



Perancangan Animasi Video Pembelajaran “Membuat Komik” bagi Siswa Kelas VIII SMP

Tsamarah Adz Dzakiyyah¹, Nanang Ganda Prawira², Arief Johari³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

dzakiyyahrara@gmail.com¹, nananggandaprawira62@upi.edu², arifjohari@upi.edu³

Kata kunci:

Media Pembelajaran
Audio Visual
Pembelajaran, Seni
Budaya dan
Keterampilan, Animasi

Abstrak

Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah variasi metode pengajaran, salah satunya adalah penggunaan bahan ajar. Dengan sarana pembelajaran diharapkan siswa lebih bersyukur dalam mencapai proses pembelajaran. Sehingga membuat arah proses pembelajaran lebih mudah untuk dicapai. Penggunaan bahan ajar harus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Penggunaan bahan ajar yang tepat akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu jenis media pembelajaran adalah multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan kombinasi dari teks, audio, gambar, animasi, video, dan data interaktif. Media yang digunakan adalah laptop, microphone, pensil, penghapus, kertas, dan software. Tujuan dari pekerjaan ini 1) Untuk mengetahui bagaimana proses perancangan media audiovisual materi kelas VIII bab membuat komik untuk siswa SMP. 2) Untuk mengetahui bagaimana penyusunan storyline dan storyboard media audiovisual untuk Siswa SMP. 3) Untuk Mengetahui Media Pembelajaran seperti apa yang bisa menjawab kebutuhan siswa SMP Kelas VIII. Metode penciptaan ini menggunakan Live2D Cubism Editor 4.4, Medibang Paint Pro, OBS Studio (64 bit), Adobe After Effect, Adobe Premier Pro, CorelDraw, Adobe Photoshop, dan Vtube Studio. Proses visualisasi dianalisis menggunakan elemen visual dan prinsip visual. Proses pembuatan video pembelajaran dimulai dari proses pertama, perencanaan dilakukan dengan mengamati untuk mengidentifikasi kebutuhan, membentuk tujuan dan mengembangkan materi terkait kurikulum yang akan digunakan dalam Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan di kelas VIII. Kedua, kelengkapan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan videonya. Ketiga, proses produksi meliputi scripting, storyboard, narrative editing, soundtrack, grading, video rendering, dan video output. Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk anak-anak usia sekolah dasar khususnya di Sekolah Menengah Pertama.

Pendahuluan

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Upaya pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan dilakukan dalam bentuk pendidikan formal maupun informal. Keberhasilan proses pengajaran sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain variasi metode pengajaran. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi dan pengalaman yang lebih mengena bagi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Memudahkan untuk mencapai arah proses pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dari proses pembelajaran merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi guru saat ini. Khususnya terkait perkembangan teknologi. Dengan itu, Guru dapat lebih mudah membuat media pembelajaran berbasis audio visual.

Kurikulum 2013 menghendaki agar pola pembelajaran yang semula berbasis alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia. Adapun yang dimaksud alat multimedia adalah media yang bisa melibatkan pengalaman siswa secara langsung dengan melibatkan semua indera Kosasih (2014).

Kosasih juga menulis Bahwa Brunner berpendapat bahwa tidak harus demikian (menggunakan multimedia). Namun apabila siswa bisa melakoni kegiatan belajar secara langsung, maka siswa akan lebih paham dan daya ingat mereka akan lebih awet.

Relevan dengan pendapat itu, temuan yang didapat Vernon A. Magnesen dalam Quantum Teaching, bahwa siswa belajar 10 persen dari yang dibacanya, 20 persen dari yang didengarnya, 30 persen dari yang dilihat dan didengarnya, dan 70 persen dari yang siswa katakan, dan 90 persen dari yang siswa katakan dan lakukan. Artinya media pembelajaran dalam bentuk audio visual diakui dapat meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa.

Kegiatan pendidikan dan pembelajaran khususnya di Sekolah Menengah Pertama tentu membutuhkan media pembelajaran yang diharapkan lebih dapat merangsang motivasi siswa dan mengefektifkan proses pembelajaran sebagaimana bukti-bukti di atas, salah satunya adalah mata pelajaran Seni Budaya. Menyajikan media yang dapat dipahami dan menarik, seperti media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran materi itu, tentu dapat membuat proses pembelajaran tersebut lebih fokus dan menarik.

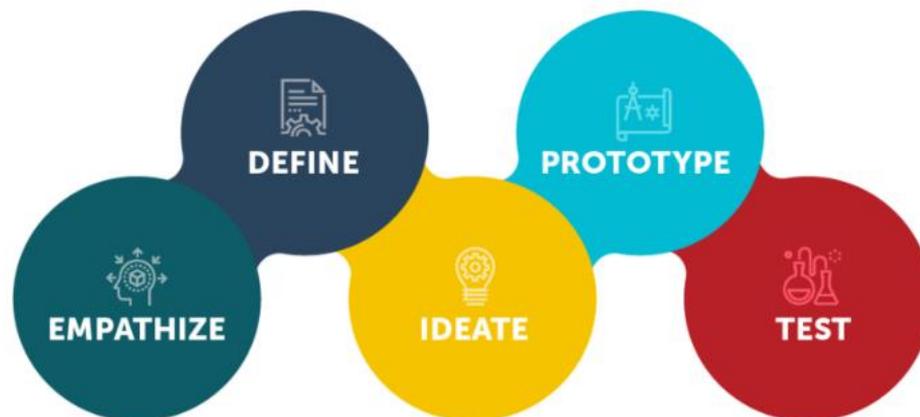
Komik merupakan salah satu materi yang perlu dipahami dan dikuasai siswa. Materi tersebut tertulis dalam Standar Kompetensi KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Kelas VIII di SMP Negeri 16 Depok.

Menurut Informasi dari Bapak Asep Sapaat, Guru Seni Budaya di SMP Negeri 16 Depok, Mata Pelajaran Seni Budaya memang sangat membutuhkan media pembelajaran berupa audio visual khususnya untuk materi Membuat Komik. Hal tersebutlah yang mendorong penulis mencipta Media Pembelajaran dalam bentuk Audio Visual untuk materi tersebut di atas menggunakan beragam potensi teknologi yang penulis miliki.

Dengan media pembelajaran audio visual yang nanti di buat ini, pembelajaran yang dilaksanakan nantinya seharusnya tidak membosankan dan dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran audio visual yang akan dibuat ini diharapkan dapat lebih memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan dan memiliki kompetensi yang diharapkan, khususnya dalam hal materi Membuat Komik di SMP.

Metode

Metode perancangan menggunakan design thinking yang merupakan salah satu metode baru dalam proses desain. Design thinking adalah metode pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna atau pengguna dengan mengatur ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, menghasilkan banyak ide selama brainstorming dan implementasi, metode langsung untuk pembuatan prototipe dan pengujian. Pemikiran desain juga melibatkan eksperimen terus menerus: membuat sketsa, membuat prototipe, menguji, dan mencoba berbagai konsep dan ide.



Pendekatan design thinking berfokus pada aspek desain yang berpusat pada pengguna, dimana proses berpikir berfokus pada nilai orang sebagai pengguna. Dengan empati, desain suatu inovasi akan sesuai dengan nilai-nilai kebutuhan manusia. Oleh karena itu, kebutuhan solusi pengguna juga akan terpenuhi secara otomatis.

Definisi ini akan membantu para desainer dalam tim mengumpulkan ide akan digunakan untuk mencari ide-ide yang berkaitan dengan ciri, fungsi dan unsur unsurnya akan menyelesaikan masalah yang ada. Proses ini membuahkan hasil pernyataan singkat dan jelas tentang hasil pemahaman dan inspirasi kegiatan penelitian.

Ideate adalah tahap pengembangan ide bagus yang biasa dikenal dengan brainstorming. Dalam prosesnya, akan muncul banyak ide yang bisa menjadi solusi masalah. Semua ide ini valid, dengan kata lain, tidak satupun dari mereka yang sia-sia. Dalam proses inilah otak dipaksa untuk berkreasi dengan menghasilkan banyak ide.

Prototype yang biasa disebut infinitive dalam bahasa Indonesia adalah pola awal (misalnya) atau ukuran standar model.

Prototipe yang dihasilkan kemudian akan diuji oleh pembuktikannya kepada pengguna. Tujuan dari fase pengujian adalah mendapatkan umpan balik dari pengguna. Tes adalah tahap di mana Anda akan menerima kesempatan untuk lebih memahami pengguna.

Media Audio Visual, yang merupakan pengembangan media perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut akan memudahkan di dalam penyampaian informasi dan meningkatkan hasil pembelajaran. Sehingga kesulitan dalam proses kegiatan belajar dan mengajar (KBM) yang sering kali dialami oleh setiap individu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dapat terselesaikan seperti pada saat proses penyampaian materi pelajaran yang tidak maksimal.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah meliputi pedoman belajar atau acuan yang disebut dengan kurikulum. Penulis melakukan observasi atau observasi untuk mengumpulkan informasi langsung tentang pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah. Dalam kurikulum yang digunakan di sekolah banyak diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang menggunakan teknik ceramah. Dan tidak menggunakan media pembelajaran untuk membantu memberikan pembelajaran dengan kemajuan teknologi yang maju, penulis memutuskan untuk membuat media pembelajaran audio visual berupa video tentang pembelajaran komik.

Pada perumusan tujuan pembuatan media pembelajaran ini berorientasi kepada peserta didik. Tujuan dari pembuatan media video pembelajaran ini setelah peserta didik menyaksikan tayangan video pembelajaran materi komik, di antaranya: Peserta didik dapat menjelaskan pengertian menggambar komik, mengidentifikasi setiap jenis dan teknik

menggambar komik, menjelaskan prinsip – prinsip menggambar komik, Peserta didik dapat membuat komik.

Pada proses produksi media ini, sebelum pada tahapan pelaksanaan, penulis melakukan pencarian materi yang ada pada kurikulum sekolah, kemudian membuat konsep penciptaan karya setelah itu, menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembuatan karya.

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisa yang telah dilakukan ke dalam bentuk dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa terbaik untuk dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk dan alat yang digunakan. Kemudian tahapan kedua menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna, sesuai ukuran, skala, dan bentuk asli.

Sinopsis adalah ringkasan singkat yang memberikan gambaran tentang suatu karya tulis, drama, film, hingga video permainan. Tentunya termasuk di dalamnya Video Pembelajaran.

Sinopsis dalam tugas akhir ini adalah Video yang berisi proses pembelajaran dengan tema pembelajaran secara daring dengan durasi 10 menit. Video ini memuat kegiatan pendahuluan meliputi sapaan kepada siswa, kegiatan berdoa sebelum belajar, pemberian motivasi, dan penyampaian judul materi serta tujuan pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa proses penyampaian materi dan interaksi antara guru dan siswa mengenai cara membuat komik, ciri – ciri komik, jenis – jenis komik, alat dan bahan, dan proses pembuatan komik. Terakhir berupa kesimpulan materi serta penilaian pembelajaran.

Storyline adalah sebuah naskah cerita dalam bentuk teks. Merancang naskah merupakan spesifikasi dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Dalam merancang naskah, analis menetapkan dialog dan urutan elemen – elemen secara rinci. Dalam hal ini penulis membuat storyline berdasarkan buku yang sudah ada, namun disederhanakan kembali oleh penulis agar mudah diterima dan dipahami peserta didik.

Storyboard adalah sebuah seri dari gambar yang bersambung, dengan atau tanpa kata, yang memberitahukan sebuah cerita yang berkelanjutan, sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah. (scan gambar storyboard).

Kesimpulan

Media pembelajaran video ini menampilkan komik ini dengan menggunakan elemen visual yang meliputi garis, bentuk, warna, dan tipografi. Keempat elemen ini sangat umum digunakan dalam membuat video pembelajaran. Elemen line art terdiri dari garis lurus, lengkung dan zigzag. Sedangkan faktor bentuk yang digunakan adalah bentuk figuratif dan non figuratif yang termasuk dalam jenis ilustrasi yang digunakan pada setiap foto. Elemen warna ini menggambarkan fungsi dari setiap warna yang digunakan, yaitu warna yang terbaca dengan jelas dengan bentuk yang cukup besar.

Ada beberapa langkah dalam proses pembuatan media audio visual ini, antara lain pembuatan storyboard, pembuatan skrip video, pembuatan karakter, pembuatan desain sederhana, dan alur kerja pengeditan digital. Pembuatan video ini lebih banyak menggunakan digital, serta software yang digunakan untuk proses editing gambar Live2D Cubism Editor 4.4, Medibang Paint Pro, OBS Studio (64 bit), Adobe After Effect, Adobe Premier Pro, CorelDraw, Adobe Photoshop, dan Vtube Studio.

Secara keseluruhan, hasil video ini dapat digunakan sebagai alat bantu belajar di tingkat sekolah menengah, khususnya untuk kelas VIII. Hal ini terlihat pada beberapa aspek seperti media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi anak sekolah menengah pertama. Durasi video cukup singkat, cerita disampaikan secara sederhana namun jelas. Selain itu, ilustrasi digunakan dalam berbagai cara, sehingga tidak membosankan bagi siswa sekolah menengah.

Daftar Pustaka

- Amrullah Siddiq, Muhammad (2020). "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN APLIKASI MANAJEMEN PENANGANAN BARANG BUKTI DIGITAL". Skripsi Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2020.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna*, 2(1), 47-66.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan media video animasi motion graphics pada mata pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic making: Membuat komik*. An1mage.
- Herianto, Daffa (2022). "Video Animasi 2d dengan Teknik Motion Graphics Sebagai Media Pembelajaran Animasi 2d di SMK Kelas XI". Skripsi Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2022, Tidak diterbitkan)
- Nur, Yulia (2014) "Pembuatan Media Audio Visual Kisah Keteladanan Perjuangan Sahabat Nabi di Madrasah (Salman Al – Farisi) untuk Sekolah Madrasah Tsanawiyah". Skripsi Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014.
- Purnomo Eko, Haerudin Deden, Rohmanto Buyung, Juih Julius. 2014. *Seni Budaya*. Depok: CV ARYA DUTA.
- Subagia, I. M. (2017). Penerapan model pembelajaran flipped classroom untuk meningkatkan prestasi belajar ipa siswa kelas x ap 5 smk negeri 1 amalapura i. *Pendahuluan tahun ajaran 2016/2017. Lampuhyang*, 8(2), 14-25.
- Surijah, E. A., Anggara, I. M. F., Yanti, K. I., Sari, N. L. W. S., Hartika, L. D., Ramayanti, N. P. R. E., & Sugiri, K. A. A. A. S. (2018). KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN STATISTIKA. *Jurnal Psikologi Insight*, 2(2), 39-50.
- Tiaracindy, T., & Desriyeni, D. (2018). Alih Media Bacaan Siswa Alat Indra Manusia di Sekolah Dasar Melalui Pembuatan Komik. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 7(1), 226-236.