

BAB III

PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi

3.1.1 Jenis Penelitian

Dalam metode penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif. Jenis data kualitatif digunakan karena penilaian sebuah video pembelajaran tidak dapat dilihat berdasarkan nilai objektif, penilaian film animasi lebih pada pengamatan dan juga dari perkembangan subyeknya.

Tugas Akhir ini difokuskan bagaimana membuat video pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk lebih minat belajar serta membantu memberi gambaran kepada anak-anak sekolah dasar khususnya kelas 5 mengenai sumber energi listrik, langkah pertama penelitian dilakukan dengan proses wawancara melalui forum diskusi grup kepada beberapa pihak sebagai narasumber guna pengambilan data yang nantinya diproses untuk langkah selanjutnya.

3.1.2 Pengumpulan Data

Menurut Arief Sadiman (2006: 100), pengembangan media meliputi enam langkah, yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan materi secara terperinci, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, dan (6) mengadakan tes dan revisi. Sementara itu, Satya Adi (2003: 5-6) menyatakan bahwa proses pengembangan multimedia pembelajaran mengikuti lima langkah, yaitu: (1) melakukan proses analisis yaitu menemukan kebutuhan apa saja yang

diperlukan untuk membuat multimedia (2) membuat desain multimedia yaitu membuat storyboard atau alur cerita (3) melakukan pengembangan yaitu membuat motion effect, transisi, struktur navigasi, dan data variabel (4) melaksanakan evaluasi yaitu menguji produk dengan melibatkan audiens yang sesungguhnya dan (5) melakukan pendistribusian yaitu mengemas hasil karya untuk didistribusikan.

Adapun Data utama diambil berdasarkan pada forum diskusi umum yang didapat dari wawancara, dengan mengikut sertakan perwakilan dari beberapa pihak sekolah guna memilih dan memutuskan karakter dan materi yang nantinya dibuat dalam karya.

Dengan mengadakan diskusi dengan siswa, guru, kepala sekolah, komite dan beberapa tokoh masyarakat sebagai mediator dalam forum diskusi guna menentukan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam praproduksi ini nantinya. Hasil penelitian secara langsung ini akan di kombinasikan menggunakan beberapa studi literatur atau teori-teori yang telah dicetak dalam bentuk buku dan yang terdapat di *internet*. Dalam Pembuatan karya penulis melakukan penelitian dengan mengundang beberapa siswa, Kepala sekolah, Komite, beberapa wali murid, dan beberapa Guru SD Negeri SRUNI I dan SD Negeri SRUNI II sebagai narasumber penguat sumber data yang berkaitan dengan pembuatan video pembelajaran ini nantinya.

Berdasarkan kriteria diatas maka didapatnya informan yang sesuai dengan kebutuhan diatas.

1. H. Jamhari, S.Pd, MM.

Narasumber ini dipilih karena beliau adalah salah satu kepala sekolah di wilayah kecamatan Gedangan - Sidoarjo, dan memiliki visi dalam pengembangan sekolah menggunakan media ajar untuk mengantarkan sekolah yang sedang beliau pimpin berproses untuk menjadikan sekolah berbasis multimedia, adapun informasi yang penulis dapat bahwa SD Negeri Sruni II dan SD Negeri Sruni I adalah salah satu sekolah yang memiliki rata-rata nilai UAN 9,00 khususnya pada pelajaran SAINS/IPA.

2. Endah, M.P.d.

Narasumber berikut selaku guru kelas V dan sekarang dialih tugaskan ke kelas VI, memahami betul muatan materi ajar yang membutuhkan visualisasi dan penjelasan yang bersifat konkrit kepada para peserta didik, sejauh ini yang memberikan materi ajar menggunakan media pembelajaran menggunakan peraga.

3. Soewandi.

Sebagai perwakilan dari para wali murid,. Beliau selaku masyarakat umum dan sebagai komite sekolah menanggapi terhadap rancangan video pembelajaran menggunakan teknik *Pop Up Animation*, dalam hal ini menurut beliau penanaman konsep anak selama ini pasif membaca buku diharapkan dapat merangsang anak-anak untuk giat belajar.

4. Tika

Narasumber ini dipilih sebagai perwakilan dari para murid, selaku siswa kelas V menanggapi video pembelajaran menggunakan teknik *Pop Up Animation*

penjelasan berwarna-warni menarik untuk senang belajar dan obyek yang muncul semua tampak bergerak.

3.1.3 Lampiran Interview

3.1.4 Teknik Analisis Data

Hasil dari data primer dapat disimpulkan menjadi satu jawaban, dan data tambahan yaitu data sekunder yang ditambahkan melalui literasi, dan pencarian internet juga dijadikan satu dengan data primer. Dari kedua data tersebut maka didapatkan data yang valid.

3.1.5 Studi Eksisting

Dalam proses pembuatan video pembelajaran ini, dilakukan studi eksisting dengan memahami dan mempelajari beberapa film sebagai referensi untuk pembuatan Video pembelajaran, beberapa film yang diamati antara lain *Jumanji*, *Dora The Explorer*, *Blues Clues*.

Dalam hal ini untuk melengkapi perancangan karya mengambil sisi positif dari film yang sudah ada sebagai rujukan dan diinovasikan kedalam video pembelajaran ini nantinya. Berikut film yang menjadi bahan rujukan.

1. Jumanji



Gambar 3.1 Screenshot scene Jumanji



Gambar 3.2 Screenshot scene Jumanji

Kekuatan pada film Jumanji terdapat pada Ide ceritanya, tentang sebuah keluarga bermain kotak ajaib yang dapat memunculkan berbagai fantasi tak terduga keluar dunia nyata saat. Hal ini permasalahan-permasalahan muncul ketika setiap bidak berhenti berjalan saat permainan berlangsung, dan membutuhkan pemecahan teka-teki saat bermain dan mengajak audiens ikut masuk kedalam suasana dunia jumanji. Sebagai central cerita buku jumanji seperti memiliki kekuatan penuh dalam film ini dan menanamkan ke mindset audiens terhadap kotak permainan tersebut.

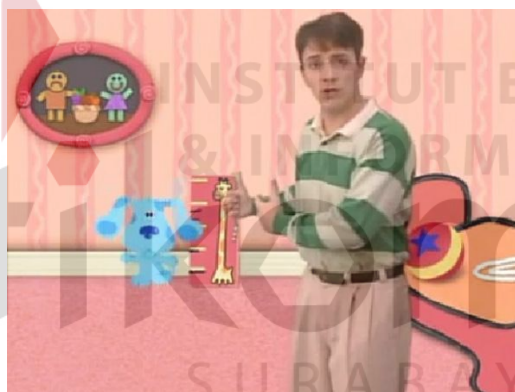
2. Dora The Explorer



Gambar 3.3 Screenshot Dora

Kekuatan pada Dora The Explorer adalah cerita yang ringan mengajak anak-anak memahami symbol gambar dan pesan moral yang mudah disampaikan. Dalam hal ini sebagai tokoh sentral Dora mengajak anak-anak masuk kedalam dunianya, dan mengedukasi secara ringan setiap petualangan yang dilakukannya. Dengan visual penuh warna hal ini anak-anak lebih tertarik terhadap pengemasan film edukasi ini sehingga mereka belajar lebih ceria dan mudah memahami benda-benda, warna, angka, huruf, dan apa yang ada disekitarnya. Film ini cukup membantu para orang tua, guru dan pendidik dalam mengajak anak-anak belajar.

3. Blue's Clues



Gambar 3.4 Blue's Clues

Seorang pria yang berada didalam rumah yang dibuat kartun, kemana-mana selalu bermain dan berinteraksi dengan si Blue (seekor anak anjing) yang lucu dalam setiap memberikan permasalahannya, setiap perjalanannya si blue gemar mengajak bermain sang majikan dengan memberi teka-teki meninggalkan jejak kakinya kemana ia bersembunyi, dan memberi permasalahan-permasalahan sederhana kepada para audiens saat si blue bermain, hal ini antara si majikan manusia yang berinteraksi dengan si blue (animasi) lebih memberikan nilai lebih

dari kekuatan film blue's clues ini dengan memberikan kesan kepada audiens bahwa dunia si blue tampak nyata dan ada.

4. Kesimpulan

Bedasarkan pengamatan terhadap beberapa sumber film yang digunakan sebagai rujukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari 3 sumber referensi film diatas mengajak audiens dalam memahami simbol (pesan) pada setiap scene.
2. Bagaimana mengajak audiens berinteraksi dengan mereka
3. Pengemasan cerita sederhana yang dapat memudahkan anak-anak memahami simbol gambar yang disampaikan.

3.1.5 Segmentasi, Targeting, and Positioning

Segmentasi, Targeting, dan positioning dari karya film ini adalah:

1. Umur : 12 tahun
2. Pendidikan : Sekolah Dasar
3. Positioning : Video pebelajaran ini ditujukan kepada para siswa sekolah dasar yang kurangnya minat membaca dan mengenalkan dasar sumber energi listrik

3.2 Analisa Data

3.2.1 Hasil

Bedasarkan pengolahan data melalui metode kualitatif, yaitu dengan mengadakan diskusi dengan beberapa elemen masyarakat yang terhubung

dengan sekolah. Setelah beberapa narasumber membaca skenario dan memahami maksud yang diwujudkan sebagai karya Tugas Akhir ini, adapun hasil yang didapatkan yaitu menurut ibu Endah selaku guru kelas V menganjurkan mengambil beberapa sub materi atau pokok bahasan yang selama ini dijelaskan masih bersifat abstrak dan guru belum dapat memberikan bentuk visual kepada anak-anak, dalam perancangan karya ini nantinya mengenalkan visual dari dasar sumber energi listrik pelajaran SAINS/IPA dasar, dan bagaimana listrik dapat menyalakan peralatan listrik dirumah-rumah. Begitu juga dari perwakilan anak-anak kelas 5 yang akan naik ke kelas 6 (Tika), pelajaran SAINS/IPA selama ini banyak yang menyukai karena setiap materi dalam pelajaran tersebut disajikan dengan memberikan visualisasi disetiap pokok bahasannya, mengingat simbol gambar membuat anak-anak lebih mudah mencerna apa yang mereka baca dan ditangkapnya. Berbeda dengan bu Endah , bapak Jamhari selaku kepala sekolah memberikan nilai plus dengan pengemasan antara live shot digabungkan dengan animasi *Pop Up Animation* , hal ini dikaitkan dengan buku *3d Pop Up* gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka (Sabuda, Okcit hal 1 di dalam Hiner) yang dikembangkan menjadi sebuah video pembelajaran, apabila diwujudkan untuk pelajaran sekolah memungkinkan anak-anak dapat memahami materi layaknya mengajak anak-anak secara tidak langsung mau membaca buku dari materi yang disisipkannya sebagai alat peraga didalamnya. Ditambahkan juga oleh Bapak Soewarno selaku ketua komite

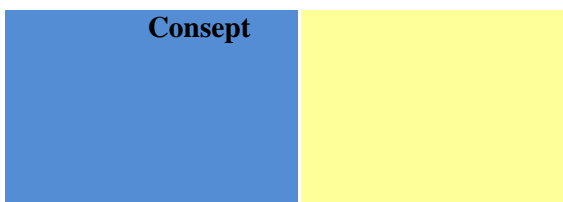
memperhatikan anak-anak sekarang ini cenderung lebih tertarik pada penayangan film kesukaan mereka dibanding meluangkan banyak waktu untuk mau membaca, jadi hal ini apabila diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar memberikan kegiatan belajar mengajar yang lebih ceria dan bukan atas unsur keterpaksaan dalam menerima materi pelajaran.

3.2.2 Pencarian Keyword

Adapun rancangan karya ini kedepan dibuat, maka pencarian *keyword* menjadi faktor penting sebelum membuat sebuah design karya. Pencarian *keyword* didasarkan pada hasil data penelitian sebelumnya terhadap konsep karya ini selanjutnya dibuat.

Tabel 3.1 Pencarian Keyword

Character	Dreamy
Segmentation	



3.2.3 Deskripsi

Dari hasil pencarian melalui *keyword*, didapatkan satu kata kunci yang mewakili konsep perancangan karya ini yaitu satu kata “Dreamy”, berikut deskripsi dari konsep tersebut.

3.2.4 Dreamy

Dreamy menurut kamus besar (<http://www.xamux.com/online-translator.php>) yang berarti suka melamun atau seperti mimpi. Sesuai latar belakang dan segmentasi karya ini sendiri yaitu untuk anak-anak sekolah dasar, dalam hal ini penulis berupaya mewujudkan karya dengan pengemasan yang imajinatif dengan menggabungkan beberapa objek yang disatukan dalam video pembelajaran ini, yaitu dari unsur video dan animasi.

3.3 Alur Perancangan

Dalam video pembelajaran, tidak lepas dari tiga aspek penting yaitu pra produksi, produksi dan juga pasca produksi. Ketiga hal ini merupakan aspek dalam pembuatan sebuah karya video pembelajaran. Adapun gambaran alur perancangan karya yang akan dibuat nantinya

3.4 Pra Produksi

3.4.1 Ide dan Konsep

Ide dan konsep yang mendasari pembuatan video pembelajaran *Pop Up Animation* ini, adalah merujuk pada *Pop Up Book* yang dikemas seperti pada film referensi penulis adopsi yaitu *Blue's Clues* dengan tokoh utama bernama Bela dan Ria, dengan cerita yang mengambil pokok bahasan sumber energi listrik untuk anak sekolah dasar. Perpaduan gambar dalam Tugas Akhir ini, diharapkan sesuai dengan penelitian yang telah penulis lakukan, dimana obyek gambar yang diwujudkan terdiri dari beberapa unsur gambar yang dibuat menjadi satu kesatuan, adapun aspek didasarkan pada beberapa kajian dalam penerapannya.

3.4.2 Warna

Bedasarkan konsep yang ada yaitu “dreamy”, pendekatan warna-warna utama pada perancangan karya ini adalah:

1. Biru muda

Menurut Sulasmi Darmaprawira (2002:38) Dalam hal ini biru muda adalah kombinasi dari warna biru dan putih. Biru memiliki arti damai, setia, konservatif, pasif terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas. Warna putih memiliki arti sifat senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang. Kualitas energi ditentukan oleh seberapa banyak warna biru hadir, dan biru sebagai lambang kelembutan, dalam pengamatan. Sementara warna putih sebagai wujud keceriaan dan harapan.

2. Kuning Muda

Warna kuning arti sifat cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat. Warna putih memiliki arti sifat senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf,

cinta, terang dalam hal ini kualitas Warna kuning lebih dominan dan juga dapat diartikan sebagai warna persahabatan. Dalam ilmu psikologi warna kuning dapat meningkatkan konsentrasi (Sulasmı Darmaprawira, 2002:38).

3. Putih

Warna putih memiliki arti sifat senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang.

Pemilihan warna-warna diatas didasarkan atas filosofi warna-warna tersebut dimana konsep “dreamy” dengan filosofi warna diatas. Hal ini diambil oleh penulis untuk digunakan pada penentuan karya.

3.4.3 Digital Imaging

Animation yang penulis bikin dengan membuat dasar Obyek dengan menggabungkan unsur digital imaging pada ilustrasi yang nantinya dianimasikan, dalam hal ini menggunakan digital imaging *sources* yang penulis gunakan dengan mengimplementasikan <http://cocoper6-cocoper6.blogspot.com> untuk animasi burung, <http://gambarhewan.com> untuk obyek kupu-kupu, <http://www.bewallpaper.com> untuk pohon, dengan memadukan satu kesatuan gambar agar sesuai realis scene sesuai yang telah disepakati untuk diwujudkan kedalam animasi.

3.4.4 Ilustrasi

Obyek pop up animation penulis desain dengan menggunakan ilustrasi baik untuk animasi pop up, maupun unsur-unsur *environment* pendukung lainnya, hal

ini penulis maksudkan agar mendapat setting obyek dan *environment* yang sesuai dalam konsep yang *dreamy*, *environment* dibuat untuk menggambarkan sisi realis kamar belajar Bela dan ria dan obyek gambar dibuat sedemikian rupa agar tampak dinamis. Obyek gambar yang nantinya untuk animasi pop up dibuat berwarna agar anak-anak lebih menyukai materi yang dibawakan nantinya.

3.4.5 Audio

Dalam segi audio dalam video pembelajaran ini penulis menggunakan audio-audio yang bersifat ceria, dan membangun suasana. Sebagaimana segmentasi yang diambil dalam karya ini adalah anak-anak. Adapun audio yang dipakai tidak sepenuhnya menggunakan audio buatan sendiri melainkan untuk *environment sound* menggunakan soundtrack film *anime Atmosphere Sources* ini diadopsi dari (<http://anime.thehylia.com>)

3.4.6 Konsep Poster dan Merchandise

Konsep yang dipakai dalam penentuan poster dan merchandise adalah berwarna kebiruan, fun dan serta mengenalkan talent yang ada dalam karya. Bola yang bersinar dibelakang *talent* diartikan sebagai dunia yang cerah, dengan judul diatas bulatan terletak persis diatas buku yang terbuka sebagai symbol judul buku yang terkemas *POP UP*. Kabel yang berada dibawah bulatan sebagai symbol kelistrikan, warna biru muda diartikan sebagai kelembutan, damai, setia.



4. Gambar 3.4 Ilustrasi Poster BELARIA



5. Gambar 3.5 Ilustrasi Merchandise BELARIA

3.4.7 Tipografi

Pada pemilihan tipografi, beberapa pemilihan tipografi telah dilakukan, dan tipografi utama yang menjadi pilihan adalah Bready regular dan advert. Tipografi ini dipilih karena memiliki bentuk yang lucu, anggun, dan lembut



Gambar 3.6 Tekton pro dan advert

Sebagai kebutuhan dipilih beberapa tipografi sebagai pendukung tipografi utama pada rancangan karya ini. Tipografi tersebut adalah Tekton pro ini dipilih karena memiliki bentuk huruf body font cocok sedikit fun, selain itu tipografi ini, selain cocok untuk formal dan tegas untuk pendukung tipografi utama.

Tekton

Tekton

Gambar 3.7 Tekton Pro

3.4.8 Sinopsis

Mengisahkan tentang dua saudara “Bela” (yang gemar membaca dan sayang sekali kepada adiknya) “Ria” (yang malas membaca dan gemar menonton tv).

Bermula dari Bela masuk kedalam kamar dengan membawa buku menghampiri Ria didalam kamarnya, saat bersamaan pula ria yang sedang ingin tahu mengenai listrik, bertanya kepada BELA mengenai sumber energi listrik pada saat itu lah BELA yang bersamaan membawa buku Belajar SAINS Ceria dengan pokok bahasan sumber energi listrik menjelaskan kepada RIA dengan muatan materi yang ada dalam buku dia bawa.

3.4.9 Skenario (Terlampir)

3.4.10 Storyboard (Terlampir)

3.4.11 Casting Karakter

Berikut penokohan dan penggambaran karakter pemain utama dalam video pembelajaran berjudul BELARIA.

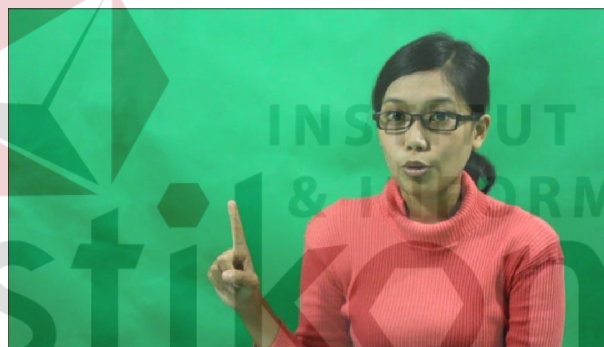
Tabel 3.2 Penokohan Karakter

NO	NAMA	USIA	FISIK	WATAK
1	Bela	16-17	Tinggi: 165cm Berat: 50-53cm	Pendiam, kalem, ramah, penyayang, kutu buku
2	Ria	10-12	Tinggi: 140cm Berat: 40-43Kg	Kritis, ramah, ceria, Suka Mengkhayal

Penentuan karakter dimulai dengan melakukan casting, setelah itu membuat *story board* untuk digunakan sebagai acuan dalam *pengambilan gambar*.

Karakter yang terpilih sebagai pemeran Bela dan Ria. Bela Dengan rambut yang lurus terkuncir dibelakang, berkacamata, berwajah tirus dan murah senyum serta Ria dengan rambut lurus berponi dengan perawakan agak kecil. Setelah casting dari beberapa karakter yang penulis share kebeberapa narasumber, adapun

karakter-karakter yang terpilih adalah sebagai berikut:

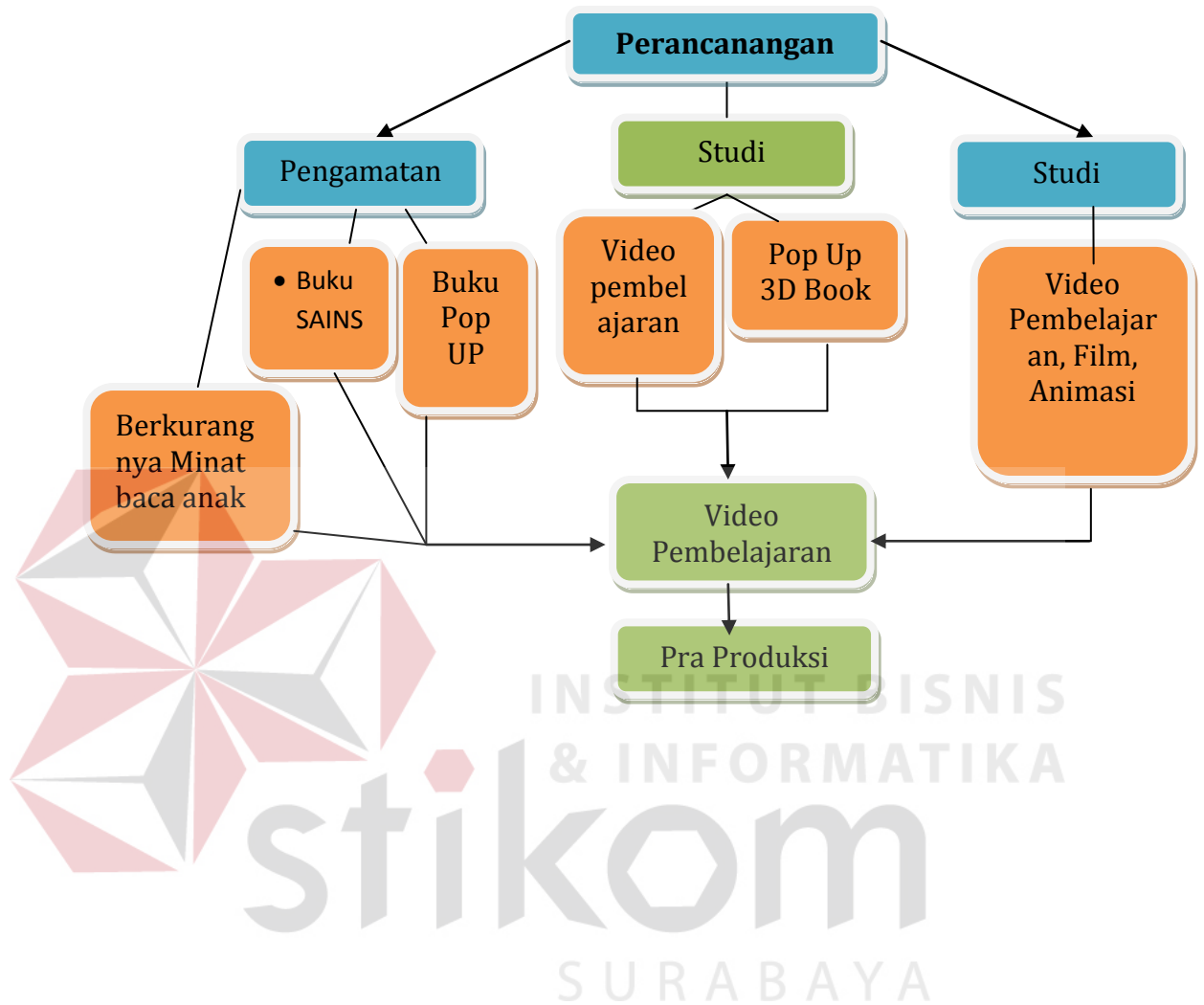


Gambar 4.0 Model Bela



Gambar 4.1 Model Ria

3.4.12 Perancangan Karya



3.4.13 Anggaran Produksi

Tabel 3.3 Anggaran Produksi

NO	EQUIPMENT	COST
1	PC Set ACER M3910	Rp. 6.500.000
2	Upgrade VGA	Rp. 500.000
3	Upgrade PSU	Rp. 500.000
4	Tablet Wacom	Rp. 750.000
5	RAM 4GB 2keping	Rp. 450.000
6	Camera canon 60D	Rp. 9.500.000
7	Greenscreen (kanvas)	Rp. 500.000
8.	Tripod	Rp. 150.000
9.	Mini Lighting	Rp. 300.000
10.	Talent	Rp. 750.000
11.	Konsumsi Talent & kru selama 1minggu	Rp. 450.000
12.	Wardrobe	Rp. 150.000
13	Lain-lain	Rp. 450.000
TOTAL		Rp. 20.950.000