



**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH KERAJAAN DI
INDONESIA BERSAMA WORLDWIDE PRODUCTION**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



Oleh:

NOVIANTI KUSUMANINGRUM
18420100096

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH KERAJAAN DI
INDONESIA BERSAMA WORLDWIDE PRODUCTION
LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik



Oleh:

Nama : NOVIANTI KUSUMANINGRUM
NIM : 18420100096
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

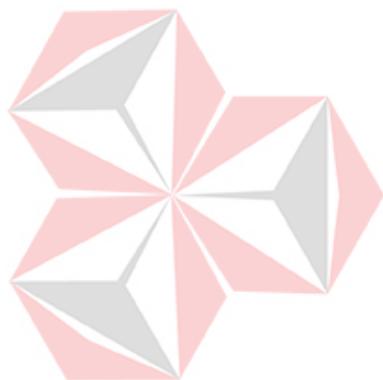
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022

LEMBAR MOTTO



*“Gagal itu urusan nanti yang terpenting kita berani untuk mencoba dan
mencoba terus ”.*

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*Teruntuk ibu saya yang senantiasa mendoakan saya, serta keluarga dan teman
yang mendukung saya*

LEMBAR PENGESAHAN

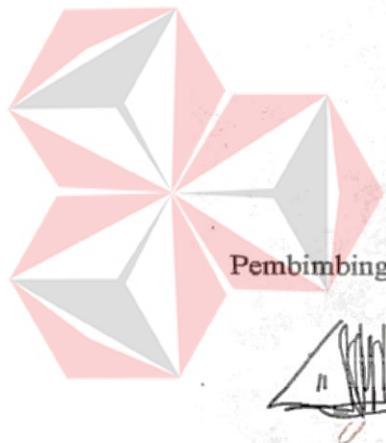
**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEJARAH KERAJAAN
DI INDONESIA BERSAMA WORLDWIDE PRODUCTION**

Laporan Kerja Praktik oleh:

Novianti Kusumaningrum

NIM :18420100096

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui



Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA.

Budi Kristanda

NIDN. 0720028701

Mengetahui

Ketua Program Studi SI Desain Komunikasi Visual



Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA.

NIDN. 0720028701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Novianti Kusumaningrum
NIM : 18420100096
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktek
Judul Karya : **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA BERSAMA WORLDWIDE PRODUCTION**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 1 Januari 2022



Novianti Kusumaningrum
NIM : 18420100096

ABSTRAK

Suatu proses pembelajaran atau bisa disebut edukasi merupakan hal yang bertujuan untuk mendidik dan memberikan ilmu kepada orang lain. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberikan edukasi terhadap orang sekitar. Bentuk edukasi dapat dilakukan secara formal naupun non formal. Dalam bentuk formal seperti sekolah yang memiliki tingkat atau jenjang dengan syarat-syarat tertentu. Dan contoh edukasi nonformal seperti kelompok bermain, sanggar dan kursus atau lembaga. Saat ini, banyak sekali media yang dapat dijadikan untuk pembelajaran, misalnya media *Youtube*. Media *Youtube* banyak sekali digunakan oleh masyarakat sebagai salah satu media pembelajaran. Karena banyak sekali video yang diunggah dalam media *Youtube* berisikan konten yang memuat pengetahuan dasar hingga tutorial dan semacamnya. Edukasi dengan menggunakan *Youtube* sebagai salah satu strategi Worldwide Production untuk memberikan edukasi mengenai sejarah kerajaan di Indonesia terhadap masyarakat luas. Pembelajaran ini menampilkan cerita dalam sejarah yang dikemas dengan suara *dubbing* dan *sound effect* yang dramatis, serta pemberian visual berupa animasi sederhana. Animasi yang ditunjukkan dapat menunjang cerita yang disampaikan sehingga dapat lebih mudah dipahami karena terdapat *audio – visual* dalam konten *Youtube* tersebut. Sejarah kerajaan di Indonesia merupakan salah satu bagian pembelajaran yang dapat dipelajari untuk memahami perkembangan teknologi, identitas suatu masyarakat, hingga dapat mengetahui asal muasal dalam suatu daerah tertentu. Sehingga dengan mengetahui sejarah kerajaan di Indonesia dapat membangun kewarganegaraan yang lebih baik. Karena sebagai masyarakat Indonesia yang baik, sedikit banyak harus memiliki ilmu tentang sejarah kerajaan yang ada di Indonesia.

Kata Kunci : *Edukasi, Animasi, Youtube, Sejarah Kerajaan di Indonesia*

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan tepat waktu yang berjudul **“PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA BERSAMA WORLDWIDE PRODUCTION”** ini dapat selesai tanpa halangan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangkaian persyaratan menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika. Selain itu laporan ini sebagai pelengkap Kerja Praktik dari yang telah dilaksanakan kurang lebih tiga bulan di Worldwide Production. Dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini penulis mendapat dukungan berbagai pihak yang ikut serta membantu menyelesaikan laporan. Oleh karena itu penulis ucapan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Bapak **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA** selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika serta selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan serta memberi dukungan dalam pembuatan laporan kerja praktik ini.
3. Bapak **Budi Kristanda** selaku Founder Worldwide Production yang selalu memberikan motivasi dalam berkerja.
4. Ibu **Indah** selaku penyelia kerja praktik di Worldwide Production yang telah membimbing saya.
5. Serta, semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama penyusunan laporan kerja praktik ini.

Dalam penyusunan laporan kerja praktik ini penulis tidak luput dari kesalahan, sehingga penulis berharap dengan adanya kritikan serta masukan atas laporan yang telah dibuat. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Surabaya, 1 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
1.5.1 Manfaat Teoritis	2
1.5.2 Manfaat Praktis	3
1.6 Pelaksanaan	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil Perusahaan	4
2.2 Sejarah Perusahaan	4
2.3 Visi dan Misi Worldwide Production	5
2.4 Logo Perusahaan	5
2.5 Lokasi Worlwide Production	6
BAB III LANDASAN TEORI	7
3.1 Pendidikan	7
3.1.1 Metode Pembelajaran	8
3.2 Animasi	8
3.2.1 Peran Animas Sebagai Pembelajaran	9
3.2.2 Jenis Animasi	10
3.3 Youtube	21
3.3.1 Fitur Youtube	22
3.3.2 Youtube Sebagai Media Pembelajaran	26
3.4 Audio-Visual Learning	27
3.4.1 Keterkaitan Audio-Visual dengan Pembelajaran	29



BAB IV PROSES KERJA	31
4.1 Materi Kerja Profesi.....	31
4.2 Sistem Pelaksanaan Kerja Profesi.....	31
4.2.1 Brief	31
4.2.2 Pengumpulan Data	31
4.2.3 Pengumpulan Referensi	32
4.2.4 Implementasi Karya	32
4.3 Proses Pembuatan Desain	32
4.3.1 Mendengar Dan Menulis.....	33
4.3.2 Membuat Sketsa Illustrasi	34
4.3.3 Membuat Ornament dan Karakter Cerita.....	34
4.3.4 Menyusun Gambar	36
4.3.5 Memberikan Sound Dubbing dan Transisi	36
4.3.6 Final Design	37
4.3.7 Hasil Karya.....	37
BAB V PENUTUP.....	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Worldwide Production	5
Gambar 2. 2 Lokasi Worldwide Production	6
Gambar 3. 1 Animasi 2 Dimensi.....	11
Gambar 3. 2 Animasi Sel	11
Gambar 3. 3 Animasi Path	12
Gambar 3. 4 Animasi Boneka	15
Gambar 3. 5 Animasi Model.....	16
Gambar 3. 6 Animasi <i>Pixelasi</i>	17
Gambar 3. 7 Modelling	18
Gambar 3. 8 Animation.....	18
Gambar 3. 9 Animasi Tradisional	19
Gambar 3. 10 Motion Graphic	20
Gambar 3. 11 Youtube	21
Gambar 3. 12 Menonton Tanpa Iklan	22
Gambar 3. 13 Mengunduh Video.....	23
Gambar 3. 14 Youtube Music	24
Gambar 3. 15 PiP Mode	25
Gambar 3. 16 Youtube Originals	26
Gambar 3. 17 Youtube Sebagai Meedia Pembelajaran.....	27
Gambar 3. 18 Keterkaitan Audio-Visual Dengan Pembelajaran	29
Gambar 4. 1 Referensi 1.....	32
Gambar 4. 2 Rekaman Suara Cerita.....	33
Gambar 4. 3 List Sketsa	34
Gambar 4. 4 Sketsa Karakter	34
Gambar 4. 5 Ilustrasi Digital 1	35
Gambar 4. 6 Ilustrasi Digital 2	35
Gambar 4. 7 Ilustrasi Digital 3	35
Gambar 4. 8 Pemberian Transisi	36
Gambar 4. 9 Pemberian Suara.....	37
Gambar 4. 10 Pemberian Efek	37

Gambar 4. 11 Final Video.....	38
Gambar 4. 12 Hasil Akhir Animasi.....	38



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi suatu aspek yang sangat penting untuk kehidupan manusia. Pendidikan dalam kehidupan manusia sangat berguna untuk memajukan pandangan dan kehidupan manusia. Peran pendidikan menjadi dasar dalam aspek di setiap kehidupan manusia, oleh karena itu pendidikan sendiri bertujuan untuk membentuk secara fisik, mental dan karakter bagi setiap individu yang terlibat. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap individu dengan seiringnya perkembangan zaman, teknologi dan budaya. Banyak cara untuk mendapatkan pendidikan yang layak, dalam bentuk kegiatan yang terstruktur dan direncanakan maupun kegiatan yang tidak direncanakan namun tetap memberikan pengaruh terhadap perkembangan setiap individu. Pendidikan sendiri terbagi menjadi tiga bentuk, yaitu informal, formal dan nonformal.

Dalam pendidikan informal sendiri, individu biasnaya mendapatkan pendidikan dari kegiatan sehari-hari secara sadar maupun tidak sadar dari sejak lahir dalam keluarga. Kemudian pendidikan secara formal yang dimaksud adalah pendidikan yang sifatnya terstruktur atau terencana seperti sekolah. Dalam pendidikan formal, hal tersebut sangat penting bagi individu karena turut serta membentuk suatu karakter dari individu dan juga mempengaruhi perkembangan kecerdasan anak. Dan yang tertakhir pendidikan nonformal yang dapat ditemui dalam bermasyarakat dan memiliki banyak bentuk kesesuaian sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan formal menjadi salah satu bentuk pendidikan yang dapat dijumpai dalam lingkungan sekolah karena bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dan pola pikirnya. Pendidikan sekolah memiliki banyak mata pelajaran yang harus dipahami oleh siswa, contohnya seperti Matematika, Bahasa, Seni Budaya, Sejarah, Biologi dan lainnya.

Siswa harus memahami sedikit banyak dari apa yang telah dipelajari dalam pendidikan formal tersebut. Namun tidak sedikit siswa merasa kurang memahami apa materi yang telah disampaikan karena beberapa hal, salah satunya karena metode dalam pendidikan yang kurang bervariasi. Siswa di tekankan pada materi

yang hanya berdasar pada suatu buku saja namun tidak terdapat bentuk visualisasi yang menggambarkan materi tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa mata pelajaran Sejarah dipandang sebagai mata pelajaran yang gampang namun cenderung membosankan sehingga model pembelajaran yang dilakukan oleh guru Sejarah sangatlah monoton karena hanya menerapkan metode DDCH (Duduk, Dengar, Catat dan Hafal) bahkan tidak sedikit siswa diberikan metode pembelajaran mencatat buku hingga habis sebagai salah satu metode yang diajarkan oleh guru Sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam laporan kerja praktik ini adalah “*Bagaimana membuat metode pembelajaran yang menarik untuk mata pelajaran Sejarah di Indonesia*”

1.3 Batasan Masalah

Agar laporan ini jelas dan terarah, adapun beberapa batasan masalah yang akan dirancang dalam penjelasan laporan kerja praktik ini, yaitu : Perancangan *motion graphic* animasi tentang sejarah kerajaan di Indonesia untuk media konten *Youtube*.

1.4 Tujuan

Tujuan dengan adanya laporan kerja praktik ini untuk menjawab permasalahan yang telah dicantumkan pada perumusan masalah, yaitu sebagai rancangan media kreatif dalam pembelajaran sejarah kerajaan di Indonesia melalui *motion graphic*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari laporan mengenai *motion graphic* animasi pada media konten *Youtube* sebagai penerapan metode pembelajaran formal mengenai sejarah kerajaan di Indonesia yang dapat diperoleh antara lain adalah :

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Penulis berharap bahwa laporan ini dapat menambah ilmu serta

pengetahuan yang menyangkut pada rumusan permasalahan diatas.

b. Diharapkan pula laporan ini menjadi masukan dan menjadi sumber referensi laporan serupa nantinya. Serta dapat memberikan kontribusi dalam pemilihan suatu media pembelajaran yang tepat.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Membantu Worldwide Production untuk tetap memberikan konten edukasi kepada masyarakat melalui konten *Youtube*.
- b. Penulis dapat mempelajari dan mengetahui proses animasi *motion graphic* dari menggambar, memberikan teks dan memasukan suara dan efek.

1.6 Pelaksanaan

Detail Perusahaan	
Nama Perusahaan	: Worldwide Production
Alamat	: Citra Garden 1 Blok AA3 No.5, Kalideres, Jakarta Barat, 11840
Telepon	: (089) – 630 177 462
E-mail	: worldwideproduction.id@gmail.com
Website	: www.worldwideproduction.id
Periode Tanggal	
Pelaksanaan	: 1 Oktober 2021 – 1 Januari 2022
Waktu	: 09:00 – 17:00 (WFO Selama Pandemi)

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Worldwide Production merupakan sebuah *audio learning* yang bertempat di Jakarta. Worldwide Production sendiri berfokus pada pembelajaran melalui animasi dan juga terdapat konten *podcast* bercerita tentang sejarah kerajaan di Indonesia.

Tempat	: Worldwide Production
Alamat	: Citra Garden 1 Blok AA3 No 5, Kalideres, Jakarta Barat, 11480.
Telpo &Faks	: 0896 – 3017 – 7462
Email	: worldwideproduction.id@gmail.com
Website	: https://www.worldwideproduction.id/

2.2 Sejarah Perusahaan

Worldwide Production merupakan sebuah tempat produksi yang awalnya bergerak dalam bidang *audio*. Dalam produksi Worldwide Production, mereka telah menciptakan beberapa projek *audio* dengan bekerjasama dengan beberapa *brand*. Worldwide Production sendiri memiliki divisi yang memfokuskan pada *audio-learning* yaitu Seru Belajar. Dalam divisi tersebut, terdapat konten edukasi dalam bentuk video animasi, yang dimana dapat diakses oleh siapapun sebagai video pembelajaran. Awalnya, Seru Belajar hanya berfokus pada media *audio* saja yaitu menggunakan *spotify* sebagai platformnya.

Namun, untuk meningkatkan jumlah penikmat konten ini, maka Seru Belajar menampilkannya dalam bentuk *visual* berupa animasi. Dalam media *audio-visual* ini diharapkan mampu dinikmati oleh anak-anak di seluruh penjuru yang dapat mengakses internet dan *Youtube* untuk proses pembelajaran. Konten pada Seru Belajar memiliki beberapa macam tema, terdapat cerita nabi dan rasul, dongeng anak, sejarah kerajan di Indonesia serta lainnya.

2.3 Visi dan Misi Worldwide Production

2.3.1 Visi

Memberikan kualitas terbaik dalam layanan produksi dalam bidang *creative education*

2.3.2 Misi

1. Memberikan pengalaman terbaik untuk klien dengan member mereka kustomisasi tanpa batas
2. Memberikan layanan dan produksi terbaik dalam bidang *creative education*
3. Membuat konten edukasi dengan produksi audio berkualitas tinggi dan menarik.

2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2. 1 Logo Worldwide Production

(Sumber : Data Worldwide Production)

2.5 Lokasi Worldwide Production



Gambar 2. 2 Lokasi Worldwide Production

(Sumber : Data Worldwide Production)



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Pendidikan

Pengertian pendidikan secara umum merupakan usaha sadar yang terencana guna mewujudkan suasana belajar dengan proses pembelajaran untuk peserta didik untuk mengembangkan potensi, kepribadian, kecerdasan, akhlak serta ketrampilan peserta didik. Perkembang zaman semakin berubah, hal ini menjadikan dunia pendidikan semakin signifikan sehingga dapat merubah pola pikir pendidik dalam mengajarkan suatu pembelajaran kepada peserta. Menyikapi dengan perubahan zaman yang semakin maju, para pakar pendidikan mengkritisi teori pendidikan yang tetap mengacu pada tujuan pendidikan yang sesungguhnya.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah untuk menciptakan individu yang memiliki kualitas dan karakter sehingga memiliki pandangan yang luas untuk menggapai cita-cita yang diharapkan. Selain itu tujuan pendidikan adalah juga mampu beradaptasi secara tepat dan cepat dalam berbagai lingkungan. Dengan berpendidikan, individu mampu memiliki bekal yang cukup akan kehidupan di masa mendatang untuk melakukan kehidupan bermasyarakat.

Adapun fungsi pendidikan yaitu guna mempersiapkan individu untuk mencari nafkah, mengembangkan bakat, melestarikan budaya, serta menanamkan keterampilan (Horton dan Hunt). Bentuk pendidikan terbagi menjadi tiga jenis, yaitu pendidikan formal, nonformal dan informal. Tiga jenis pendidikan ini memiliki tingkatan dan manfaat yang berbeda, namun tetap dengan tujuan yang sama yaitu mengembangkan kualitas dalam hidup untuk tetap mampu beradaptasi dengan masyarakat. Pendidikan secara formal umumnya dapat disebut dengan sekolah yang memiliki struktur dan terencana serta jenjang atau tingkatan. Contoh dari pendidikan formal adalah, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Kemudian pendidikan secara nonformal merupakan jalur pendidikan yang dilakukan diluar pendidikan formal dengan sistem yang berjenjang dan berstuktur.

Pendidikan nonformal sendiri hadir untuk mengembangkan potensi serta keterampilan individu secara spesifik. Contoh dari pendidikan nonformal adalah

sanggar, kelompok bermain, kursus, lembaga pelatihan dan sebagainya. Sekolah formal merupakan lembaga kehidupan primer. Secara umum kita percaya bahwa semakin tinggi semakin baik (Tilaar, 2002:14). Dengan pendidikan yang cukup, kita mampu mempersiapkan generasi yang akan datang untuk lebih matang dengan dibekali ilmu pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan yang cukup untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab (O. Soewargana dalam Daeng, 2000:68)

3.1.1 Metode Pembelajaran

Dalam pendidikan formal, banyak hal yang dipelajari untuk para peserta didik misalnya adalah mata pelajaran Matematika, Bahasa, Seni Budaya, Informatika, Sejarah, Geografi, Fisika, Biologi dan lainnya. Dalam beberapa sumber menuliskan bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai Sejarah dalam pendidikan kurang menjadi mata pelajaran yang digemari oleh para peserta didik. Sehingga perlunya peran guru yang menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat menarik perhatian siswa. Perlunya metode atau model yang baru untuk membuat siswa menjadi lebih memperhatikan materi yang telah dijelaskan karena tidak sedikit guru yang menyampaikan materi secara monoton.

Pembelajaran dengan metode atau model yang banyak dilakukan hanyalah berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya. Sehingga membuat siswa menjadi pasif bahkan hanya terpaku pada apa yang dijelaskan oleh guru tersebut. Dengan berkembangnya teknologi saat ini di Indonesia menjadikan banyak cara atau metode yang dapat dipakai para pengajar hingga peserta didik untuk mendapatkan ilmu. Media pembelajaran merupakan sarana untuk mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dapat memudahkan proses belajar mengajar.

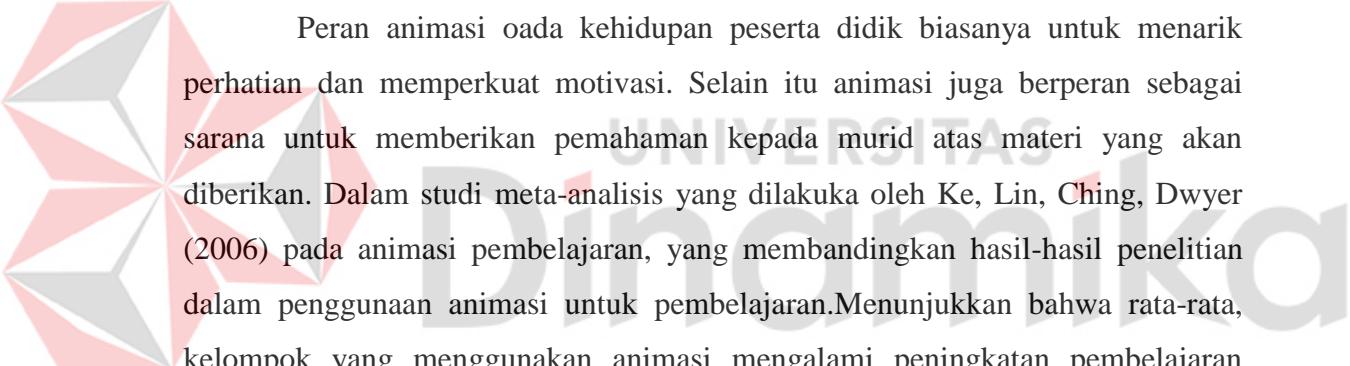
3.2 Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Keunggulan animasi sendiri memiliki kemampuan yang menjelaskan perubahan

keadaan tiap waktu, hal ini sangat membantu untuk menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki tiga fitur utama: (a) gambar – animasi merupakan sebuah penggambaran; (b) gerakan–animasi menggambarkan sebuah pergerakan; (c) simulasi–animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain

Banyak software untuk membuat animasi seperti Adobe Director, 3D Studio MX, Adobe Flash, Swift 3D dan lainnya. Untuk membuat animasi, tidak memerlukan keahlian khusus dan biaya yang cukup tinggi. Namun, menciptakan sebuah animasi tetap lebih memakan banyak waktu dan keterampilan tambahan dibandingkan membuat media yang hanya menggunakan gambar statis atau teks saja.

3.2.1 Peran Animasi sebagai Pembelajaran



Peran animasi pada kehidupan peserta didik biasanya untuk menarik perhatian dan memperkuat motivasi. Selain itu animasi juga berperan sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan. Dalam studi meta-analisis yang dilakukan oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006) pada animasi pembelajaran, yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran. Menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran multi-level sebesar 62%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja.

Dalam penelitian yang sama, oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006), juga menunjukkan bahwa efek animasi berbeda untuk setiap level atau tingkatan pembelajaran. Jika dibandingkan dengan ilustrasi statis, animasi dapat sangat meningkatkan ketekunan dalam belajar. Sebesar 80% siswa yang menerima pembelajaran dengan animasi menunjukkan keseriusan dalam belajar lebih besar jika dibandingkan dengan siswa yang menerimanya dengan gambar statis.

Peran animasi dalam pembelajaran juga sudah menunjukkan hasil yang baik pada setiap tingkatan pendidikan. Animasi lebih berguna untuk pendidikan dasar dan menengah, namun tidak menutup kemungkinan animasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan atas. Namun untuk mendesain

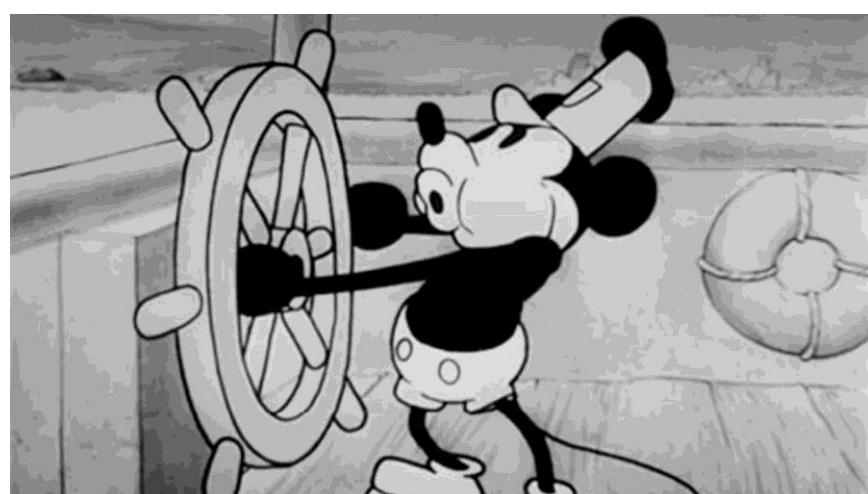
animasi yang dapat digunakan sebagai pembelajaran, maka perlu diperhatikan hal-hal yang tidak hanya membutuhkan kreatifitas dan keterampilan namun juga harus dibutuhkan pengetahuan mengenai informasi yang disajikan melalui ilustrasi yang dinamis dan dapat di proses oleh kognitif otak manusia.

3.2.2 Jenis Animasi

Adapun jenis animasi yang akan dibahas dalam laporan ini, lima jenis animasi tersebut adalah Animasi 2 Dimensi, Animasi 3 Dimensi, Animasi Tradisional, Motion Graphic, dan Stop Motion.

A. Animasi 2 Dimensi

Animasi 2D adalah animasi yang berbasis vektor dan menggunakan software seperti Adobe Illustrator, Adobe After Effects dan Flash yang dimana objek pada animasi 2 Dimensi memiliki panjang *X-azis* dan *Y-azis*. Dalam animasi 2 Dimensi, vektor menjadi pengontrol dalam animasi. Kelebihan dalam animasi tersebut adalah memiliki grafik vektor yang dapat diperbesar dan diperkecil sehingga tidak mengkhawatirkan mengenai resolusi animasi nantinya. Untuk membentuk karakter atau gambar di animasi 2 Dimensi, hanya perlu menggunakan bentuk garis atau kurva pada vektor. Untuk menggambar karakter yang sama, maka animator hanya perlu menggunakan nilai matematika untuk mengubah ukuran gambar sehingga gerakan animasi akan bergerak lancar dan halus.



Gambar 3. 1 Animasi 2 Dimensi

(Sumber : Blog Animasi)

A.1 Jenis Animasi 2 Dimensi

1. Animasi Sel

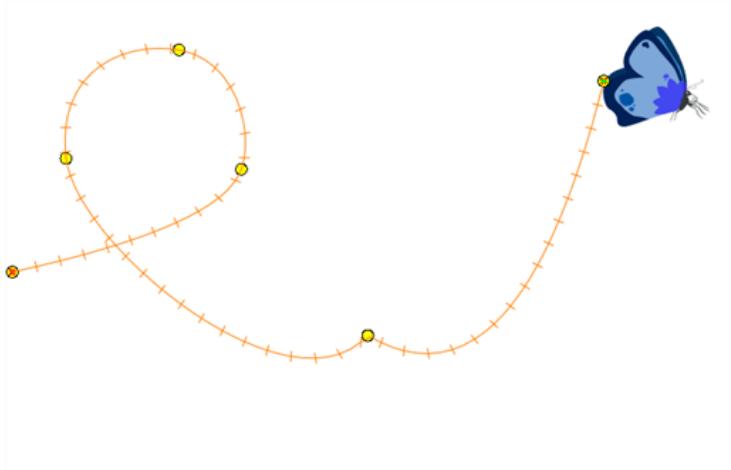


Gambar 3. 2 Animasi Sel

(Sumber : Blog Animasi)

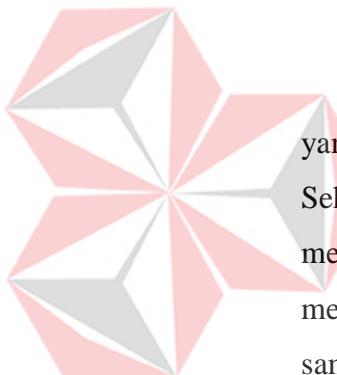
Animasi sel adalah animasi yang menggunakan kemampuan gambar tangan untuk menciptakan obyek yang akan di animasikan nantinya. Pada animasi sel ini, animator menggambar beberapa obyek diatas lembaran transparan atau yang bisa disebut *celluloid transparent*. Dengan adanya lembaran kertas ini memudahkan untuk menggambarkan obyek saling berurutan satu sama lain dengan cara mudah. Dari obyek yang di gambar, maka akan disatukan sehingga menghasilkan gerakan animasi yang halus disetiap pergerakannya. Contoh animasi 2 Dimensi adalah Doraemon, Sinchan, Micky Mouse dan lainnya.

2. Animasi *Path*



Gambar 3. 3 Animasi Path

(Sumber : Blog Animasi)

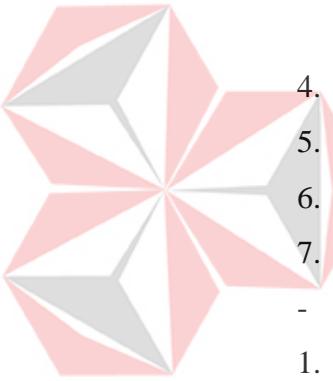


Animasi *Path* merupakan animasi yang menggunakan garis kurva yang telah ditentukan sebagai lintasan objek yang akan dibuat animasi. Sehingga animasi path dapat disebut sebagai animasi yang gerakannya mengikuti garis-garis yang ditentukan. Animasi *path* ini seringkali menggunakan pengulangan atau *loop*, sehingga animasi ini akan bergerak sampai kondisi tertentu. Contohnya adalah animasi revolusi bumi terhadap matahari dan lintasan rel.

A.2 Teknik Animasi 2 Dimensi

1. Teknik Konvensional

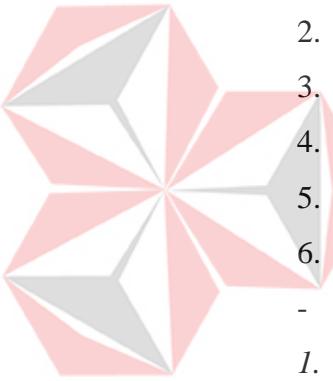
Teknik ini merupakan teknik yang mendasar dari sebuah pembuatan film animasi klasik. Teknik ini menggunakan kertas transparan untuk menggambar setiap pergerakan pada animasi. Gambar tersebut biasanya menggunakan lembaran transparan atau plastik dan tembus pandang serta diberi warna menggunakan *ink* atau *Paint Departement*. Animasi menggunakan kamera khusus yaitu multiplane camera didalam ruangan yang serba hitam. Adapun proses yang biasanya



digunakan untuk mengerjakan animasi menggunakan teknik konvensional ini, yaitu dengan cara :

- Pra-produksi:
 1. Konsep,
 2. Skenario,
 3. Pembentukan karakter,
 4. *Storyboard*,
 5. Dubbing awal,
 6. Musik dan *sound FX*
 - Produksi:
 1. *Layout* (Tata letak),
 2. *Key motion* (Gerakan kunci/ inti),
 3. *In Between* (Gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar inti yang lain)
 4. *Clean Up* (Membersihkan gambar dengan menjiplak)
 5. *Background* (Gambar latar belakang),
 6. *Celluloid* (Ditransfer ke atas plastik transparan)
 7. *Coloring* (Mewarnai dengan tinta dan cat).
 - Post-produksi:
 1. *Composite*,
 2. *Camera Shooting* (Gambar akan diambil dengan kamera, dengan mengambil *frame* demi *frame*),
 3. *Editing*,
 4. *Rendering*,
 5. Pemindahan film ke dalam *roll* film.
2. Teknik Digital

Dengan berkembangnya teknologi komputer pada saat ini, proses pembuatan animasi 2 Dimensi menjadi lebih mudah. Kemudahan tersebut sangat dirasakan pada saat pembuatan atau proses dalam penggerjaan animasi. Karena penggunaan personal komputer dapat memuat perancangan model hingga pengisian suara animasi.



Serta kemudahan yang dapat di rasakan ketika menggunakan teknik digital adalah pengoreksian kesalahan pada animasi yang dapat dilakukan dengan cepat. Teknik digital memiliki beberapa proses diantaranya yaitu :

- Pra-produksi:
 1. Konsep,
 2. Skenario,
 3. Pembentukan karakter,
 4. *Storyboard*,
 5. *Dubbing* awal,
 6. Musik dan *sound FX*
- Produksi:
 1. *Layout*,
 2. *Key motion*,
 3. *In Between*,
 4. *Background*,
 5. *Scanning*
 6. *Coloring*.
- Post-produksi:
 1. *Composite*,
 2. *Editing*,
 3. *Rendering*,
 4. Pemindahan film kedalam berbagai media seperti DVD atau CD.

B. Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 Dimensi ini digunakan dalam penanganan grafis. Animasi 3 Dimensi menggunakan program untuk menggerakan bagian tubuh karakter pada animasi dengan cara mengatur *digital frame* dengan tetap mempertahankan karakter berada diposisi yang tepat. Animator biasanya menggunakan teknik *frame to frame* untuk menghitung gerakan pada setiap yang dihasilkan. Untuk menggerakan tiap-tiap karakter, animator hanya perlu menyesuaikan lengkungan gerakan. Dengan animasi 3

Dimensi juga mempermudah animator untuk menciptakan sebuah karakter, karena hanya perlu menggambar profil sampai dalam animasi 2 Dimensi dan mengimplementasikannya ke animasi 3 Dimensi agar tubuh terlihat secara keseluruhan.

B.1 Jenis Animasi 3D

1. Animasi Boneka

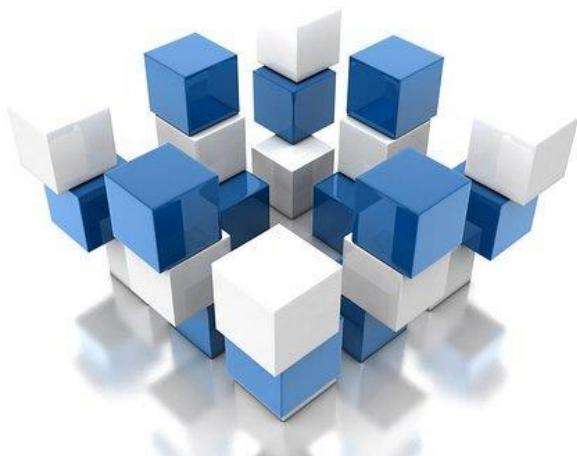


Gambar 3. 4 Animasi Boneka

(Sumber : Blog Animasi)

Animasi menggunakan boneka biasanya juga disebut *Puppet Animation*. Pada jenis animasi 3 Dimensi ini, obyek yang digunakan menggunakan boneka dan figur lainnya. Boneka serta figur lainnya dibuat dengan bahan-bahan yang lentur sehingga dapat mudah digerakkan saat memotret *frame to frame*. Bahan yang biasanya digunakan untuk animasi 3 Dimensi adalah kertas, lilin, bahan kayu yang mudah diukir, kain, tanah lempung dan lainnya untuk menciptakan karakter sederhana namun tidak kaku.

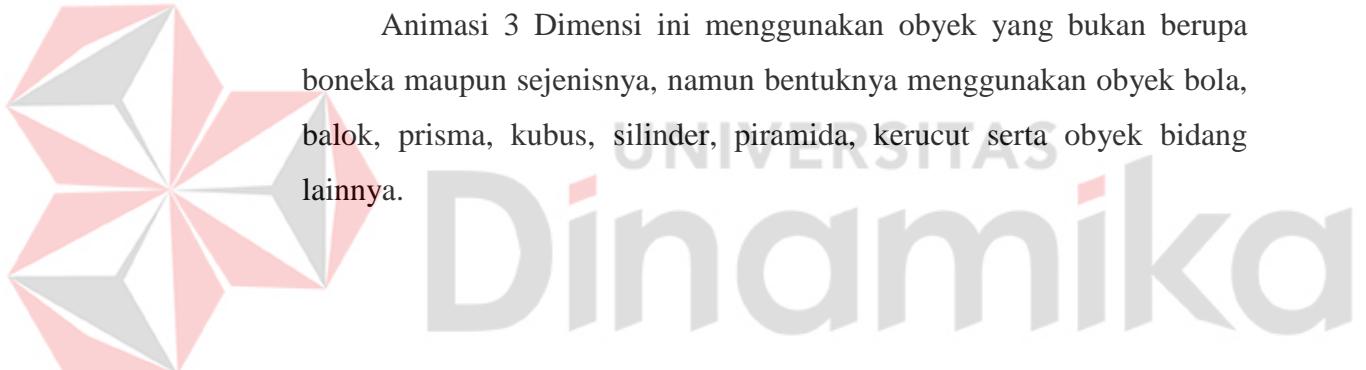
2. Animasi Model



Gambar 3. 5 Animasi Model

(Sumber : Blog Animasi)

Animasi 3 Dimensi ini menggunakan obyek yang bukan berupa boneka maupun sejenisnya, namun bentuknya menggunakan obyek bola, balok, prisma, kubus, silinder, piramida, kerucut serta obyek bidang lainnya.



3. Animasi *Pixilasi*



Gambar 3. 6 Animasi *Pixilasi*

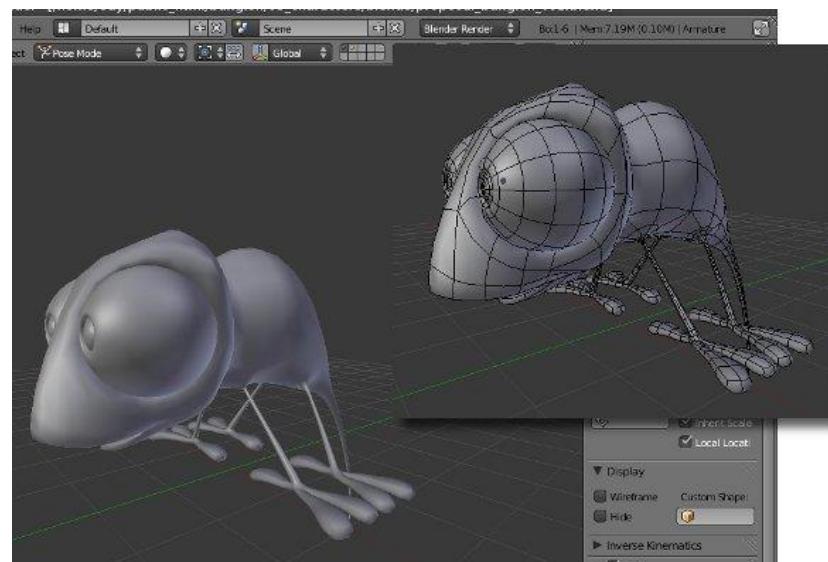
(Sumber : Blog Animasi)



Jenis animasi ini biasa menggunakan obyek manusia. Animasi *pixilasi* merupakan animasi yang menggunakan teknik pemotretan dimana manusia terbuat untuk melakukan adegan seperti boneka seperti yang dilakukan dalam film animasi pada umumnya.

B.2 Tahapan Animasi 3D

1. *Modeling*

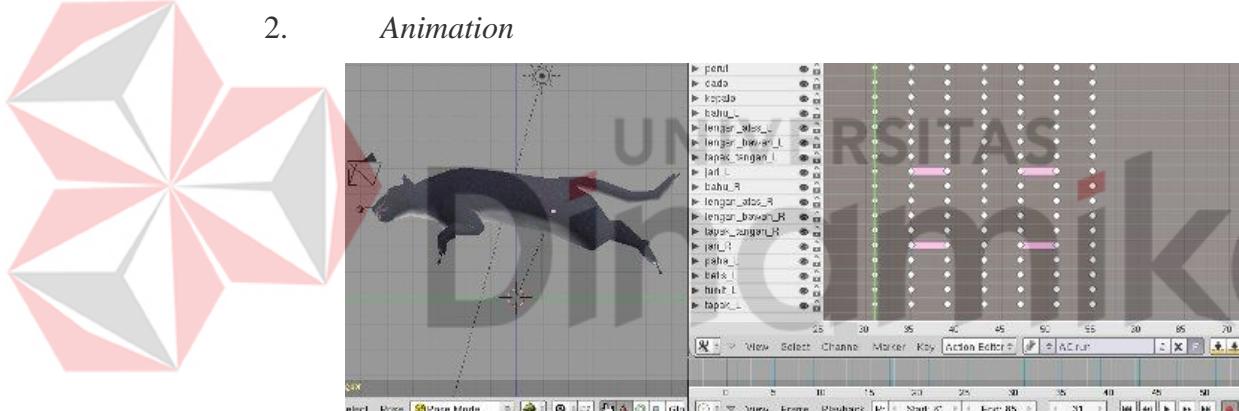


Gambar 3. 7 Modelling

(Sumber : Blog Animasi)

Tahapan awal untuk memulai animasi 3D adalah membuat *modeling* 3 Dimensi. Pada tahapan ini memiliki dua jenis proses yaitu *solid* dan *shell* atau *boundary*. Tahapan *solid* merupakan tahapan yang mencirikan volume obyek yang akan ditampilkan pada animasi. Pembuatan model ini menggunakan model yang terlihat seperti asli. Sedangkan tahapan *shell* menggambarkan permukaan obyek. Pada tahapan *shell*, tahapan ini lebih gampang untuk dikerjakan karena lebih membuat obyek animasi secara detail seperti cangkang yang tipis.

2. Animation



Gambar 3. 8 Animation

(Sumber : Google)

Setelah tahapan modeling, tahap berikutnya adalah tahap animasi. Dalam tahapan ini, film animasi dibagi menjadi 5 teknik yaitu dengan *Traditional Animation*, *Full Animation*, *Limited Animation*, *Rotoscoping*, serta *Live Action*. Pada teknik *Traditional Animation*, animasi dibuat dengan gambar yang ditaruh di kertas kemudian menghadirkan ilusi gerakan dari masing-masing gambar. Kemudian teknik *Full Animation* adalah teknik yang menggunakan berbagai cara, mulai dari animasi yang realistik hingga mengarah ke kartun. Kemudian teknik yang ketiga

merupakan *limited animation* yang dimana teknik ini masih menggunakan detail yang masih kurang rinci namun gambarnya sudah lumayan *stylist* dan memakai perpindahan. Penggunaan teknik *limited animation* menghasilkan animasi dengan biaya yang efektif untuk media, contohnya televisi dan internet. Teknik yang keempat ialah *Rotoscoping*, yang dimana teknik ini melacak gerakan *live action, frame to frame*. Dalam teknik ini dapat digandakan dari aktor ke gambar animasi. Serta teknik *Live-Action/Animation* yang menggabungkan karakter yang telah digambar menjadi sebuah film animasi kemudian membuat film kembali dengan menggunakan manusia sebagai karakter yang memiliki *background* nyata.

3. *Rendering*

Proses *rendering* adalah merupakan akhir dari tahapan pembuatan animasi 3 Dimensi yang dimana tahap ini merupakan masukan dari semua data yang dalam proses *modeling* dan *animation* akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output*.

C. Animasi Tradisional



Gambar 3.9 Animasi Tradisional

(Sumber : Blog Animasi)

Animasi tradisional merupakan suatu bentuk animasi yang paling awal dalam dunia film animasi. Animasi ini juga dapat disebut sebagai animasi sel, yang dimana masih menggunakan kertas transparan seluloid untuk menggambar. Agar membuat animasi secara berurutan, perlunya menggambar *frame to frame* untuk tiap gerakannya. Mekanismenya sama dengan menggunakan *flipbook* namun hanya skalanya saja yang dibuat lebih besar.

D. Motion Graphic



Gambar 3. 10 Motion Graphic

(Sumber : Blog Animasi)

Motion Graphic sendiri merupakan animasi yang dipergunakan untuk menjelaskan hal yang kompleks sehingga dapat mudah dipahami oleh penonton. *Motion graphic* biasanya digunakan untuk video tutorial, video iklan hingga lirik video. Untuk menggerakan kata atau logo yang tujuannya beriklan, biasanya menggunakan animasi jenis ini. *Motion graphic* menggunakan potongan-potongan grafik digital yang menciptakan ilusi gerakan untuk mengkomunikasikan sesuatu kepada penonton seperti iklan dan film.

3.3 **Youtube**



Gambar 3. 11 Youtube

(Sumber : Google)

Youtube merupakan perusahaan yang memuat video dengan beraneka ragam tipe konten yang mengumpulkan ribuan video film pendek, episode televisi, film *full-length* serta koleksi *user generated content*. Youtube setidaknya telah menyajikan lebih dari miliaran video per harinya, hal ini menjadikan Youtube sebagai *platform* terbesar yang membagikan video secara *online*. Dalam *platform* Youtube, pengguna dapat mengunggah, membagikan video ke *platform online* lainnya, serta menonton video yang telah ada. Youtube didirikan oleh Steve Chen dan Chad Hurley pada tahun 2005. Pada November 2006, Google telah membeli Youtube dengan nilai US\$ 1,65 miliar dan resmi menjadi bagian dari anak perusahaan Google. Untuk menampilkan berbagai macam konten video yang dibuat oleh pengguna seperti cuplikan film, TV, dan video musik, Youtube menggunakan teknologi Adobe Flash Video dan HTML5.

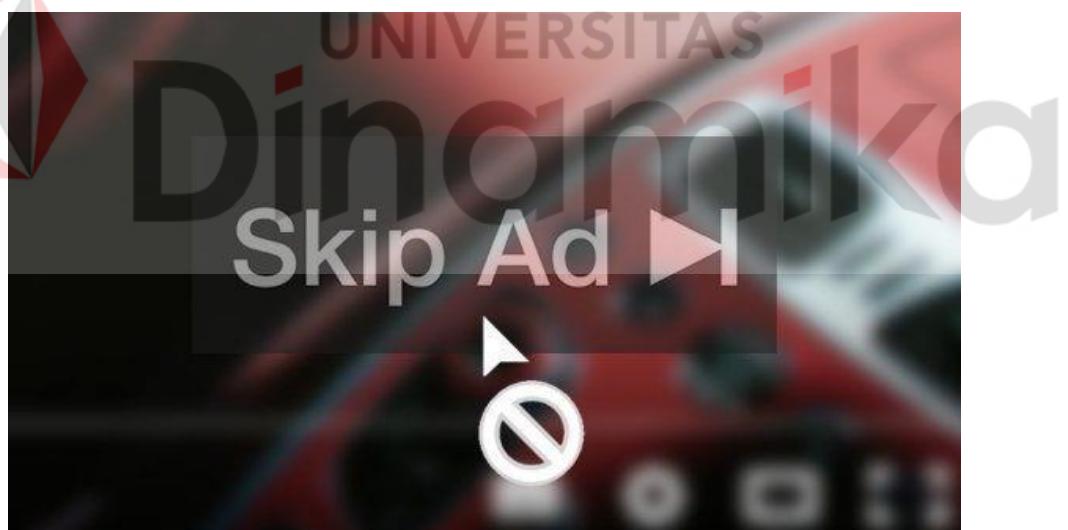
Adapun manfaat yang didapat dengan menggunakan Youtube, salah satunya adalah berpenghasilan melalui Google AdSense yang dapat menjadi jembatan para *creator* untuk mendapatkan penghasilan melalui video yang telah diunggah. Melalui syarat-syarat yang harus dipenuhi dengan minimal memiliki 10.000 *views*, maka penonton yang hanya meng-klik iklan pada video tersebut, AdSense akan secara otomatis terbayar. Adapun manfaat dengan adanya Youtube yaitu dapat mempromosikan profil individu atau perusahaan. Dengan menjadi tempat untuk menampung banyak profile dari berbagai individu maupun perusahaan, sehingga Youtube mampu memperkenalkan citra yang baik melalui video yang diunggah.

Hal ini menjadikan Youtube sebagai *platform* yang efektif digunakan untuk mempromosikan suatu individu maupun profil perusahaan sebagai keperluan internet marketing. Hal yang sangat bermanfaat bagi pengguna adalah melalui Youtube, pengguna dapat menonton tayangan yang terlewatkan. Hampir seluruh saluran televisi di Indonesia bahkan di seluruh dunia memiliki *channel* akun resmi di Youtube yang bertujuan untuk mendokumentasikan tayangan acara yang sebelumnya telah ditayangkan pada televisi. Hal ini dapat membantu penonton untuk dapat menonton kembali tayangan yang telah terlewatkan.

3.3.1 Fitur Youtube

Youtube memegang kekuatan yang besar, sehingga Google memanfaat hal ini untuk memberikan fitur yang menarik untuk pengguna. Berikut beberapa fitur yang dimiliki oleh Youtube untuk digunakan pengguna :

A. Menonton Tanpa Iklan



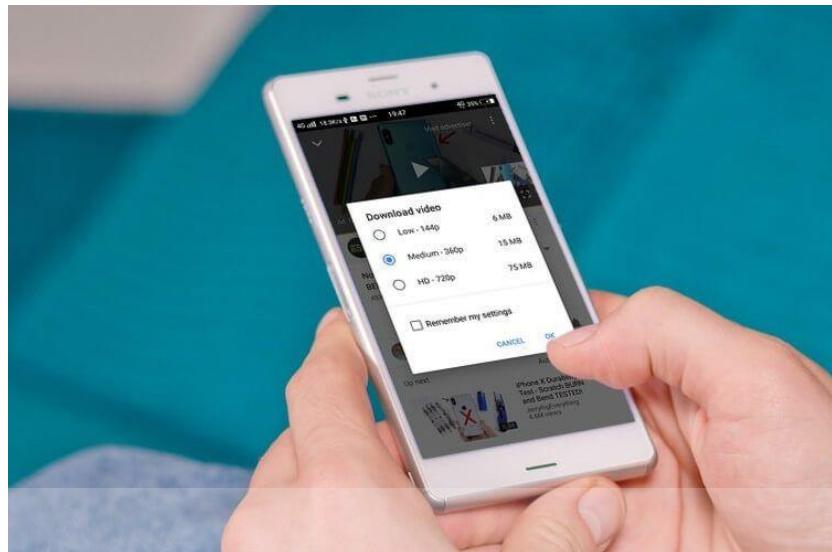
Gambar 3. 12 Menonton Tanpa Iklan

(Sumber : Google)

Terkadang pengguna sedikit kesal dan terganggu karena ketika sedang menonton video di Youtube, muncul iklan diawal atau pertengah video sehingga membuat pengguna merasa tidak sabar untuk segera melewati iklan tersebut. Namun, fitur Youtube saat ini dapat dinikmati

dengan hanya berlanggan secara premium sehingga pengguna dapat menonton video tanpa terjeda iklan sama sekali.

B. Mengunduh Video

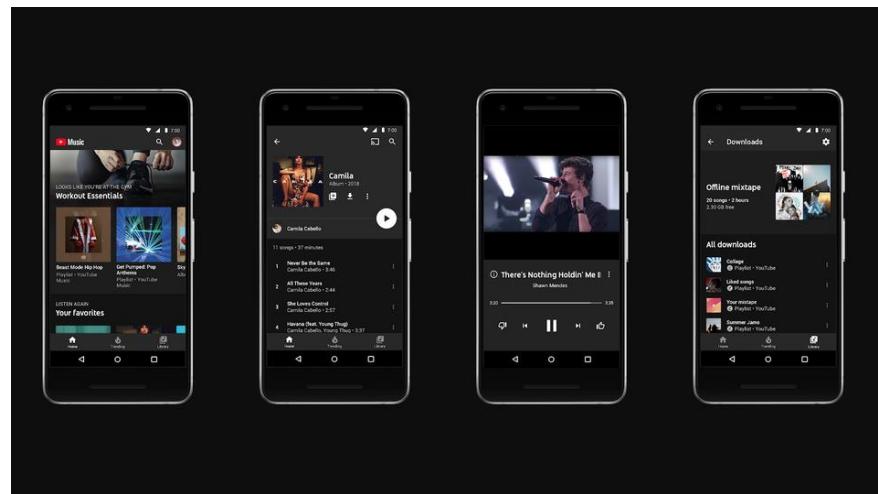


Gambar 3.13 Mengunduh Video

(Sumber : Google)

Banyak pengguna yang ingin menonton video di *platform* Youtube namun tidak memiliki kuota, sehingga Youtube saat ini memiliki fitur mengunduh video yang diinginkan dan dapat ditonton secara *offline* pada aplikasi Youtube tanpa menggunakan kuota sama sekali. Sehingga pengguna tidak perlu khawatir lagi untuk menikmati video dengan kuota habis atau tanpa sinyal, cukup mengunduh video maka video tersebut akan dapat ditonton berkali kali di Youtube.

C. Youtube Music

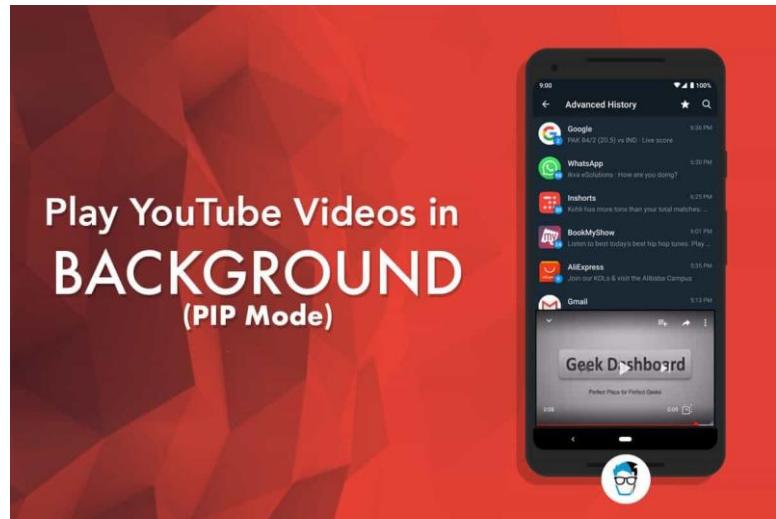


Gambar 3. 14 Youtube Music

(Sumber : Google)

Akses Youtube music saat ini dapat di nikmati melalui aplikasi Youtube Music sendiri. Pada aplikasi tersebut, pengguna dapat mendengarkan musik seperti aplikasi audio pada umumnya. Namun pada fitur ini, pengguna harus berlangganan premium terlebih dahulu untuk menikmati akses lagu Youtube Music tanpa iklan dan dapat tetap dinikmati meskipun screen dalam keadaan mati. Pada fitur ini pengguna akan disuguhkan dengan musik yang telah direkomendasikan terlebih dahulu pada video lainnya di Youtube.

D. *PiP Mode*

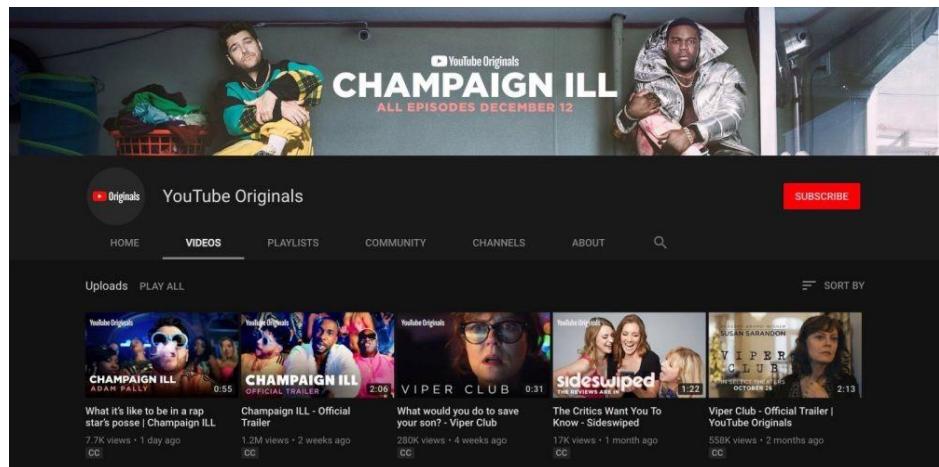


Gambar 3. 15 PiP Mode

(Sumber : Google)

Ketika mengakses video Youtube biasanya pengguna sering membuka aplikasi selain Youtube, namun video yang di tonton terhenti karena pengguna berpindah aplikasi. Namun Youtube telah mengeluarkan fitur yang mempermudah pengguna untuk mengakses aplikasi lain namun tetap memutar video pada aplikasi Youtube yang disebut *PiP (Picture-in-Picture) Mode*. Namun sayangnya fitur ini hanya dinikmati oleh pengguna Youtube premium yang telah berlangganan. Dengan fitur ini, video akan tetap berputar sebagai *background* walaupun pengguna sedang membuka aplikasi lainnya.

E. Youtube *Originals*



Gambar 3. 16 Youtube Originals

(Sumber : Google)



Youtube telah memiliki fitur Youtube Originals yang hanya dapat diakses oleh pengguna yang telah berlangganan Youtube Premium. Dalam channel Youtube *Originals*, video yang di *upload* merupakan konten video yang dari beberapa konten *creator* terbaik menurut Youtube seperti Cobra Kai, Scare PewDiePie dan lainnya. Sehingga pengguna yang telah berlangganan Youtube Premium dapat menonton konten video terpilih dan hanya dapat diakses melalui Youtube *Originals*.

3.3.2 Youtube Sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan Youtube sebagai media pembelajaran



Gambar 3. 17 Youtube Sebagai Meedia Pembelajaran

(Sumber : Google)

Youtube merupakan salah satu media sosial yang mampu menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias. Melalui konten yang tersedia pada Youtube, peserta didik mampu mendapatkan bahan ajar dari suatu materi pendidikan. Dalam dunia Youtube, peserta akan mendapatkan beragam ide atau referensi yang semenarik mungkin untuk tugas yang akan mereka kerjakan. Melalui media Youtube, banyak sekali ilmu yang akan diterima oleh peserta didik jika menggunakan media Youtube dengan baik dan tempat. Dengan kehidupan yang seperti saat ini, peserta didik tidak jauh dari kebiasaan menggunakan media sosial. Sehingga selain untuk bersenang-senang, media Youtube dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Youtube dapat memberikan siswa maupun guru kebebasan dalam berekspresi, berkolaborasi di dalam dunia kependidikan, serta dapat mendapatkan pengalaman berharga dalam meningkatkan kapabilitasmereka (Wigati, Rahmawati and Widodo, 2014; Rahim Almoswai and Rashid, 2017; Saputra and Fatimah, 2018). Adapun kelebihan dan kekurangan media Youtube dalam pembelajaran, salah satu kelebihannya merupakan ketersediaan berbagai tipe video pembelajaran yang dapat membantu peserta didik. Selain itu kelebihan yang di dapat ialah akses Youtube yang terbilang mudah diakses melalui komputer, laptop, serta smartphone. Selain kelebihan yang dimiliki media Youtube, terdapat pula kekurangannya, yaitu masih terdapat banyak video yang dirasa kurang pantas dipertontonkan di umum, kemudian terdapat pula ujaran kebencian yang sering terjadi di dalam kolom komentar.

3.4 *Audio-Visual Learning*

Media pembelajaran audiovisual merupakan media yang digunakan sebagai bahan ajar yang memanfaatkan suara serta gambar video yang bergerak. Perkembangan teknologi pendidikan semakin lama semakin berkembang pesat. Umumnya dahulu, pembelajaran materi pada peserta didik hanya dilakukan oleh

guru dan buku yang ada. Umumnya media pembelajaran audiovisual merujuk kepada media pembelajaran yang padanya mengandung komponen (unsur) berupa visual (pemandangan/gambar/dicermati) serta audio (suara/didengar). Jadi media pembelajaran audiovisual ialah mediator atau penyampai pesan pembelajaran yg mengandung komponen visual dan bunyi. karena memakai lebih berasal satu alat dalam pemanfaatannya, maka media audiovisual tak jarang juga dimasukkan ke pada grup multimedia. Namun saat ini telah muncul beragam perkembangan teknologi masa kini yang mendukung optimalisasi proses pembelajaran baik ditingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi cukup banyak memberikan tawaran dengan berbagai kemudahan dalam pembelajaran yang mungkin akan terjadi pada pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Dengan menggunakan media audiovisual yang sesuai dengan peran fungsi dan manfaat yang tepat, media audiovisual akan berperan sebagai sarana proses pembelajaran yang jauh lebih mudah dipahami karena memiliki objek, peristiwa maupun materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu untuk berkonsentrasi lagi. Berikut tujuan media pembelajaran audio-visual sebagai berikut :

- a. Memberikan pengalaman
- b. Memperlihatkan peristiwa nyata
- c. Menampilkan kasus kehidupan sebenarnya, serta
- d. Menaikan ingatan peserta didik

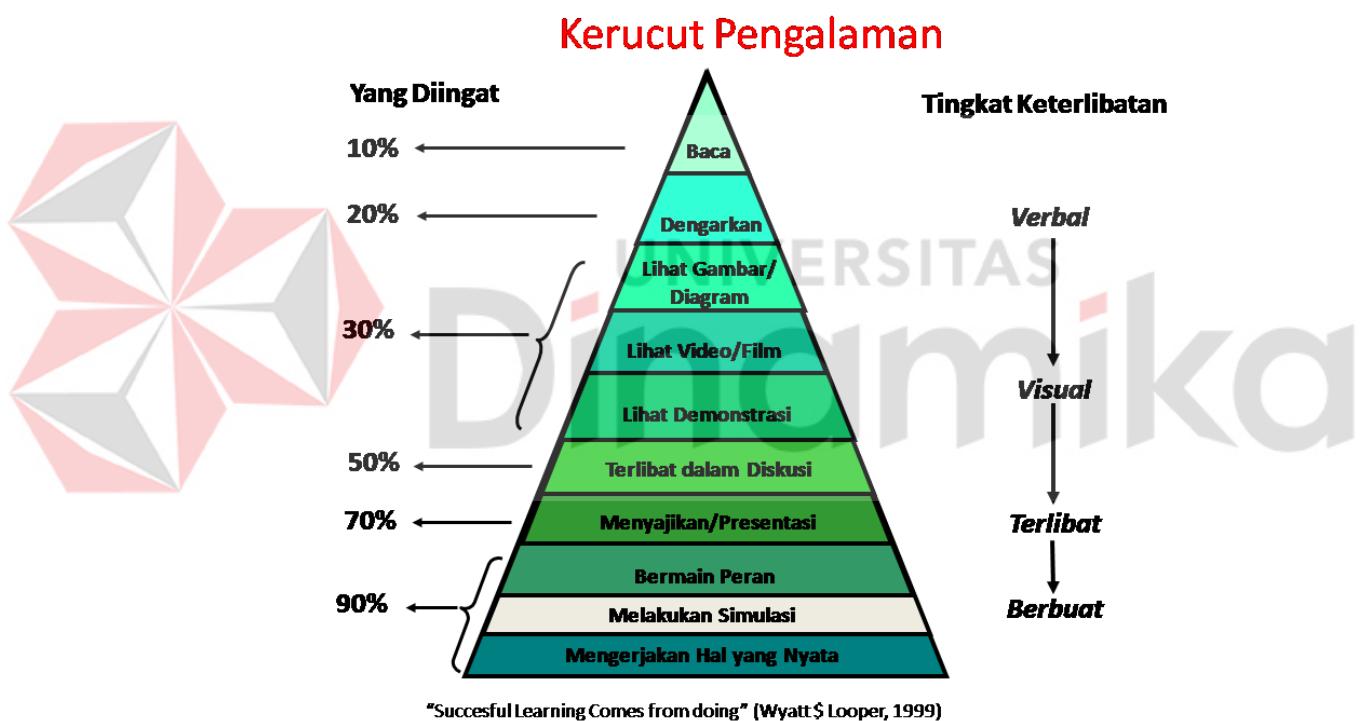
Selain tujuan, adapun jenis-jenis media audiovisual yaitu ;

- a. Transparansi
- b. Slide
- c. Filmstrip
- d. Rekaman
- e. Siaran audio
- f. Film
- g. Televisi

- h. Tape
- i. Laboratorium, dan
- j. Komputer

Selain tujuan serta jenisnya, adapun syarat media pembelajaran yang harus dimiliki audiovisual yaitu sederhana namun mudah difahami, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, mengemukakan ide-ide baru, sesuai dengan benda asli yang dimaksud serta menarik perhatian.

3.4.1 Keterkaitan Audio-Visual dengan Pembelajaran



Gambar 3. 18 Keterkaitan Audio-Visual Dengan Pembelajaran

(Sumber : Google)

Pemikiran Edgar Dale perihal Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) ini merupakan upaya awal buat memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar menggunakan komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale sudah menyatukan teori pendidikan John Dewey (salah satu tokoh aliran

progresivisme) dengan gagasan – gagasan dalam bidang psikologi yang tengah terkenal pada masa itu. Yang akan terjadi belajar seorang diperoleh melalui pengalaman eksklusif (kongkrit), fenomena yang terdapat dilingkungan kehidupan seorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (tak berbentuk). Semakin keatas kerucut semakin tak berbentuk media penyampai pesan itu. Proses belajar serta hubungan mengajar tidak harus dari pengalaman eksklusif, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sinkron dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman pribadi akan memberikan isu serta gagasan yg terkandung dalam pengalaman itu, oleh sebabitu ia melibatkan alat penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, serta peraba. Dale berkeyakinan bahwa simbol serta gagasan yang tak berbentuk dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan pada bentuk pengalaman konkret. Kerucut pengalaman ialah awal untuk memberikan alasan kaitan teori belajar dengan komunikasi audio-visual.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

PROSES KERJA

4.1 Materi Kerja Profesi

Kerja profesi dilakukan selama tiga bulan di Worldwide Production yang bertempatan di Citra Garden 1 Blok AA3 No. 5, Kalideres, Jakarta Barat, 11840 secara Work From Home (WFH) karena pandemi. Proses magang di Worldwide Production akan berfokus pada pembuatan logo, desain dan animasi yang menunjang podcast production di konten seru belajar.

4.2 Sistem Pelaksanaan Kerja Profesi

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan praktik kerja yang dilakukan di Worldwide Production. Dalam langkah ini akan menjelaskan bagaimana proses animasi dibuat berdasarkan brief yang ada serta bagaimana mengolahnya menjadi suatu video bergerak yang memberikan efek pergerakan dengan di dramatisir suara dubbing dan sound effect.

4.2.1 Brief

Brief adalah tahapan awal untuk pembuatan animasi yang akan ditampilkan. Dalam tahapan ini, brief yang disampaikan merupakan sebagai acuan bahwa animasi yang akan dibuat merupakan animasi yang mudah dipahami dan tidak berwarna, sehingga tetap terfokus pada isi cerita namun tetap terdapat nilai edukasinya. Dalam *brief* yang diberikan, ilustrasi yang dibuat hanya merupakan ilustrasi *outline* saja tanpa warna. Ilustrasi yang digambar merupakan implementasi dari cerita yang diberi ceritakan

4.2.2 Pengumpulan Data

Data yang telah dikumpulkan meliputi suara cerita *ubber* yang telah diberi *sound effect*. Serta adapun beberapa gambar yang telah dibuat sebagai pendukung dari animasi yang akan dibuat. Data tersebut merupakan *final* ilustrasi sebagai penunjang ornamen yang akan dimasukan dalam aplikasi pembuatan

video animasi. Ilustrasi yang meliputi ilustrasi bangunan, ilustrasi manusia, ilustrasi ratu dan raja, serta ilustrasi suasana perang.

4.2.3 Pengumpulan Referensi

Adapun referensi yang digunakan untuk menggambar ilustrasi berdasarkan ceritanya. Ilustrasi yang digambar merupakan ilustrasi yang menggambar peristiwa yang diceritakan. Ilustrasi yang diminta hanya ilustrasi sederhana menggunakan *outline* hitam tanpa warna. Referensi yang digunakan untuk menunjang ilustrasi yang tercipta adalah sebagai berikut :



Gambar 4. 1 Referensi 1

(Sumber : The Jombang Taste website)

4.2.4 Implementasi Karya

Setelah *brief*, data dan referensi telah didapat maka tahap selanjutnya merupakan pembuatan karya. Dalam tahap ini karya akan dibuat menggunakan dua aplikasi, yaitu Autodesk Sketchbook untuk menggambar ilustrasi serta Videoscribe untuk menyusun ilustrasi yang telah ada menjadi sebuah video animasi.

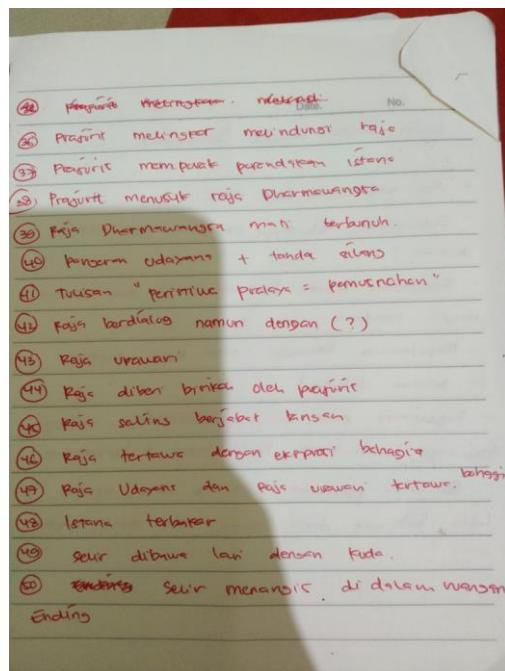
4.3 Proses Pembuatan Desain

Berikut ini merupakan proses dalam pembuatan animasi untuk

mengedukasi peserta didik mengenai sejarah kerajaan di Indonesia yang akan diupload melalui kanal Youtube Seru Belajar divisi dari Worldwide Production yang telah sesuai dengan *brief* serta data yang telah diberikan.

4.3.1 Mendengar Dan Menulis

Sebelum mulai menggambar sketsa, tahapan paling awal merupakan mendengarkan *podcast* bercerita yang telah diberikan. Dalam *podcast* tersebut akan dibuat implementasi berupa gambar. Sehingga memudahkan untuk pembuatan sketsa secara tertata.



Gambar 4. 3 List Sketsa

(Sumber : Data Pribadi)

4.3.2 Membuat Sketsa Illustrasi

Tahap kedua merupakan tahap dalam perancangan pembuatan animasi 2 Dimensi yaitu membuat sketsa yang akan digambar. Dalam tahap ini saya membuat sketsa langsung di aplikasi Autodesk Sketchbook.

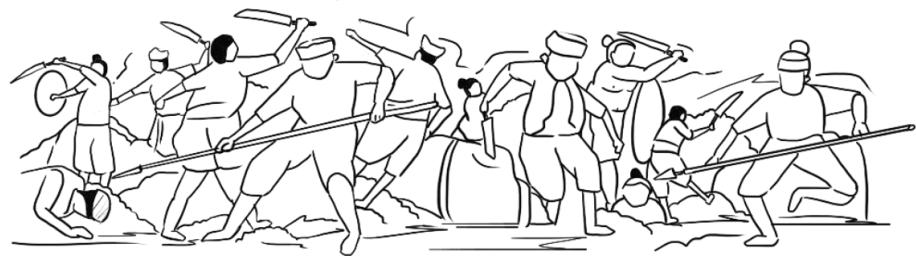


Gambar 4. 4 Sketsa Karakter

(Sumber : Data Pribadi)

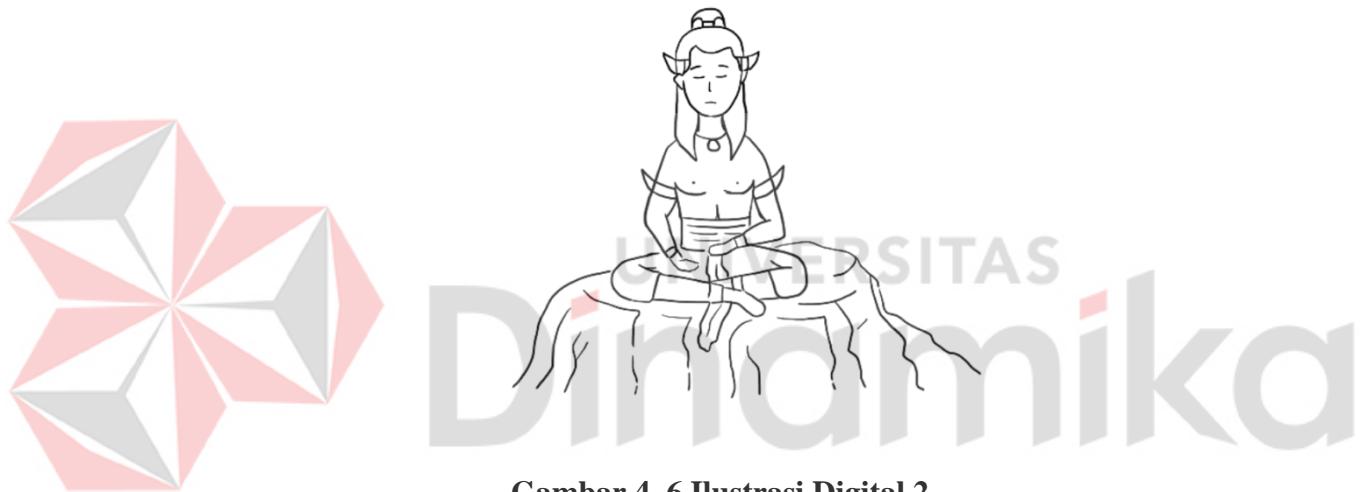
4.3.3 Membuat Ornament dan Karakter Cerita

Setelah pembuatan daftar apa saja yang akan di gambar serta sketsa gambar, maka langkah berikutnya merupakan menggambar *outline* untuk ditebali. Berikut beberapa ornamen dan karakter untuk menunjang isi cerita.



Gambar 4. 5 Ilustrasi Digital 1

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 4. 6 Ilustrasi Digital 2

(Sumber : Data Pribadi)

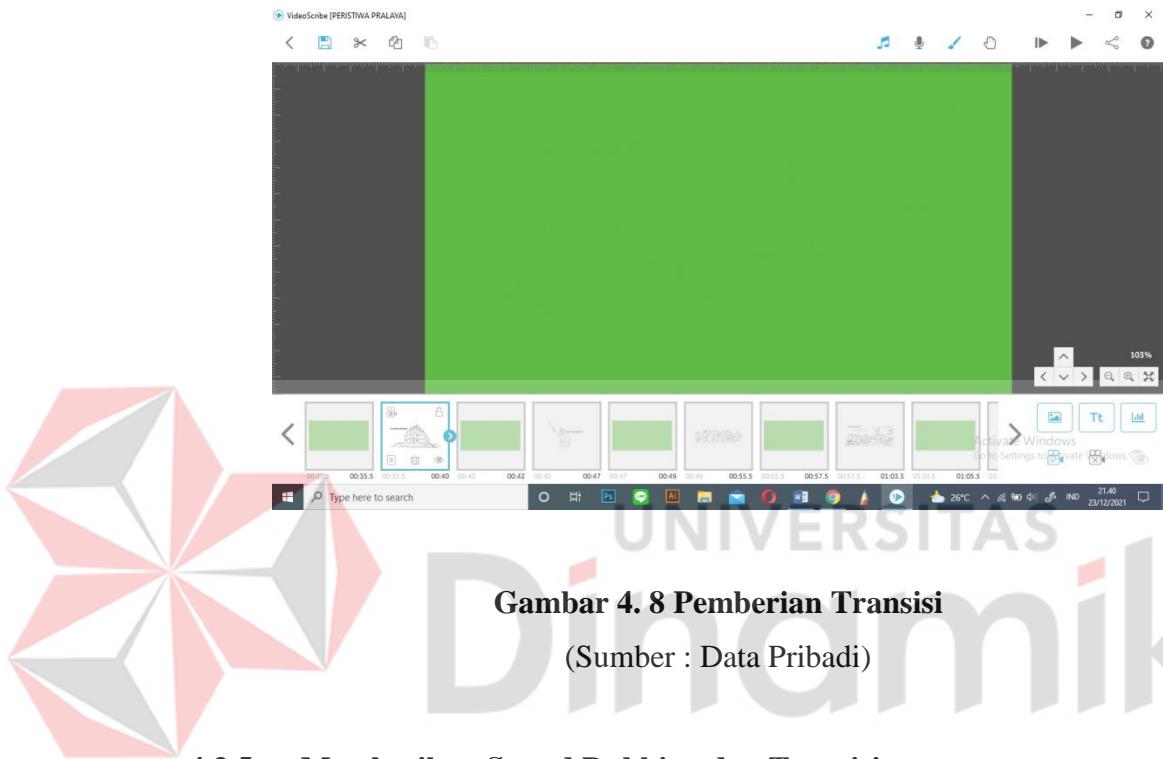


Gambar 4. 7 Ilustrasi Digital 3

(Sumber : Data Pribadi)

4.3.4 Menyusun Gambar

Setelah menggambar ilustrasi yang rapi maka selanjutnya adalah menyusun gambar ilustrasi tersebut ke aplikasi Videoscribe. Videoscribe merupakan aplikasi animasi untuk pemula sehingga para animator pemula dapat menggunakan aplikasi ini secara mudah. Dalam penyusunan gambar, dibuat berurutan berdasarkan kisah cerita yang tertuang dalam suara.

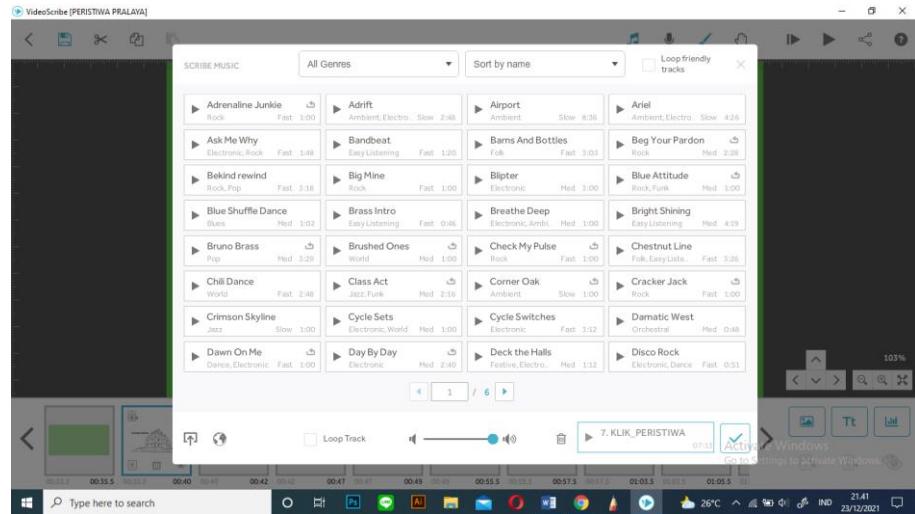


Gambar 4. 8 Pemberian Transisi

(Sumber : Data Pribadi)

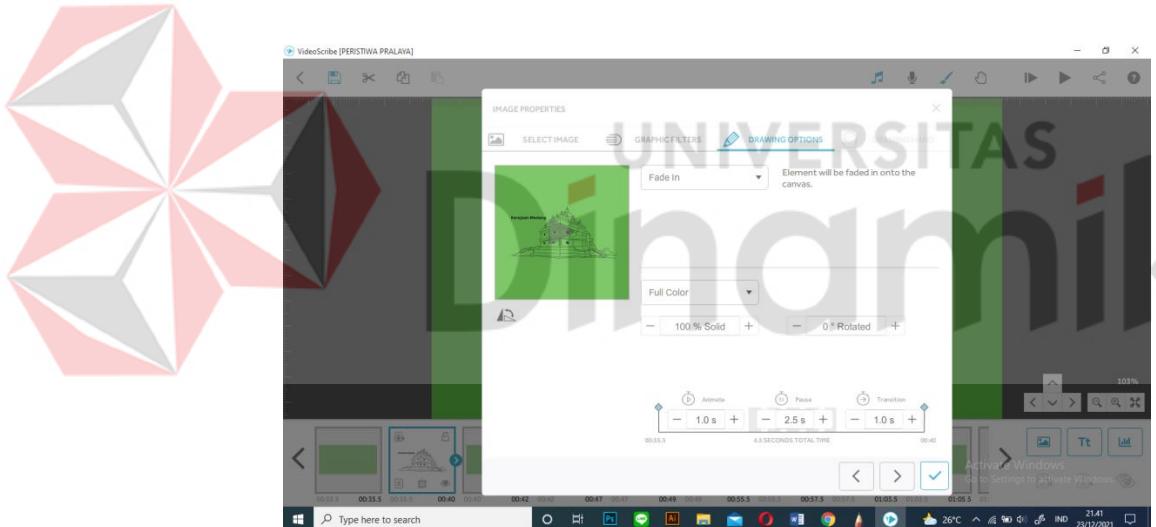
4.3.5 Memberikan Sound Dubbing dan Transisi

Ketika semua ilustrasi telah tersusun maka langkah selanjutnya merupakan pemberian suara cerita yang telah diberi *sound effect* sebelumnya. Suara ini akan berguna sebagai acuan untuk memberikan transisi pada animasi. Setelah pemberian suara cerita, animasi akan diberi transisi yang berguna untuk pergantian tiap *scene* nya, sehingga ilustrasi tampak berurutan sesuai cerita dan tidak berantakan.



Gambar 4. 9 Pemberian Suara

(Sumber : Data Pribadi)

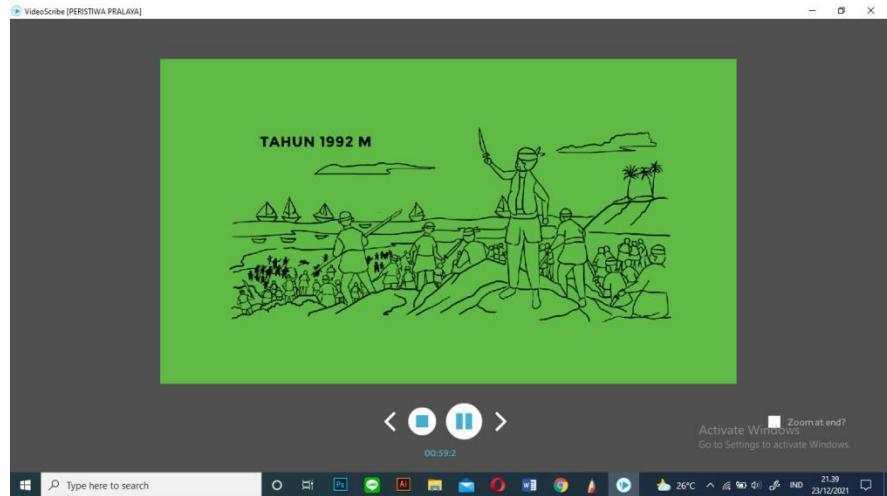


Gambar 4. 10 Pemberian Efek

(Sumber : Data Pribadi)

4.3.6 Final Desain

Setelah memasukan ilustrasi, suara serta transisi animasi pun telah dapat di *export* menjadi bentuk video berformat AVI. Untuk *background* digunakan merupakan *background* yang telah disepakati yaitu *background* kertas kusam yang identik dengan sejarah.



Gambar 4. 11 Final Video

(Sumber : Data Pribadi)

4.3.7 Hasil Karya

Setelah diberikan sentuhan efek serta suara yang mendramatisir maka hasil akhir dari animasi adalah pemberian tulisan untuk mendukung cerita. Selain itu, *background* pada animasi diubah menjadi seperti kain kusut yang menjadi ciri khas tentang cerita sejarah. Video lengkap karya animasi dapat dilihat melalui kanal Youtube Seru Belajar.



Gambar 4. 12 Hasil Akhir Animasi

(Sumber : Data Pribadi)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, sistem pembelajaran terhadap peserta didik saat ini juga semakin berubah. Banyak metode pembelajaran yang dapat dilakukan, salah satunya adalah melalui metode audiovisual. Metode pembelajaran audiovisual menjadikan suatu inovasi dalam teknik pembelajaran bagi peserta didik. Audiovisual yang banyak digunakan sebagai pembelajaran adalah video. Dalam pembelajaran berupa video, banyak sekali konten yang dapat dinikmati oleh peserta didik, salah satunya adalah video animasi. Dalam video animasi 2 Dimensi yang akan ditampilkan, memuat beberapa materi dalam pembelajaran salah satunya merupakan materi Sejarah Kerajaan di Indonesia. Melalui animasi tersebut, Worldwide Production menciptakan sebuah karya sebagai metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Sehingga peserta didik mampu memahami materi pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran Sejarah Kerajaan di Indonesia. Media yang dipilih untuk menampilkan video animasi adalah media Youtube. Karena Youtube merupakan media yang mudah di akses oleh peserta didik. Dengan ini video animasi di Youtube Worldwide Production berguna sebagai salah satu pilihan metode pembelajaran peserta didik.

5.2 Saran

Adapun saran yang akan disampaikan oleh penulis mengenai laporan ini. Dalam pembuatan animasi memiliki waktu yang tidak sedikit, dikarenakan butuhnya ketelitian dalam mengimplementasikan suara yang telah ada menjadi suatu visual yang dapat mewakilkan suara tersebut. Perlunya brief yang telah matang sehingga mempermudah tahap penggerjaannya dan mempercepat pembuatan animasi. Namun menggunakan aplikasi videoscribe sebagai aplikasi yang dapat diigunakan oleh pemula, dapat membantu penggerjaan animasi menjadi tidak terlalu sulit. Adapun komunikasi dalam pekerjaan tim yang sangat diperlukan dalam proses kerja praktik ini agar pembuatan karya lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Mahendra, R. *Youtube Sebagai Media Pembelajaran*. Reseach Gate, 2020, 1-3.

Fauziah, Dian Nur. *Penerapan Model Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Pemahaman Siswa Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Indonesia*. Mimbar Sekolah Dasar, 2017, 4.2: 128-138.

Br Ginting, Jesika Imelda. *Pengembangan Media E-Komik Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X Sma Materi Kerajaan Kerajaan Islam Di Indonesia*. 2020.

Nursyah, Nursyah. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion Graphic 2d Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sifatsifat Cahaya Dan Hubungannya Dengan Penglihatan Di Kelas Iv Sd/Mi*. 2021.

Afandi, Muhamad, Et Al. *Model Dan Metode Pembelajaran*. Semarang: Unissula, 2013

Sumber Jurnal :

Utami, Dina. *Animasi Dalam Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2011, 7.1.

Kamhar, Muhammad Yusi; Lestari, Erma. *Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2019, 1.2: 1-7.

Haryoko, Sapto. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 2012, 5.1.

Sunami, Mayang Ayu; Aslam, Aslam. *Pengaruh Penggunaan Media*

Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 2021, 5.4: 1940-1945.

Sumber Internet :

Defar 2019. *Pengertian Animasi 3D, Konsep, Tahap Pembuatan, dan Jenis.*

<https://qomaruna.com/pengertian-animasi-3d/> (2021, Desember 23)

Videos.id 2021. *Animasi 2D: Pengertian, Jenis, dan Tekniknya.*

<https://videos.id/animasi-2d/> (2021, Desember 23)

Animasistudio 2020. *Jenis-Jenis Animasi dan Pengertiannya.*

<https://animasistudio.com/jenis-jenis-animasi-dan-pengertiannya/> (2021, Desember 23)

