**PROPOSAL MATERI TERBUKA**

****

**POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA (PENS)**

**2016**

**LEMBAR PENGESAHAN**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Program | : Materi Terbuka |
| Nama Perguruan Tinggi | : Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS) |
| Alamat Perguruan Tinggi | : Jl. Raya ITS, Sukolilo Surabaya |
| Usulan Mata Kuliah | : Story Telling & Storyboarding |
| Nama Pengusul | : Dwi Susanto, S.ST, M.T |
| Program Studi | : Teknologi Multimedia Broadcasting |
| Email Pengusul | : dwi@pens.ac.id |
| Kordinator Pelaksana SPADA | : M. Udin Harun Al Rasyid, Ph.D |
| Email Koordinator | : udinharun@pens.ac.id |
| No Telp Koordinator | : 085645065911 |
| Usulan Nilai Dana | : Rp. 10.000.000 |

|  |
| --- |
| Mengetahui, |
| Koordinator Pelaksana SPADA PENS | Pengusul |
| M. Udin Harun Al Rasyid, Ph.DNIP. 198108082005011001 | Dwi Susanto, S.ST, M.T NIP. 198308032014041001 |
| Direktur PENSDr. Eng. Zaenal Arief, ST, MT.NIP. 196701281990031002 |

**Pendahuluan**

1. **Latar Belakang**

Dalam Renstra Departemen Pendidikan Nasional tahun 2005–2009, halaman 65 disebutkan bahwa **pemanfatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana pembelajaran jarak jauh;** kegiatan prioritas ini ingin mengembangkan sistempembelajaran jarak jauh *(distance learning)* di perguruan tinggi, pendidikan formaldan pendidikan nonformal untuk mendukung perluasan dan pemerataanpendidikan tinggi, pendidikan formal, dan pendidikan nonformal. Teknologiinformasi dan komunikasi akan dimanfaatkan secara optimal dalam fungsinyasebagai media pembelajaran, dan juga untuk memfasilitasi manajemenpendidikan.

Sementara itu, APK diharapkan dapat ditingkatkan dari 14,62% pada tahun 2004 menjadi 18% pada tahun 2009. Beberapa upaya sudah dilakukan untuk mencapai kebutuhan tersebut mulai dengan pembangunan infrastruktur Jaringan Pendidikan Nasional (Jardiknas) untuk menghubungkan diknas pendidikan dengan sekolah di daerah-daerah di seluruh wilayah Indonesia serta jaringan INHERENT sebagai integrasi jejaring pembelajaran di pendidikan tinggi.

Di sisi lain banyak perguruan tinggi yang belum mempunyai suatu sarana untuk mengelola dan memudahkan dalam penyebaran artikel, makalah, maupun ilmu pengetahuan lain khususnya di bidang TI yang ditujukan untuk memberikan pendidikan gratis bagi masyarakat umum. Maka perlu dibuat suatu materi kuliah yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses pendidikan serta mempermudah dalam penyebaran ilmu pengetahuan kepada masyarakat umum.

Mata kuliah terbuka daring adalah mata kuliah yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Dengan adanya mata kuliah terbuka memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah.

B. **Tujuan**

Tujuan dari mata kuliah terbuka yang akan dibuat adalah untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi seluruh warga Indonesia untuk dapat mengakses materi kuliah yang dibuat. Dengan besarnya pengguna internet di Indonesia yang tidak semuanya mendapatkan kesempatan atau memiliki waktu untuk duduk dalam kelas selama perkuliahan, maka materi terbuka merupakan salah satu solusi yang tepat untuk memberikan akses seluas-luasnya terhadap seluruh warga negara Indonesia.

C. **Sasaran**

Sasaran dari materi terbuka ini adalah semua warga Indonesia dengan tingkat pendidikan minimal SMA untuk dapat mengikuti materi yang dibuat. Sasaran ini dipilih mengingat materi yang diberikan adalah materi untuk level pendidikan tinggi. Selain itu, materi terbuka ini juga ditujukan untuk semua warga negara Indonesia yang ingin mengembangkan skill atau pengetahuan mereka terlepas dari latar belakang profesi mereka masing-masing.

**D. Ruang Lingkup**

Untuk meningkatkan akses pendidikan berbasis teknologi, maka dibutuhkan sebuah sistem pembelajaran berbasis elektronik yang terintegrasi dengan pengembangan dari sisi content. Pada proposal ini diajukan pengembangan untuk content industri kreatif khususnya bidang teknologi multimedia broadcasting. Bidang ini diharapkan dapat diakses oleh semua kalangan dengan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Bidang multimedia sangat cocok dengan program pemerintah dalam mendukung pengembangan industri kreatif.

**Proses Pengembangan Konten**

**A. Tahap Analisis**

**1. Analisis Kebutuhan**

1. **Inisiasi**

Materi Sentence Structure merupakan materi yang dibutuhkan bagi seorang yang sedang belajar bahasa Inggris, khususnya kemampuan untuk merangkai sebuah kalimat dengan berbagai model kalimat yang umum digunakan oleh pengguna bahasa Inggris. Seorang yang belajar bahasa Inggris tidak hanya sekedar menghafalkan kosa kata bahasa Inggris tetapi juga harus memiliki kemampuan untuk merangkainya sehingga dapat digunakan untuk berkomunikasi secara lisan maupun tertulis, baik untuk tujuan akademik maupun umum.

1. **Stakeholder**

Materi sentence structure dibutuhkan oleh banyak stakeholder, yang meliputi dunia industry, dan dunia akademik, hingga individual yang mempunyai kepentingan dalam menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasinya.

1. **Sasaran**

Sasaran dari materi kuliah ini meliputi para pelaku dalam bidang industry seperti para karyawan yang membutuhkan kemampuan merangkai kalimat dalam bahasa Inggris untuk kebutuhan berkomunikasi secara pasif dan aktif yaitu untuk membaca informasi dalam bahasa Inggris, dan menyampaikan menggunakan bahasa Inggris baik dalam ragam bahasa lisan maupun tertulis. Hal yang sama juga dibutuhkan oleh pelaku dalam bidang akademik yaitu pengajar baik guru ataupun dosen, juga mahasiswa, dan siswa. Untuk pihak individual membutuhkan materi ini sebagai media komunikasi tertulis dalam menjalankan kepentingan yang menggunakan bahasa Inggris seperti korespondensi dengan mitra bisnis luar negeri. Kebutuhan individu akan materi ini cukup signifikan mengingat saat ini di Indonesia banyak sekali individu yang melakukan mitra bisnis dengan pihak luar negeri melalui penyedia layanan jasa seperti dalam bentuk freelance.

1. **Permintaan**

**2. Analisis Rangka Kerja**

1. **Konteks Eksternal**
2. **Sumber Daya Staf**

Sumber daya staf yang kami memiliki sesuai bidang keahlian masing masing masing yang terkait dengan bidang utama multimedia broadcasting yang sebenarnya terdapat sumber daya dalam bidang Information Technology, Multimedia, Broadcasting, Telekomunikasi, dan juga Bahasa yaitu bahasa Inggris untuk multimedia.

Selain sumber daya manusia dari dosen, kami juga memiliki sumber daya manusia yaitu mahasiswa Multimedia Broadcasting yang akan membantu proses pembuatan materi ajar baik dalam bentuk proses pembuatan video, maupun materi pembelajaran interaktif.

1. **Kelompok Target**

Kelompok target yang memungkinkan mengambil materi kuliah yang ditawarkan dalam bidang multimedia broadcasting meliputi:

* Individu dalam lingkup akademik bidang Multimedia Broadcasting dan Information Technology

Target kelompok ini merupakan individu dalam bidang akademik yaitu pelajar yang terlibat secara akademik dalam bidang multimedia broadcasting dan teknologi informasi, yang meliputi mahasiswa, peserta pelatihan atau kursus singkat, pelajar tingkat SMP dan SMA. Kelompok target ini membutuhkan tambahan pengetahuan dari sumber belajar terbuka yang mereka butuhkan untuk menunjang kegiatan belajar secara akademik di institusi pendidikan tempat mereka belajar.

* Individu yang berminat pada bidang Multimedia Broadcasting dan Information Technology

Kelompok target ini meliputi siapa saja yang berminat dan terlibat dalam dunia bisnis multimedia broadcasting dan information technology.

1. **Konteks Institusional dan Organisasional**

Di Indonesia ada banyak institusi akademik yang menawarkan program bidang keahlian terkait multimedia broadcasting dan information technology, institusi tersebut meliputi SMK yang menawarkan program jurusan multimedia broadcasting dan IT, kampus setara universitas dan politeknik yang menawarkan program belajar terkait.

1. **Waktu dan Biaya**

Waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan masing masing materi kuliah adalah 2 bulan, sedangkan pembiayaan masing masing materi kuliah mencapai Rp.10.000.000,-

1. **Lingkungan**

Kami memiliki dukungan lingkungan yang memadai baik berupa tempat, sumberdaya manusia, dan peralatan pendukung. Berikut adalah penjabaran masing masing:

* Tempat

Kami didukung oleh sebuah laboratorium praktikum untuk mata kuliah broadcasting yaitu berupa studio untuk photography, studio radio, studio broadcasting, studio animasi, dan studio audio video.

* Peralatan pendukung

Peralatan yang mendukung pembuatan materi kuliah dalam pengajuan ini meliputi peralatan dari masing masing studio yang telah disebutkan sebelumnya, meliputi camera photo, camera video, komputer multimedia, peralatan recording audio, dan lain sebagainya.

* Sumberdaya Manusia

Sumber daya manusia yang didukung adalah dosen yang berkecimpung dalam bidang multimedia dan IT serta mahasiswa yang siap membantu memperlancar jalannya proses pembuatan materi kuliah daring.

**B. Tahap Perancangan dan Pengembangan Konten**

**1. Perancangan**

1. **Materi Ajar**

Materi ajar yang disampaikan adalah “Sentence Structure” yang merupakan structure penulisan kalimat yang umum digunakan dalam bahasa Inggris. Dengan menguasai materi ini diharapkan peserta didik bisa menyusun berbagai macam struktur kalimat yang dapat digunakan dalam ragam bahasa tulis.

1. **Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran yang diterapkan untuk menyampaikan materi Sentence Structure adalah metode ceramah berupa penyampaian materi dari dosen lewat video tutorial, problem based learning dimana peserta didik mendapatkan tugas menyelesaikan soal terkait materi Sentence Structure yang dilaksanakan dalam bentuk media interaktif.

1. **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dalam matakuliah ini adalah berupa ebook, gambar, media interaktif, audio, dan video.

**2. Pengembangan Media Pembelajaran**

1. **Ebook**

Ebook, berupa pdf, doc, ppt, dan lainnya merupakan bahan ajar dasar yang digunakan oleh peserta dalam mempelajari materi perkuliahan. Materi dalam bentuk ebook ini berisi sumber bacaan teori dan latihan.

1. **Media Interaktif**

Media interaktif dikembangkan untuk menyediakan layanan pembelajaran interaktif baik untuk tujuan penyampain materi ajar maupun untuk latihan dengan balikan untuk memudahkan penyerapan materi yang disampaikan. Media interaktif dikembangkan dalam platform flash yang akan dikembangakan dengan menggunakan software untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis flash seperti Adobe Flash, Adobe Captivate, dan lainnya.. Media interaktif ini merupakan aplikasi multimedia yang didalamnya terdapat media pembelajaran berupa text, gambar, audio, dan video, serta game interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Media-media tersebut digunakan untuk mendukung simulasi pengajaran, dan juga latihan soal dan juga tes evaluasi pencapaian belajar yang terangkum dalam satu media interaktif.

Pengembangan media interaktif ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut:

1. Pembuatan Alur media interaktif

Pada tahap ini disiapkan alur model penyampaian materi dengan media interaktif. Secara umum, alur penyampaian dimulai dengan penjelasan materi, pemberian contoh contoh, evaluasi singkat, dan evaluasi secara menyeluruh.

1. Pembuatan Naskah

Naskah disiapkan untuk memberikan narasi pada tiap scene yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, sesuai dengan alur pembelajaran yang diterapkan dalam media interaktif. Naskah bertujuan untuk memberikan informasi dan memandu pengguna media interaktif dalam melaksanakan pembelajaran Sentence Structure menggunakan media interaktif.

1. Pembuatan Storyboard

Storyboard dibuat berdasarkan alur pembelajaran, dan naskah. Storyboard digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan scene setiap tahapan pembelajaran. Dengan dibuatnya storyboard, hasil akhir media pembelajaran interaktif yang dibuat ini bisa diprediksi dan bisa dilakukan revisi awal untuk kemungkinan revisi yang ada sehingga dapat meminimalisir revisi yang lebih besar saat media pembelajaran interaktif ini sudah terpublish.

1. Pembuatan Aset (text, gambar, audio, video, quiz, game, dll)

Setalah storyboard dibuat, maka bisa dicatat asset apa saja yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran interaktif materi Sentence Structure ini.

1. Penggabungan Aset

Aset yang telah dibuat pada tahap sebelumnya kemudian digabungkan menjadi satu dalam sebuah media pembelajaran interaktif. Storyboard akan digunakan untuk memandu asset mana saja yang harus dimasukkan kedalam bagian bagiannya sesuai perencanaan.

1. Ujicoba dan Evaluasi

Setelah semua asset telah terangkum dalam media pembelajaran interaktif ini maka akan dilakukan ujicoba dan evaluasi oleh sample pengguna. Data yang digali dari proses ujicoba dan evaluasi ini antara lain meliputi:

* Keterbacaan text
* Kualitas audio
* Kualitas gambar
* Kualitas video
* Kelancaran pengoperasian media interaktif
1. Revisi

Revisi dilakukan berdasarkan hasil ujicoba dan evaluasi.

1. Publish

Media pembelajaran interaktif untuk materi Sentence Structure telah dibuat sesuai tahapannya dan siap untuk diterbitkan secara online untuk mendukung kuliah Daring.

1. **Video**

Video yang dimaksud adalah video penyampaian materi ajar perkuliahan. Konsep video yang dikembangakan mencakup model penyampaian berbasis teori dan model tutorial. Beberapa video yang dikembangkan merupakan bagian dari materi yang dicantumkan dalam media pembelajaran interaktif.

Video pembelajaran ini akan dikembangkan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Pembuatan Alur video

Tahap ini merupakan penentuan alur sebuah video penjelasan materi sentence structure sebagai materi utama dan materi sentence structure percabangan untuk detilnya yaitu model model sentence structure. Alur ini dibuat agar materi bisa disampaikan dengan baik, efektif, dan efisien sehingga tidak menimbulkan efek kejenuhan dan memudahkan pemahaman.

1. Pembuatan Naskah

Setelah alur video dibuat, maka naskah akan ditulis sedemikian rupa sehingga penyampaian materi bisa efektif dengan bahasa yang mudah dipahami dan terstruktur dengan baik.

1. Pembuatan Storyboard

Storyboard disiapkan untuk menggambarkan bakal hasil akhir videonya sesuai dengan alur yang telah ditentukan dan naskah yang telah disiapkan.

1. Proses Latihan Talent

Untuk melancarkan proses pengambilan masing masing scene video, diperlukan tahap latihan untuk talent yang akan tampil di videonya supaya hasil akhirnya bisa sempurna dan agar tidak memakan banyak waktu saat proses videotaping.

1. Pembuatan aset video per scene

Tahap ini merupakan tahap pengambilan video dimana talent akan menjelaskan materi sesuai dengan alur dan naskah yang ditentukan dan pengambilan video dilakukan tiap scene sesuai storyboard.

1. Penggabungan aset video

Aset video dari masing masing scene akan digabungkan sehingga memebentuk satu kesatuhan untuh sebuah video penjelasan materi sehingga nyaman untuk disaksikan. Penggabungan video menggunakan panduan storyboard.

1. Editing (color correction, dll)

Proses editing warna (color correction) dilakukan untuk mendapatkan hasil akhir nuansa warna video agar satu kesan sehingga Nampak kesatuan antar bagian scene nya.

1. Evaluasi

Tahap evaluasi sebenarnya dilakukan setelah pengambilan masing masing scene, namun proses evaluasi juga dilakukan saat semua asset video tiap scene telah digabungkan.

1. Revisi

Revisi dilakukan sesuai hasil evaluasi yang bisa saja meliputi:

* Revisi warna
* Revisi penggabungan scene
* Revisi kualitas suara
1. Publishing

Setelah video pembelajaran disatukan dalam sebuah rangkaian video tiap scenenya, maka video siap diterbitkan lewat media lain seperti pada media pembelajaran interaktif, atau lewat penyampaian online untuk kuliah daring.

**Anggaran Realisasi Biaya**

Anggaran biaya pada materi terbuka yang kami ajukan terbagi untuk tiga keperluan diantaranya adalah;

1. **Tahap Analisis**

Tahap analisis yang kami kerjakan meliputi analisis permateri, analisis kepentingan materi, analisis tingkat kebutuhan materi kaitannya dengan pengetahuan umum, analisis tingkat kesulitan materi, analisis tugas yang akan diberikan dan analisis program atau aplikasi yang digunakan apakah memadai dan mudah ditemui untuk masyarakat umum.

1. **Tahap Perancangan**

Tahap perancangan meliputi perancangan satuan ajar perkuliahan, perancangan materi perkuliahan, perancangan teori penunjang, perancangan materi dengan bahasa yang mudah untuk dimengerti masyarakat umum, perancangan tugas, dan perancangan modul apabila dibutuhkan pengerjaan sendiri di rumah.

1. **Tahap Pengembangan**

Tahap pengembangan merupakan tahap yang paling banyak membutuhkan kreatifitas dari tiap dosen matakuliah yang ditawarkan, karena pada tahap pengembangan tiap dosen diharuskan untuk mengembangkan materi yang sudah dianalisis dan dirancang untuk dikembangkan sehingga materi yang diberikan menjadi lebih aplikatif dan mudah untuk dimengerti. Adapun sebagian yang biasa dilakukan pada tahap pengembangan adalah mereview ulang materi yang telah diberikan, memperbanyak literatur yang berhubungan dengan materi yang diberikan, melihat kebutuhan trend kebutuhan di masyarakat tentang materi perkuliahan, dan beberapa kegiatan lain yang related dengan pengembangan di masing-masing mata kuliah yang ditawarkan.

Adapun rincian biaya yang dibutuhkan untuk membuat materi terbuka sesuai dengan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| no | Jenis Kegiatan | RAB |
| 1 | Tahap Analisis | Rp2.000.000,- |
| 2 | Tahap Perancangan | Rp3.000.000,- |
| 3 | Tahap Pengembangan | Rp5.000.000,- |
| JUMLAH | Rp10.000.000,- |

**Materi Storytelling & Storyboarding**

1. **Introduksi Storytelling & Storyboarding**

Materi ini berisi tentang pengenalan terhadap storytelling, meliputi fungsi cerita dalam pembuatan film, komunikasi massa, perbedaan show & tell, element dalam cerita, pembukaan cerita yang baik, konflik, klimaks dan resolusi. Sedangkan untuk storyboarding ada penjelasan tentang fungsi storyboard dalam proses peroduksi, perbedaan storyboard dengan komik strip, pembahasan storyboard untuk pembuatan sketsa rancangan, bagian-bagian storyboard, dan siapa saja yang menggunakan storyboard.

1. **Cerita Tiga Babak**

Cerita tiga babak berisikan cara pembuatan cerita paling minimal namun masih dapat diterima oleh audience. Cerita tiga babak berisikan materi mendalam tentang bagaimana pembuatan cerita yang baik meliputi awalan, yang berisi tentang konflik, karakter, lokasi. Pertengahan film meliputi konfrontasi, komplikasi, rintangan dan halangan dalam cerita film. Babak ketiga adalah babak ending yang berisikan resolusi dan klimaks dari cerita yang akan ditutup.

1. **Jenis Storyboard**

Materi jenis storyboard berisi tentang pengenalan kepada mahasiswa tentang storyboard dan berbagai jenisnya dalam perkembangannya. Storyboard yang digunakan pada tahun 1929 atau pada pembuatan film Disney tentu berbeda dengan pembuatan storyboard pada era modern, dimana storyboard sudah banyak yang dibuat menggunakan software. Materi ini berisi tentang pengenalan jenis storyboard yang umum digunakan pada industri film modern.

1. **Fundamental Shot**

Fundamental shot berisikan materi tentang pengambilan gambar, penamaan dan istilah dalam pengambilan gambar yang digunakan dalam industri. Materi pengenalan fundamental shot juga berisikan cara membaca gambar dalam storyboard, memahami komunikasi gambar dengan cameraman, dan megetahui berbagai macam cara dan penamaan pengambilan gambar dalam industry perfilman modern.

1. **Kostum dan Makeup**

Materi kostum dan makeup meliputi pengaruh kostum atau fashion style, pengaruh body builder, prngaruh makeup, terhadap pembentukan karakter pada keseluruhan cerita. Didalam materi ini juga dibahas bagaimana sebuah komik atau novel apabila difilmkan dibuat kostumnya sedetail mungkin untuk menunjang cerita. Property dalam film sedikit banyak juga dibahas di dalam materi ini.

1. **Tutorial Storyboard**

Setelah membuat materi umum tentang kebutuhan yang seharusnya ada di dalam sebuah storyboard secara keseluruhan, maka gong terakhir yang dilakukan adalah membuat storyboard. Pembuatan storyboard ini meliputi pembuatan jalan cerita, penentuan kostum, dan penggambaran storyboard.

**Materi Publishing**

1. **Typografi**

Materi typografi meliputi pembahasan tentang typografi sebagai cabang ilmu, , jenis typografi, system pengukuran dalam typografi, pemilihan typeface dan jenis-jenis typeface, terminology typografi yang meliputi; Aims, History, Anatomy, Kerning, Tracking/Letter Spacing, Leading/Line Spacing. Dalam materi ini dibahas juga hubungan typografi dalam dunia publishing modern.

1. **Design Problem**

Materi dalam tema design problem meliputi perbedaan content dan context, pemahaman tentang audience dan hubungannya dengan gaya desain yang dibuat, kelayakan desain, pemikiran kedepan, penataan halaman, format pekerjaan desain, proses produksi, dummies & mock ups, pembahasan tentang jenis kertas, tinta, printing finishing, hingga binding.

1. **Grid**

Grid sendiri terdiri dari materi yang meliputi kebutuhan struktur, grid tradisional, grid modern, type grid, baseline grid, isometric gris. Desain dengan menggunakan grid juga meliputi bagaimana bekerja dengan typografi yang berhubungan dengan text dan display.

1. **Poster**

Poster berisi tentang materi layout secara umum yang dapat diterapkan pada desain layout dan berisi tutorial membuat layout dengan menggunakan software desain adobe illustrator.

1. **Brosur**

Brosur berisi tentang materi brosur yang meliputi jenis lipatan dalam brosur, pembuatan mockup brosur, jenis kertas yang dapat digunakan dalam mencetak brosur, dan tutorial membuat brosur dengan menggunakan software desain adobe indesain.

1. **Legability**

Legability dalam publishing meliputi alur baca, warna typografi, jenis typo, clarity, kerning, dan segala sesuatu yang membuat sebuah layout dapat dibaca dengan baik oleh audience.

**TIM PELAKSANA PROGRAM**

Nama Pengampu Mata Kuliah : - Dwi Susanto SST MT

Nama Pengelola LMS : Bahtiar Setiono