

PEMBUATAN DAN PENERAPAN ANIMASI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE *VILLAMIL - MOLINA*

M Fakhri Sholahuddin¹⁾, Ali Firdaus²⁾

¹Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer,
Politeknik Negeri Sriwijaya,
email: Fakhri.sholahuddin28@gmail.com, alifirdaus1970@gmail.com

Abstrak

Saat ini cara penyampaian informasi yang efektif semakin berevolusi dan berbagai macam sesuai dengan kebutuhan, tempat, target audien bahkan jenis informasi yang disampaikan, dari berbagai macam jenis media penyampaian informasi ini salah satunya adalah animasi. Motion graphic yang memiliki kesan modern dan sederhana serta proses pembuatannya yang mudah menjadi salah satu jenis animasi yang sangat populer serta sering digunakan saat ini. salah satunya adalah animasi pembelajaran yang digunakan sebagai media edukasi bagi pelajar serta pengajar di masyarakat luas. Pada penelitian ini penulis menggunakan animasi motion graphic sebagai media pembelajaran dengan materi videografi dasar yang sesuai dengan jurusan multimedia, proses pengerjaan animasi ini menggunakan metode villamil Molina yang sesuai dengan proses produksi animasi yang terbagi menjadi beberapa tahap antara lain Development, praproduksi, produksi, postproduksi dan delivery. Video ini disajikan dalam format MP4 dan dapat diputar hampir pada semua perangkat pemutar video yang ada. Berdasarkan hasil uji kuesioner yang dilakukan terhadap 4 responden alpha dan 147 responden beta, maka dapat disimpulkan responden sangat setuju bahwa video animasi pembelajaran ini menarik dari segi tampilan dan materi.

Kata kunci— Video Animasi, Media Pembelajaran, videografi dasar, Pergerakan Kamera, Videografi, Motion Graphic

Abstract

In this time, effective ways of delivering information are evolving and various kinds as needed, place, audiences, even the type of delivered information, one of the various types of information delivery media is animation. Motion graphics that have a modern and simple impression and an easy manufacturing process are one of the most popular types of animation and are often used today. One of them is learning animation which is use as an educational media for students and teachers in the society. In this study, the author is using motion graphic animation as a learning media with basic videography material in accordance with the multimedia major, the process of working on this animation is using the Vilamil Molina method which is in accordance with the animation production process which is divided into several stages, including development, preproduction, production, post-production, and delivery. This video is presented in MP4 format and can be played on almost all existing video player devices. Based on the results of the questionnaire test conducted on 4 Alpha respondents and 147 Beta respondents, it can be concluded that the respondents strongly agreed that this learning animation video is interesting in terms of appearance and material.

Keywords— Animation Video, Learning media, Basic Videography, Camera Movement, Videography, Motion Graphic.

1. PENDAHULUAN

Saat ini proses pembelajaran untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (scientific approach). Penerapan pendekatan ilmiah merupakan ciri khas dari pelaksanaan proses belajar yang berlaku saat ini. Dalam proses pembelajaran, pendekatan ilmiah memiliki langkah-langkah mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring pada semua mata pelajaran. Pendekatan ilmiah merupakan pendekatan yang dipilih oleh pemerintah sebagai pendekatan yang paling efektif.

Namun dengan banyaknya perubahan setiap tahunnya bahkan perubahan yang tidak dapat di prediksi seperti pada 2 tahun terakhir dimana proses pembelajaran terpaksa dilakukan secara daring dikarenakan terjadinya pandemic COVID-19 yang dialami seluruh dunia termasuk Indonesia sehingga proses belajar cukup banyak terhambat terutama dalam pembelajaran yang memerlukan sesi praktikum, hal ini memaksa pengajar untuk jadi lebih kreatif dan inovatif.

Hinic et.al (dalam Daryanto, 2012:4) mendefinisikan media sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Berdasarkan definisi tersebut media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam pembelajaran yang terdapat di dalam buku pelajar guna memperoleh hasil pembelajaran yang lebih maksimal. Kemajuan IPTEK, memberikan ruang kepada pengajar untuk dapat menciptakan berbagai variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam sebuah proses belajar mengajar seorang penajar harus kreatif dalam menyediakan media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya hasil proses belajar mengajar yang lebih maksimal.

Animasi atau Motion Graphic, saat ini sudah menjadi media yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak umum. Pesan yang disampaikan bisa apa saja, sesuai dengan yang ingin disampaikan, baik itu hiburan, informasi, ataupun pendidikan. Keefektifan Animasi atau Motion Graphic dalam menyampaikan pesan disebabkan sifatnya yang audio visual, menampilkan gambar dan suara yang hidup. Dengan sifat tersebut, Animasi dapat bercerita dengan singkat dan jelas dalam waktu yang terbatas.

Di sisi lain penyampaian informasi yang jelas serta menarik juga sangat dibutuhkan dalam dunia Pendidikan terlebih lagi di dunia vokasi seperti sekolah menengah kejuruan atau smk dan perguruan tinggi seperti politeknik, karena kurangnya ragam metode pembelajaran yang ada sehingga penyampaian ilmu pelajaran kepada para pelajar terbilang monoton, dengan mengedepankan modifikasi metode pembelajaran ini, penulis ingin menginprovisasi metode belajar yang ada dengan menggunakan animasi pembelajaran.

Dalam project yang akan dibuat ini, penulis akan mengangkat materi mengenai *Jenis-Jenis Shot Pada Kamera Serta Tujuan Penggunaannya*. Pada penelitian ini penulis menggunakan salah satu metode, yang bertujuan agar pada proses pengerjaan dapat terstruktur dengan rapi. Metode yang digunakan ialah metode Villamil-Molina, didalam metode ini terdapat lima langkah kerja, yaitu *Development, preproduction, production, pascaproduction, dan delivery*. Output dari pembuatan animasi menggunakan metode villamil – Molina ini berupa animasi pembelajaran tentang *Jenis-Jenis Shot Pada Kamera Serta Tujuan Penggunaannya*.

Dengan menggunakan metode *Villamil – Molina*, diharapkan pengerjaan dari penelitian ini dapat terstruktur dan tersusun rapi, sehingga *Animasi Pembelajaran* yang dihasilkan dari penelitian ini dapat tersampaikan dengan jelas dan terstruktur, dan bisa dengan mudah untuk dipelajari baik untuk pelajar sendiri sendiri maupaun untuk tenaga pengajar dan masyarakat umum yang ingin mengetahuinya.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis mengambil judul penelitian “Pembuatan Dan Penerapan Animasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode *VILLAMIL - MOLINA*”.

Rumusan masalah pada penulisan ini adalah pengimplementasian metode villamil - molina pada proses pembuatan animasi pembelajara tentang *Jenis-Jenis Shot Pada Kamera Serta Tujuan Penggunaannya*.

Tujuan dari penulisan ini adalah membuat animasi pembelajara tentang *Jenis-Jenis Shot Pada Kamera Serta Tujuan Penggunaanya* sesuai dengan tahapan yang ada pada metode villamil - Molina, sedangkan Manfaat yang penulis ambil dari penelitian ini adalah :

1. Menjadikan animasi pembelajaran sebagai metode terbaru bagi pelajar dan pengajar, serta pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif.
2. Memberikan variasi baru dalam menyampaikan informasi kepada banyak orang melalui animasi.
3. Menjadikan salah satu cara memanfaatkan animasi sebagai sesuatu yang tidak hanya menghibur namun juga mendidik

2. METODE PENELITIAN

2.1 Development

Pada tahap ini konsep aplikasi multimedia yang akan dikembangkan mulai dibentuk berdasarkan ide yang ada. Selain itu, ditentukan juga tujuan dan sasaran serta kepasitian jaminan pembiayaan.

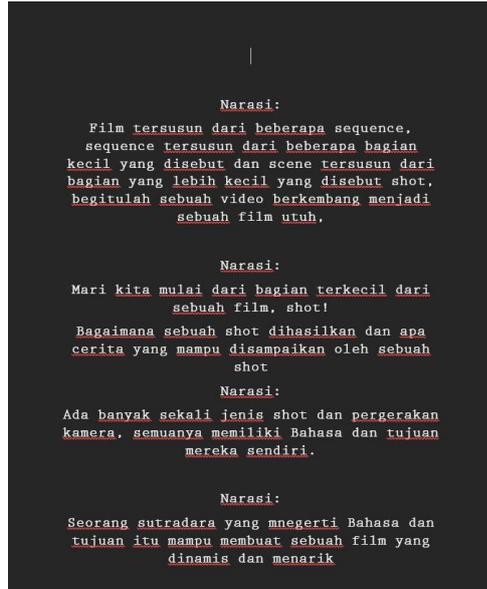
Ide dari pembuatan animasi pembelajaran ini adalah bagaimana cara memberikan metode belajar yang fleksibel, efektif dan terbaru bagi pelajar, penganjar dan masyarakat umum. Setelah ide tersebut didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah pengembangan ide.

2.2 Preproduction

Setelah tahap diatas dilalui maka tahap ini dapat dikerjakan yaitu mengembangkan control anggaran, memperkerjakan para spesialis yang terlibat dalam proses aplikasi multimedia, memperkerjakan kru produksi audio, menyewa atau membeli peralatan lain yang dibutuhkan. Pemasangan perangkat lunak yang dibutuhkan, merancang riset untuk specialist content, pengembangan aliran logis, script, storyboard serta pembuatan jadwal yang direalisasikan. Pada proses ini juga diperhatikan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Hal-hal diatas tetap memperhatikan aspek legalitas (izin, hak cipta, izin lokasi, kontrak kerja dan lain sebagainya).

- *Script*

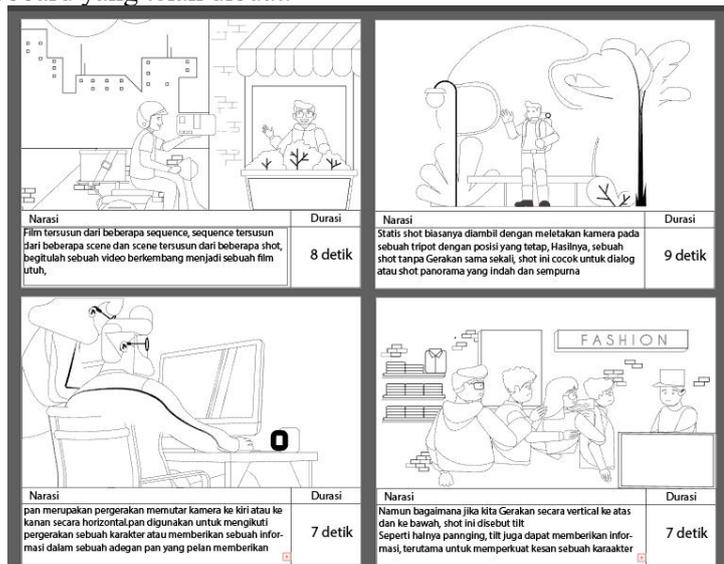
Berdasarkan data riset yang didukung dengan data riset dokumen didapat script yang telah didevelop dan diajukan kepada dosen pembimbing yang nantinya siap digarap menjadi sebuah animasi, Selanjutnya dari *script* diatas dijadikan sebuah storyboard untuk mempermudah pembuatan shot-shot animasi dalam setiap adegan yang dibutuhkan.



Gambar 1 Script Animasi Pembelajaran bagian 1.

- *Storyboard*

Tahapan ini adalah proses dibuatnya adegan atau shot animasi yang dibutuhkan sesuai dengan ide dan storyboard yang telah dibuat.



Gambar 2 Storyboard Animasi Pembelajaran.

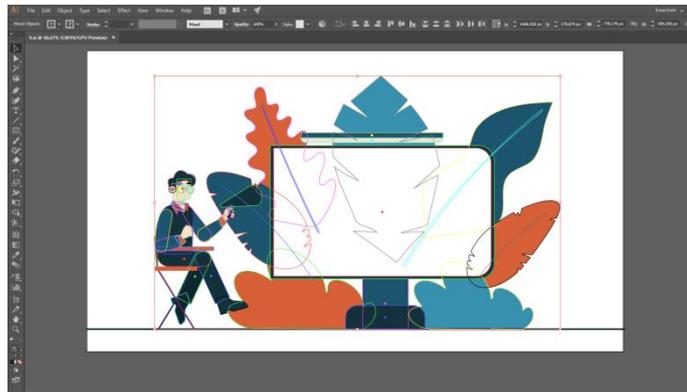
2.3 Production

Setelah tahap *Preproduction* dilalui, maka tahap ini mulai dikerjakan. Aktifitas yang berhubungan dengan tahap ini adalah riset content, pengembangan outline/garis besar aplikasi, desain antar muka, pengembangan grafis 2D, pengembangan grafis 3D, perekaman suara, pemilihan music latar dan perekaman, pengembangan animasi computer, produksi video digital, dan authoring untuk mengumpulkan dan menyatakan apa yang sudah dibuat perbagian sehingga menjadi produk yang utuh dan siap untuk dilakukan ui coba.

- *Modeling*

Dalam tahap ini proses modeling karakter dan asset menyesuaikan dengan jenis animasi yaitu animasi 2 dimensi motion graphic sehingga proses modeling karakter dan asset ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi ilustrasi yaitu *Adobe Illustrator*.

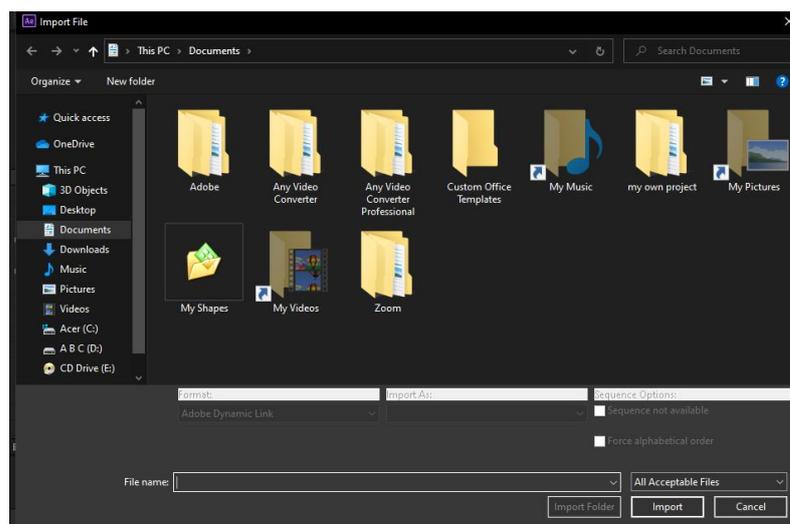
Creator memilih untuk menggunakan aplikasi ini dikarenakan fungsi aplikasi yang dikhususkan untuk mendisain asset dan karakter yang bersifat vector sehingga pixel asset dan karakter yang dibuat tidak akan berubah atau hancur jika adanya kemungkinan sebuah asset akan diubah bentuknya seperti memanjang atau melebar.



Gambar 3 Proses pembuatan asset dan karakter.

- *Animating*

Tahap animating yang merupakan tahapan lanjutan ini menjadi tahap utama atau kunci dari berhasilnya animasi pembelajaran ini dibuat, dengan banyaknya tahap yang harus dilakukan dalam proses ini bisa dikatakan bahwa tahap ini adalah tahap yang memakan banyak waktu dalam keseluruhan proses produksi animasi ini, proses animating ini dilakukan menggunakan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan yaitu adobe after effect, aplikasi ini dipilih dengan melihat tool aplikasi yang banyak dan sangat fleksibel untuk pembuatan objek bergerak serta dengan adanya effect yang banyak mampu membantu animator untuk membuat animasi yang dinamis serta sangat menarik, Adapun beberapa tahapan dalam animating ini antara lain adalah importing atau memasukan asset yang telah dibuat ke dalam sebuah project yang dibuat di aplikasi after effect.



Gambar 4 Proses Importing Asset dan Karakter.

2.4 Postproduction

Pada tahapan ini pengembangan aplikasi multimedia memasuki tahapan pengujian alfa dan beta, namun sebelum melakukan uji coba alfa dan beta, terlebih dahulu dilakukan evaluasi internal oleh tim pengembangan dengan memperhatikan aspek – aspek a) desain aplikasi, b) tujuan dan sasaran, c) konten, d) teks dan narasi, e) grafis, f) suara, g) navigasi, h) kode program, i) delivery, j) pertimbangan hukum. Setelah aplikasi multimedia lolos uji alfa dan beta, maka aplikasi memasuki tahapan packing/pengemasan. Pengemasan dapat berupa penulisan ke DVD atau dipublikasikan ke internet.

E. Delivery

Tahap ini adalah tahapan terakhir dari pengembangan aplikasi multimedia. Delivery dapat menggunakan beberapa cara yaitu berbasis persentasi kelompok, persentasi individual dan melalui internet, semua metode ini membutuhkan perhatian khusus terutama dengan logistic pengiriman.

2.5 Kuesioner

Kuesioner ataupun angket merupakan teknik pengumpulan data yang dikumpulkan melalui metode pengisian data pada formulir yang berisikan pertanyaan-pertanyaan untuk sekelompok ataupun perorangan yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti [1].

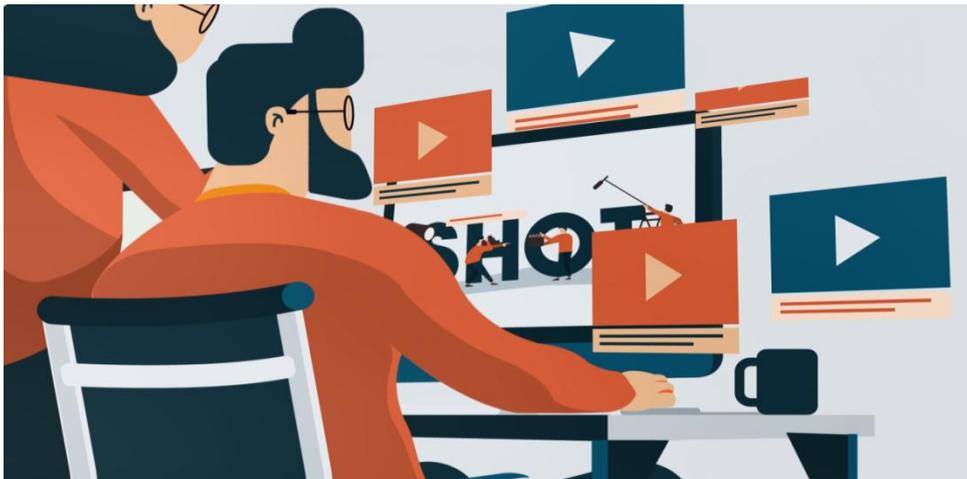
2.6 Skala Likert

Skala likert adalah metode yang mengukur tanggapan positif dan negatif dengan kata lain metode ini merupakan metode skala *bipolar*. Ada beberapa prosedur yang harus dilakukan dalam membuat skala likert [2]:

1. Peneliti harus mengumpulkan item-item yang cukup banyak, terdiri dari item yang disukai dan tidak disukai.
2. Lalu item-item tersebut dicoba kepada sekelompok responden yang cukup representatif.
3. Responden kemudian diminta untuk mengecek item-item yang telah ada, apakah responden tersebut memahami (+) ataupun tidak (-). Lalu respon tersebut dikumpulkan. Dalam masalah ini, pemberian angka 4 sebagai angka tertinggi dan angka 1 sebagai angka terendah. Begitu juga dengan jawaban “setuju” dan “tidak setuju” dalam item-item yang diberikan.
4. Masing-masing individu memiliki total skor dari penjumlahan skor individu tersebut.
5. Respon kemudian dianalisis untuk mengetahui item-item mana yang memiliki skor tinggi ataupun rendah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah tahapan produksi dilakukan yang menghasilkan produk yang utuh yaitu berupa Animasi pembelajaran. maka tahap yang dilakukan adalah pengujian terhadap produk dan pengemasan produk, Tahap ini dilakukan oleh tim intern untuk mengevaluasi produk. Terdapat banyak elemen-elemen yang akan dievaluasi dalam produk ini. Agar produk yang dihasilkan benar-benar menjadi sebuah produk yang baik dan siap didistribusikan, Setelah melewati pengujian yang dilakukan oleh tim, selanjutnya produk dikemas untuk siap didistribusikan. Produk dikemas kedalam sebuah penyimpanan external atau *flashdisk*



Gambar 4 Tampilan Hasil Animasi Pembelajaran.

Setelah semua proses pada tahap perancangan dilakukan, maka dihasilkan suatu produk berupa animasi pembelajaran dengan materi videography dengan format berupa file Mp4. Media pembelajaran ini dapat dilihat pada *smartphone* atau laptop melalui media social youtube dengan link sebagai berikut :

<https://www.youtube.com/watch?v=foNOfuQd9wY&t=15s> .

Pada tahap pengujian, setelah didapatkan hasil analisis data dan analisis pengujian dari responden alpha dan beta, maka dapat diketahui kelayakan animasi pembelajaran ini untuk dapat didistribusikan kepada dosen dan mahasiswa.

Berdasarkan hasil dari analisis data dan pengujian dari responden alpha, maka dapat disimpulkan bahwa responden alpha merupakan orang memiliki kompetensi sebagai ahli dalam mengisi kuesioner dan hal ini dilihat dari profesi, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan jurusan pendidikan dari responden. Selain itu, hasil pengujian menunjukkan bahwa index persentase tingkat keberhasilan yang didapatkan oleh ini sebesar 89,1% dan berada di kategori “Sangat Baik”. Maka media pembelajaran ini layak secara penampilan untuk dipublikasikan kepada mahasiswa dari segi penilaian responden alpha (ahli).

Sedangkan, berdasarkan hasil dari analisis data dan pengujian dari responden beta, dapat diketahui bahwa dominasi responden beta memiliki jenjang Pendidikan mahasiswa dan hasil pengujian terhadap animasi pembelajaran menunjukkan bahwa animasi pembelajaran ini mendapatkan skor index persentase keberhasilan sebesar 92% dan berada di kategori “Sangat Setuju”. Maka aplikasi ini berdasarkan materi dan pemberian contoh didalamnya dapat dipahami oleh mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan dan realisasi animasi pembelajaran yang telah dikerjakan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu pembuatan animasi pembelajaran ini menggunakan teknik animasi 2D motion graphic. Selanjutnya semua asset dan komponen animasi yang diperlukan, masuk kedalam beberapa proses produksi animasi seperti animating, rendering, compositing dan final rander hingga animasi siap dipublikasikan kepada target responden.

Berdasarkan hasil uji kuesioner terhadap animasi pembelajaran yang telah dibuat bahwa materi dan contoh, nilai estetika, serta unsur-unsur animasi yang berdasarkan prinsip dasar animasi, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penerapan animasi pembelajaran menggunakan metode villamil-molina ini sangat baik, dengan presentase penilaian dari para responden yang berasal dari masyarakat umum dan tenaga ahli sebesar 94%.

5. SARAN

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perencanaan dan pembuatan animasi pembelajaran yang penulis buat. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Diharapkan agar animasi pembelajaran ini dapat diakses dan ditonton oleh semua kalangan masyarakat dengan mudah dan memiliki berbagai konten pembelajaran.
2. Isi dari animasi pembelajaran baik dari segi materi maupun ragam animasi dibuat dengan banyak tema dan mood yang cocok pada tiap-tiap materi pembelajaran yang ada.
3. Diharapkan agar metode penyajian animasi pembelajaran ini dibuat lebih variative seperti memuat animasi pembelajaran ini ke dalam sebuah platform atau aplikasi sehingga para pengguna dan penonton dapat mengakses animasi pembelajaran dengan mudah dan memiliki lebih banyak opsi animasi yang ingin ditonton.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen dan Staff Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vaughan, T. 1994. *Multimedia: Making it Work (6th ed.)*. USA: McGrawHill.
- [2] Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. 2013. "Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit)". *Teknik Pomits*. 2(2), 397–400.
- [3] Setiawan, Dimas, M. Suyanto, and Hanif Al Fatta. 2016. "Analisa DanPerancangan 3D Candi Cetho Menggunakan Metode Polygonal Modeling." *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*. 5(1):22–32
- [4] Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- [5] Bahrun, S., Alifah, S., & Mulyono, S. 2018. "Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web". *TRANSISTOR ElektroDanInformatika*. 2(2): 81–88.
- [6] Nugroho, Eko. 2018. *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: UB Press