan. Target primer pekerjaan sebagai guru dan batasan usia mulai dari 25 sampai 40 tahun, target sekunder pekerjaan sebagai kepala sekolah dengan usia 40 sampai 60 tahun. mencakup semua khalayak dan tidak memandang suku, ras, dan agama. (2) *geografis*: (a) *Primer*: guru yang bertempat tinggal di *Makassar Sulawesi Selatan* karena untuk saat ini masih banyak guru di makassar yang membutuhkan motivasi. karena seperti fakta yang terjadi di sekolah yang ada di makassar tersebut masih ada guru guru yang butuh motivasi seperti mengeluh disaat siswa bandel, ketidakdisiplinya guru pada saat mengajar sehingga membuat mata pelajaran menjadi tertunda, dan itu membuat sekolah tersebut khususnya guru masih butuh motivasi. (b) *Sekunder* : jika memungkinkan khususnya kepala sekolah yang ada di seluruh indonesia karena perilaku kepemimpinan yakni kepala sekolah sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi guru. Dan nantinya akan di bagikan di media sosial dan pasti banyak yang melihat apalagi seluruh indonesia. (3) *Psikografis* Gaya hidup sederhana Secara *psikografis* Ditargetkan kepada guru yang memahami

pentingnya meningkatkan motivasi dan memiliki minat besar terhadap motivasi dan memiliki keingintahuan lebih untuk memotivasi diri dan untuk golongan menengah dan gaya hidup yang modern yang selalu membeli barang yang sederhana, cermat dalam memanfaatkan tenaga, teliti dalam berfikir. Suka mencari wawasan serta suka menyerap hal hal yang baru. (4) Dari sisi *behavioral* adalah guru yang ingin mengembangkan minat perubahan pada dirinya, suka mencari perubahan dan inspirasi yang membuatnya semangat dalam bekerja. Dan mempunyai keinginan yang kuat untuk memotivasi seseorang karena dapat membuat seseorang semangat dalam bekerja.

Konsep Komunikasi Visual

(1) Konsep *Typografi* Jenishuruf yang dipilih adalah jenishuruf yang cocok dengan target *audience* dan huruf yang mudah dibaca untuk penggunaan *typografi* yang akan penulis pilih adalah mengacu pada konsep desain yaitu Tegas, jadi penulis memilih *typografi* yang tegas, karena tegas merupakan sifat seorang guru yang diidolakan, arti tegas disini bukan berarti galak melainkan sifat yang

m
e
m
b
a
n
g
u
n
a

BebasNeue
hagin
Rbno2
nevis

gar menjadi lebih baik lagi. Berikut *typografi* yang akan dipilih dalam perancangan *motion graphic* ini.

(2) konsep warnayang akan digunakan dalam *motion graphic* ini menggunakan warna yang Tegas. Dan warna yang digunakan untuk background adalah biru navy, merah, kuning, orange, dan biru langit. dari beberapa warna tersebut telah dianalisis memiliki warna tegas dan terang yang mengikuti konsep desain yaitu Tegas berarti seseorang yang mempunyai ide ide yang cemerlang, selalu semangat dalam belajar dan bekerja, dan percaya diri dalam mengambil keputusan.

penulis menambahkan warna kuning dan orange di background karena warna tersebut memiliki kesan terang



yang bisa membuat pembaca mudah melihat *motion graphic*

ini. Dan untuk warna objek ilustrasi guru dan objek pendukung yaitu mengikuti warna dari sumber inspirasi. warna keki coklat kekuningan, dan penggunaan songkok recca berwarna hitam keemasan menjadi penutup kepala pada karakter, agar terlihat lebih tegas dan berwibawa.

- (3) Model bentuk narasi yang penulis pilih adalah bentuk *interactive slideshow*, *interactive slideshow* adalah bentuk yang menggabungkan pendekatan bentuk ukir pertamadengan pendekatan bentuk kedua. Di sisi ini sitemasi terdapat kontrol di dalam narasi ceritanya, di sisi lain juga membebaskan pengguna untuk melakukan eksplorasi informasi sesuai keinginannya sendiri. model bentuk narasi ini lebih sederhana jika dilihat oleh *target audience* lebih enak dipandang dan didukung dengan *typografi* dan warna yang sesuai sehingga terlihat tegas.
- (4) Gaya visual yang digunakan dalam kampanye sosial sang guru adalah gaya ilustrasi kartun dengan teknik *vektor* karena sesuai dengan konsep desain yaitu Tegas, kartun memiliki kesan tegas karena gaya kartun dewasa memiliki identik kesan serius sehingga penulis mengambil gaya kartun, jika dilihat dari bentuknya kartun tidak dengan anak-anak tetapi

penulis mengambil gaya kartun untuk orang dewasa sehingga pesan dapat tersampaikan dengan *target audience*.

Strategi Perancangan

1) Strategi Kreatif

Dilihat dari berbagai jenis *motion graphic* yang ada saat ini serta *target audience* yang dituju maka strategi kreatif yang akan dipakai pada *motion graphic* adalah penggunaan songkok guru atau songkok *recca* khas *Bugis Makassar* yang dipakai pada saat acara adat formal dan non formal, songkok ini dipakai pada objek kepala sekolah dan bapak guru.

Membuat sebuah *motion graphic* yang mempunyai daya tarik tersendiri yang terdiri dari objek utama memakai penutup kepala khas *Bugis Makassar*, suara atau *dubber* yang jelas, dan gerakan yang sederhana pada slide *motion graphic*, sehingga orang dewasa mengerti dengan *motion graphic* yang akan dibuat.

2) Strategi Media

a) Media Utama

Berdasarkan jenis media yang dianalisis penulis memilih media *motion graphic* karena pada konsep desain yang diusung yaitu tegas, tegas yang dimaksud adalah seperti halnya guru yang harus memiliki sifat tegas dan media *motion graphic* yang dipilih karena tegas dalam menyampaikan pesan yakni fokus

menyampaikan informasi untuk memotivasi guru dan didukung dengan warna yang target audience suka, dan *typografi* yang mudah dibaca, dan suara atau *dubber* yang jelas.



b) Media Pendukung

Totebag ukuran: 30 x 38 cm dengan Teknik sابلon, Gantungan kunci dengan Teknik digital *printing*, *CD-R* dengan Teknik: digital *printing*, Tempat *CD* dengan Teknik: digital *printing*, *Mug* ukuran: panjang: 20 cm, lebar: 8 cm, uk, standar: 11 oz dengan teknik: digital *printing*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Produk utama yang di rancang adalah media kampanye sosial yang diharapkan dapat memotivasi guru melalui media *motion graphic*.
2. Isi materi diambil melalui buku dan jurnal yang berkaitan dengan

guru, kepala sekolah, dan motivasi guru.

3. *motion graphic* disini membahas tentang pemimpin sekolah yakni kepala sekolah langsung berperan dalam memotivasi para guru. Banyak cara dilakukan kepala sekolah dalam memotivasi guru yang akan dilihat pada video *motion graphic* tersebut diharapkan guru dapat termotivasi melalui *motion graphic* yang telah dibuat.
4. Dalam perancangan *motion graphic* yang telah dibuat ada beberapa tahap proses perancangannya yaitu menentukan konsep materi apa yang akan dibawakan, membuat sketsa objek utama dan objek pendukung, melakukan proses digital, melakukan dubbing atau suara dan musik, dan terakhir menjalankan animasi objek ke dalam aplikasi *adobe premier* dan *after effect*.
5. Ada beberapa media cetak produk pendukung yang mempermudah guru dalam mencari informasi yaitu *twitter banner*, kalender, *CD-R* dan *cover*, *totebag*, *mug*.

Saran

Saran pemanfaatan produk kampanye sosial peningkatan motivasi guru adalah sebagai berikut:

- a. Kepala sekolah diharapkan tidak langsung mempraktikkan namun mengikuti dan membacanya untuk petunjuk yang

- ada di kampanye sosial peningkatan motivasi guru sehingga kepala sekolah dapat mengerti dengan jelas lalu mempraktikkan saat benar-benar siap.
- b. Kepala sekolah diharapkan membaca buku atau sumber yang lain tentang motivasi guru sehingga menambah pengetahuan dari materi motivasi yang akan dilihat ini.
 - c. Guru diharapkan dapat memotivasi diri nyasendirikarenadorongandandiririsendiri juga sangat penting, dan apabila ada masalah yang ada di sekolah guru harus mendiskusikannya dengan pemimpin kepala sekolah dan yang lainnya sehingga solusi dapat terpecahkan.

Daftar Pustaka

- Anggraini Retno, Reni Francisca. *Role Stress Sebagai Motivator Bagi Auditor: Analisis Teoritis Atas Dasar Teori Teori Motivasi . The Winners* (online), vol. 9 no.2, (https://www.researchgate.net/publication/318986449_Role_Stress_sebagai_Motivator_Bagi_Auditor_Analisis_Teoritis_Atas_Dasar_Teoris-teori_Motivasi/ diakses 18 november 2017)
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2005 . *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : rineka cipta
- Firmansyah, dhony. 2015. *Tips Infografis Untuk Non Desainer*, (online). (dhonyfirmansyah.com, diakses 16 april 2017)
- Fm, radio. 2015. *Motivasi Mengajar Guru Jadi Inspirasi Murid*. (online). (<http://lombokfm.com/motivasi-mengajar-guru-jadi-inspirasi-murid.html>, diakses 29 april 2017)
- Gaddafi, Muhammad. 2016. *Tren Desain Graphics Tahun 2017*. (online). (<http://www.dafideff.com/2017/01/tren-desain-motion-graphics-tahun-2017.html>, diakses 18 november 2017)
- Lubis, Didin (ed). 2016. *Pengertian Perancangan Menurut Para Ahli*. Jasa desain Yogyakarta. 16-maret-2017
- Sardiman, AM. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: rajawali pers
- Santoso Hari, _ *Upaya Meningkatkan Minat dan Budaya Membaca Buku Melalui Iklan Layanan Masyarakat*, (Online), (library.um.ac.id/images/stories/pustakawan/ diakses 3-april-2017)
- Santosa, Sigit. 2009. *Creativ Advertising*. jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Suharjo, rahmat .2013. *Pengertian Motion Graphic*. (online). (it-campuran.blogspot.com diakses 26 april 2017)
- Sugeng. 2016. *Pengertian Ilustrasi dan Macam Macam Jenis Ilustrasi*. (online) (materidesaingrafis.blogspot.com .id diakses 16 april 2017)

- Said, Azis. 2014. *Logo*. Makassar: universitas negeri makassar
- Santoso, Hari. *Upaya meningkatkan minat dan budaya membaca buku melalui iklan layanan masyarakat*. tesis tidak diterbitkan. malang: universitas negeri malang
- Tukiyo .2015. *Motivasi dan Kepuasan Kerja Guru*. tesis tidak diterbitkan. Jawa Tengah: FKIP Universitas Widya Dharma Klaten,.
- U. Shabir . M .2015. *Kedudukan Guru Sebagai Pendidik. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar.Com*, Auladuna. Vol 2.(2):221-232 Diakses 2- april-2017
- Prihartanta Widayat. *Teori Teori Motivasi. Adabiya* (online), vol. 1 no.83, (online)(https://www.researchgate.net/publication/46480626_Teori-Teori_Motivasi diakses 18 november 2017)
- Zakavedia. 2014. *Pengertian Media dan Jenis Media* (online). (www.pengertian ahli.com diakses 7 april 2017)
- Zaenuddin HM. 2016. *The Best Techers, 200 Dalil Motivasi Untuk Menjadi Guru Terbaik dan Sukses*. jakarta: indeks -- *Tinjauan Pustaka, Definisi Perancangan, Pengembangan dan Inovasi Produk*. Upn ”veteran” jatim. 16 maret 2017