

**PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI
PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA DKV
DALAM MEDIA DIGITAL *YOUTUBE***

Tesis



Oleh:

JANUAR IVAN HALIMAWAN

191170005

PROGRAM STUDI MAGISTER DESAIN PRODUK

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS TRISAKTI

JAKARTA

2019

**PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI
PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA DKV
DALAM MEDIA DIGITAL *YOUTUBE***

Tesis



Oleh:

JANUAR IVAN HALIMAWAN

191170005

PROGRAM STUDI MAGISTER DESAIN PRODUK

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS TRISAKTI

JAKARTA

2019

**DEVELOPMENT OF COURSE MATERIALS
DESIGN VIDEOS ON DIGITAL MEDIA
YOUTUBE FOR VISUAL COMMUNICATION
DESIGN STUDENTS**



By:

JANUAR IVAN HALIMAWAN

191170005

MAJORING PRODUCT DESIGN MAGISTER

FACULTY OF ART AND DESIGN

TRISAKTI UNIVERSITY

JAKARTA

2019

**PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI
PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA DKV
DALAM MEDIA DIGITAL *YOUTUBE***



Oleh :

Januar Ivan

191170005

PEMBIMBING UTAMA : Dr. Agung Eko Budiwaspada M.Sn.

PEMBIMBING PENDAMPING : Dr. Elda Franzia Jasjfl., M.Ds

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mendapatkan Gelar Magister Desain Produk**

PROGRAM STUDI MAGISTER DESAIN PRODUK

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS TRISAKTI

JAKARTA

2019

LEMBAR PENGESAHAN PENULISAN

PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA DKV DALAM MEDIA DIGITAL *YOUTUBE*

NAMA : JANUAR IVAN HALIMAWAN
NIM : 191170005

Diterima sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister (S2)
pada Program Studi Magister Desain Produk

Jakarta, 23 Agustus 2019
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Trisakti

Menyetujui

Pembimbing Pedamping

(Dr. Eida Franzia Jasjfi., M.Ds)

Pembimbing Utama

(Dr. Agung Eko Budiwaspada, M.Sn)

Mengetahui

Ketua Program Studi

Magister Desain Produk

(Dr. Sangayu Ketut Laksemi N, M.Ds)

Dekan

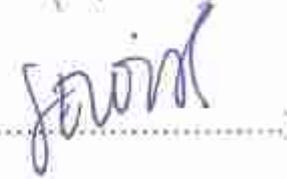
Fakultas Seni Rupa dan Desain

(Dr. Sangayu Ketut Laksemi N, M.Ds)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

Pengantar Karya berjudul "Perancangan Desain Video Materi Pembelajaran Untuk Mahasiswa DKV Dalam Media Digital YouTube" oleh Januar Ivan Halimawan (191170005), Program Studi Magister Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada: Hari : Jumat, Tanggal : 23 Agustus 2019, Waktu : 08.30 s/d selesai.

TIM PENGUJI

1. Dr. Agung Eko Budiwaspada, M.Sn (Ketua Sidang) (.....)
2. Dr. Acep Iwan Saidi, M.Hum (Anggota 1) (.....)
3. Dr. Yan Yan Sunarya, M.Sn (Anggota 2) (.....)
4. Dr. Krishna Hutama, M.Hum (Anggota 3) (.....)
5. Dr. Elda Franzia Jasjfi, M.Ds (Anggota 4) (.....)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Desain Produk
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti



Dr. Saughy Ketut Laksemi N, M.Ds

LEMBAR PERNYATAAN

Saya, menyatakan dengan sesungguhnya Pengantar Karya berjudul PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA DKV DALAM MEDIA DIGITAL *YOUTUBE* yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister (S2) dari Program Studi Magister Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam Pengantar Karya yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian penulisan ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, 23 Agustus 2019

Penulis,



Nama : Januar Ivan Halimawan

NIM : 191170005

ABSTRAK

Observasi awal yang dilakukan, bahwa terdapat banyaknya video pembelajaran di dalam *channel YouTube* mengenai teknik pengambilan gambar, namun bukan sebagai pembahasan dalam lingkup materi perkuliahan. Studi ini dilakukan berdasarkan, diperlukannya perancangan strategi desain video materi pembelajaran dengan gaya video yang sesuai terhadap Generasi Z dan sebagai media komunikasi materi perkuliahan yang menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi, agar penyebarannya dilakukan dengan cepat, efisien dan efektif dalam proses pemahaman dan pembelajarannya.

Studi dilakukan untuk menghasilkan pemahaman terhadap bentuk gaya video yang sesuai dengan Generasi Z dan menghasilkan video materi pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (R.P.S) mahasiswa/i DKV.

Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*. Tinjauan dan wawancara dilakukan terhadap mahasiswa/i di kelas agar paham dengan kebutuhan belajar, meninjau video pembelajaran pada media video *YouTube* dan wawancara kepada praktisi rumah produksi mengenai tahapan untuk membuat sebuah karya video. Praktisi menyebutkan bahwa dalam pengolahan sebuah informasi dalam bentuk visualisasi digunakan ketika proses kreatif berlangsung, agar penyampaian materi dapat menghasilkan nilai informasi baru.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa/i mata kuliah Multimedia Dasar mendapatkan kesulitan dalam proses pencarian data video di situs atau aplikasi *YouTube*. Mayoritas video pembelajaran tersebut menggunakan bahasa Inggris, ini merupakan kesulitan mendasar untuk memahami informasi yang disampaikan. Konten di dalam video memberikan penjelasan yang sulit untuk diaplikasikan dalam tugas, karena kebutuhan untuk mencapai hasil sudah berbeda dengan tujuan.

Bentuk gaya video yang sesuai dengan generasi Z adalah menyampaikan informasi dengan bahasa sederhana, agresif, visual yang menarik dan dinamis yang diterima melalui indera penglihatan dan pendengaran menurut sifat dan karakter generasi Z. Strategi video materi pembelajaran yang disampaikan menggunakan narasi materi pembelajaran (gaya video generasi Z) melalui tahap pembukaan, penjelasan materi, visualisasi materi dan penutup. Semua tahapan ini diolah menjadi karya visual video melalui produksi dan pasca produksi.

Keyword: generasi z, strategi desain, video pembelajaran, *Design Thinking*, *YouTube*.

ABSTRACT

Recent observations on YouTube channel show that there are numerous learning videos of shooting techniques that do not meet the current pedagogy of tertiary education. This thesis is, therefore, written to meet the learning needs and style of Generation Z in developing proper video design strategies. It serves as a medium of communication on the basis of Information Technology and, in the long run, aims to enhance learning in an efficient and effective manner.

Research was conducted to achieve an understanding of Generation Z's style of video production and to create videos that are in conjunction with the University course outcomes. The method used is Design Thinking, which involves observations of the existing YouTube videos, surveys of university students and interviews with video production houses. In practice, visualised information is managed during a creative process, with the aim of generating new ideas.

This research shows that students of Basic Multimedia have been facing difficulties in searching for background data of YouTube videos and YouTube itself. The majority of learning videos are in English, which proves to be the greatest challenge for non-English speaking viewers in comprehending any information delivered. A video content is usually not practicable, as the goal of producing the video is, often, not a reflection of its purpose.

Generation Z's style of video is characterised by the use of plain language in delivering information and attractive visuals that add to the dynamic nature of these videos. This appeals strongly to the senses of hearing and sight of the viewers. Based on the suggested strategies in this thesis every learning material would include an introduction, detailed explanation, visualisation and conclusion. These sections are all turned into a creative video/visual through rigorous production and post production processes.

Keywords: generation z, design strategies, learning videos, Design Thinking, YouTube.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karena berkat dan kasih karuniaNya penulis dapat menyelesaikan Pengantar Karya Proyek Akhir dengan judul PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA DKV DALAM MEDIA DIGITAL *YOUTUBE*. Pengantar Karya Proyek Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Magister Desain Produk pada Program Pascasarjana Universitas Trisakti.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan:

1. Dr. Sangayu Ketut Laksemi Nilotama, M.Ds, selaku Dekan FSRD dan Kepala Program Studi Magister Desain Produk, Universitas Trisakti.
2. Dr. Krishna Utama, M.Hum, selaku Sekretaris Program Studi Magister Desain Produk, Universitas Trisakti.
3. Dr. Agung Eko Budiwaspada, M.Sn, selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis.
4. Dr. Eida Franzia Jasjfi, M.Ds, selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis.

Selanjutnya pada kesempatan ini, penulis menyampaikan juga banyak terima kasih kepada pihak lain di dalam lingkungan Program Studi Magister Desain Produk yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Jakarta, 23 Agustus 2019

Januar Ivan Halimawan

DAFTAR ISI

	ABSTRAK.....	i
	KATA PENGANTAR.....	iii
	DAFTAR ISI.....	iv
	DAFTAR TABEL.....	vii
	DAFTAR GAMBAR.....	viii
	DAFTAR BAGAN.....	ix
	DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I	PENDAHULUAN	
	1.1 Latar Belakang.....	1
	1.2 Identifikasi Masalah.....	5
	1.3 Fokus Perancangan.....	5
	1.4 Rumusan Masalah.....	6
	1.5 Tujuan Penelitian.....	6
	1.6 Manfaat Penelitian.....	6
	1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	LANDASAN TEORI	
	2.1 Generasi Z.....	14
	2.2 Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	20
	2.2.1 Teknologi Informasi.....	20
	2.2.2 Teknologi Komunikasi.....	25
	2.2.3 <i>E-Learning</i>	29

	2.2.4 Media Pembelajaran.....	35
	2.3 Semiotika Komunikasi Visual.....	47
	2.4 Alih Wahana.....	49
BAB III	METODOLOGI PERANCANGAN	
	3.1 Metode Pengumpulan Data.....	54
	3.1.1 Observasi.....	56
	3.1.2 Wawancara.....	57
	3.2 Metode <i>Design Thinking</i>	60
	3.3 Metode Perancangan.....	62
	1. Konsep Video.....	62
	2. Praproduksi.....	62
	3. Produksi.....	65
	4. Pasca Produksi.....	65
BAB IV	DATA dan ANALISIS untuk PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI PEMBELAJARAN	
	4.1 Data dan Analisis.....	68
	1. Observasi.....	69
	2. Wawancara.....	75
	4.2 Analisis <i>Design Thinking</i>	88
	1. <i>Emphathize</i>	88
	2. <i>Define</i>	90
	3. <i>Ideate</i>	92
	4. <i>Prototype</i>	97
	5. <i>Test</i>	98

4.3 Tahapan Perancangan atau Desain.....	99
1. Konsep Video.....	99
2. Praproduksi.....	106
3. Produksi.....	110
4. Pasca Produksi.....	112
BAB V	PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI PEMBELAJARAN
1. Narasi.....	115
2. Gagasan Visual.....	117
3. Sketsa <i>storyboard</i>	120
4. Produksi.....	137
5. Pasca produksi.....	140
6. Unggah ke <i>YouTube</i>	141
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan.....	150
6.2. Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA.....	153

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Taksonomi Menurut Fungsi Pembelajaran Beberapa Jenis Media.....	41
Tabel 2	Pengumpulan Data.....	56
Table 3	Asumsi Parameter Keberhasilan Belajar.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Penetrasi Penggunaan Internet Berdasarkan Karakter Kota / Kabupaten.....	11
Gambar 2	Presentase Kepemilikan Perangkat.....	12
Gambar 3	Komposisi Pengguna Internet Berdasarkan Usia.....	12
Gambar 4	Pengguna Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan Terakhir	13
Gambar 5	Pemanfaatan Internet Bidang Edukasi.....	13
Gambar 6	Sejarah E-Learning.....	31
Gambar 7	<i>Screen Capture</i> video wawancara praktisi.....	59
Gambar 8	Teknik Pengambilan Gambar.....	69
Gambar 9	<i>Screen Capture</i> dalam tampilan aplikasi <i>YouTube</i>	70
Gambar 10	<i>Screen Capture</i> pada kolom komentar di dalam aplikasi Video <i>YouTube</i>	71
Gambar 11	<i>Screen Capture</i> tampilan video berdasarkan kategori dan judul	74
Gambar 12	Post-It dalam proses <i>brainstorming</i>	93

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Metode <i>Design Thinking</i>	60
Bagan 2	Metode Penulisan dan Perancangan Desain Video Materi Pembelajaran.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pembelajaran Semester (R.P.S).....	55
------------	--	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman globalisasi saat ini, teknologi memiliki pertumbuhan yang cukup pesat di seluruh dunia. Salah satu pemicu pertumbuhannya adalah kehadiran internet yang terus berkembang, memperkenalkan teknologi-teknologi baru yang diciptakan untuk kebutuhan manusia berinteraksi, berkomunikasi. Alat komunikasi digital (teknologi informasi dan komunikasi) merupakan salah satu bentuk teknologi yang digunakan untuk berbagai bidang, terutama manusia sangat membutuhkannya dalam bermasyarakat. Penggunaannya tidak lepas dari aktifitas sehari-hari di rumah, tempat umum, dan para profesional, sehingga teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi kehidupan masyarakat di abad 21 ini. Proses interaksi manusia dengan teknologi menghasilkan persoalan tentang etika, karena saat ini penyebaran informasi dan komunikasi terus mengalami perubahan kearah yang positif dan juga ada yang negatif. Kehadiran gawai yang didukung dengan teknologi internet sangat bermanfaat bagi masyarakat, terutama bagi usia produktif.

Badan Pusat Statistik (BPS) mengemukakan bahwa 70 persen pengguna internet di Indonesia merupakan diusia produktif, maka dari itu sebaiknya dalam penggunaan teknologi memiliki kesadaran untuk digunakan dengan tujuan yang bersifat positif, produktif dan konstruktif. Idealnya internet sebagai sarana penyebaran informasi dan komunikasi yang dapat memberikan manfaat besar, baik menambah informasi, meningkatkan wawasan, pengetahuan, Pendidikan dan kreativitas. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menjelaskan bahwa dari usia 25 tahun sampai 34 tahun menduduki posisi pertama dan dari 10 tahun sampai 24 tahun menduduki posisi kedua, sebagai generasi produktif pengguna internet terbesar di Indonesia. Berdasarkan data diatas, Generasi Y (1981-1994) atau Millennial pada posisi

pertama dan Generasi Z (1995-2010) atau Mahasiswa pada posisi kedua. Gen Y selaku pebisnis muda atau sering kali disebut sebagai pelaku ekonomi digital dan Gen Z adalah Mahasiswa disaat ini sebagai peserta didik. Gawai yang sering digunakan oleh Gen Z sebagai modal utama dalam berkomunikasi digital disaat perkuliahan berlangsung. Kebutuhan informasi tentang edukasi sangatlah dibutuhkan oleh para mahasiswa, namun apakah informasi yang didapat berguna sebagai wawasan, ilmu pengetahuan dan Pendidikan? Mewujudkan Pendidikan berkualitas, salah satunya memiliki tenaga pendidik yang berkualitas, cerdas dalam memanfaatkan dan memaksimalkan potensi internet dengan tepat, menempatkan media digital sebagai sarana alternatif belajar, kreatif menciptakan karya baru yang dapat memberikan nilai tambah dan produktif memberikan manfaat dari penggunaan teknologi untuk diri sendiri dan orang lain. *YouTube* adalah salah satu media yang memiliki ciri-ciri seperti yang telah tertulis diatas. Akan tetapi, sebagian besar konten-konten video yang ada di dalamnya tidak memiliki konsep pembelajaran dan Pendidikan. Sebagian kecil memberikan informasi dalam hal pengetahuan, dan sangat sedikit bahkan sulit diketemukan konten informasi yang sesuai dengan pembelajaran universitas.

Jangkauan global *YouTube* menjadikan versi lokal lebih dari 91 negara, data algoritma *YouTube* mencatat 70 persen waktu menonton dari perangkat selular, setiap hari orang menonton lebih dari satu miliar jam video dan menghasilkan miliaran kali penayangan. Kehadiran *YouTube* pada era modern saat ini membuat semuanya terhubung dengan yang lainnya melalui jaringan internet, kondisi ini menciptakan nilai baru dalam masyarakat melalui kekuatan teknologi informasi dan komunikasi. Ekspansi medium karya seni ini memiliki kemampuan merekam, menyimpan, merelasikan, mengkonstruksikan, dan mentransportasikan suatu peristiwa atau objek dengan menggunakan bahasa verbal dan non-verbal. Kemampuan medium *YouTube* dapat digunakan oleh mahasiswa/i sebagai sarana alternatif belajar yang mencakup pembahasan materi seperti fotografi, tipografi, animasi, multimedia dan sebagainya dalam

program studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Pembelajaran tatap muka tidak dapat dilepas dari fungsinya begitupula kekuatan digital (*YouTube*) tidak dapat mengambil alih kekuatan sumber daya manusia, akan tetapi ketika keduanya dilakukan dengan berdampingan menghasilkan sinergi positif untuk Pendidikan. Hasil video yang muncul di dalam *YouTube* memiliki beberapa faktor yang dapat mempengaruhi belajar serta bermanfaat dari sudut pandang mahasiswa/i, yaitu *YouTube* dapat memberikan 1). Menghemat waktu, 2). Belajar cepat, 3). Menhemat uang, 4). Jumlah informasi yang cukup banyak, 5). Memperoleh informasi terkini, 6). Selalu terhubung dengan yang lain, 7). Memiliki alternatif dalam memberikan keputusan, dan masih banyak lagi. Kemampuan yang dimiliki *YouTube*, sangat mendukung dalam proses belajar mengajar, media digital yang interaktif dan persuasif. Akan tetapi yang terjadi adalah sebaliknya. Banyaknya penjelasan menggunakan bahasa Inggris, durasi yang panjang tetapi memiliki sedikit penjelasan yang sesuai dengan materi, penjelasan berdasarkan latar belakang profesi dan kebutuhan pembuat. Maka dari itu institusi Pendidikan sebaiknya menerapkan media digital teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana alternatif pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan observasi awal, hanya tiga institusi Pendidikan seperti Institut Kesenian Jakarta (IKJ), Universitas Tarumanagara (UNTAR), dan Universitas Trisakti yang menggunakan medium *YouTube* sebagai media pembelajaran elektronik (*e-learning*). Ketiganya memiliki *channel YouTube* yang berisikan konten-konten berkaitan dengan pembelajaran seperti tugas-tugas mahasiswa/i, materi pembelajaran dalam bentuk video, aktivitas dan kreativitas mahasiswa/i sehari-hari selama berada di kampus dan lain-lain. Pertimbangan penggunaan *YouTube* untuk kebutuhan mahasiswa/i, karena media ini adalah *Media Sharing Network*. Universitas mempunyai kapasitas dalam penyebaran informasi yang valid, sehingga konten-konten yang dibagikan dalam skala internal maupun luas dapat dinikmati informasi tersebut oleh pengguna *YouTube*. Penciptaan karya video yang diunggah ke *YouTube*, institusi Pendidikan memiliki kewajiban dalam mengidentifikasi semua kebutuhan yang akan tampil dalam video, salah

duanya yaitu *Maintaining Privacy* dimana aktivitas ini untuk menjaga dan memahami sumber-sumber legalitas data yang akan digunakan dalam penyampaian materi, dan *Filtering and Selecting Content* dimana aktivitas ini untuk mencari, menyaring, dan memilih informasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran sehingga dari berbagai sumber ini dapat menghasilkan konten baru dan dapat digunakan kembali untuk berbagai kebutuhan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

Universitas Trisakti sudah melakukannya beberapa tahun belakangan ini, memaksimalkan fungsi *YouTube* sebagai media pembelajaran alternatif di dalam program studi DKV. Proses penciptaan karya yang sudah dan masih berjalan, melalui banyak tahap dalam mempersiapkan materi yang akan disampaikan. Video materi yang dibuat berdasarkan kebutuhan akan penyampaian materi pembelajaran, dikarenakan konten-konten di *YouTube* saat ini belum optimum dari segi pesan pembelajaran, tidak mencukupi kebutuhan mahasiswa/i dari sisi terbatasnya video materi yang spesifik, pembahasannya kurang lengkap, membutuhkan waktu lebih banyak dalam mengumpulkan materi-materi yang dibutuhkan dan bahasa juga sebagai kendala meski hanya beberapa mahasiswa/i yang mengalami kesulitan. Berdasarkan kebutuhan-kebutuhan yang tertulis di atas, diperlukannya strategi desain yang dirancang oleh sumber daya manusia (tim dosen) yang memiliki kompetensi dan keterampilan untuk mengkemas materi-materi yang ada di dalam *YouTube* atau dari sumber lain menjadikan satu karya video yang tepat dan efektif menggunakan gaya komunikasi dan visual melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan mahasiswa generasi Z.

Kebutuhan sebuah video materi pembelajaran bukan hanya pembekalan materi yang menjadikan satu-satunya paling penting, ada banyak hal atau elemen pendukung lainnya seperti memahami karakter mahasiswa, media digital, berkomunikasi, karakteristik pembelajaran digital, media pembelajaran serta visual-visual pendukung yang harus dipertimbangkan, sehingga memiliki

korelasi dalam penyampaian suatu pesan yang sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa/i.

1.2. Identifikasi Masalah

Video yang memiliki konten tutorial pembelajaran banyak dikemas dengan menarik, meskipun konten video tersebut tidak memiliki validitas dalam menyampaikan pembelajaran melalui komunikasi gaya gen Z atau mahasiswa/i. Maka dari itu, perlu adanya perancangan terhadap gaya komunikasi dan gaya visual di dalam video materi pembelajaran, sehingga adanya ketertarikan untuk terus mencari informasi materi belajar dengan gaya video yang sama.

Pertumbuhan teknologi saat ini tumbuh dengan pesat, dan berjalan seiring dengan penyebaran informasi yang cepat, namun apakah setiap informasi yang diterima oleh mahasiswa/i dapat mengedukasi serta menjadi ilmu pengetahuan? Maka dari itu teknologi informasi dan komunikasi sebaiknya banyak dipergunakan untuk kebutuhan pendidikan karena teknologi digital seperti gawai sudah menjadi kebutuhan di generasi saat ini. Kebutuhan pendukung pembelajaran di luar kelas menjadi kebutuhan bagi mahasiswa/i karena keterbatasan waktu pertemuan tatap muka di kelas sehingga media digital menjadi salah satu alternatif pembelajaran formal. *YouTube* menjadi salah satu alternatif yang diminati oleh kalangan mahasiswa/i. Bentuk penyajian video yang cukup pendek namun dapat memberikan informasi terbaru dalam waktu yang singkat dan saling terhubung dengan media digital lain sesuai dengan pembahasan yang spesifik.

1.3. Fokus Perancangan

Perancangan strategi desain video pembelajaran untuk kebutuhan proses belajar mengajar perguruan tinggi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, program studi Desain Komunikasi Visual strata 1, Universitas Trisakti. Bahasan penelitian berada dalam lingkup materi pembelajaran mata kuliah multimedia dasar program studi DKV yang tertulis di dalam Rencana Pembelajaran

Semester (RPS) meliputi pembahasan teknik pengambilan gambar, *camera angles & camera shots*.

1.4. Rumusan Masalah

Bagaimana video pembelajaran multimedia dasar yang dirancang sesuai dengan karakteristik mahasiswa/i DKV pada media *YouTube*?

1.5. Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan video pembelajaran multimedia dasar yang dirancang sesuai dengan karakteristik mahasiswa/i DKV pada media *YouTube*.

1.6. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat metodologis: Hasil perancangan video ini merupakan implementasi dari metode *Design Thinking* sehingga bermanfaat dalam memberi pengkayaan terhadap metode perancangan dalam ranah Desain Komunikasi Visual.
- b. Manfaat praktis: Dosen dapat melakukan pengayaan materi berdasarkan RPS; perkuliahan lebih menarik dan lebih diminati oleh mahasiswa; sebagai sarana *branding* kampus; dan pada puncaknya mendukung implementasi *E-Learning* yang menjadi program pemerintah.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan tesis disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

1. Bab I

Berisi latar belakang tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini sudah menjadi bagian dari kebutuhan hidup sehari-hari, gawai adalah salah satu hasil teknologi yang bermanfaat dalam penggunaannya dibidang Pendidikan. Mahasiswa atau Gen Z (1995-2010) sangat memanfaatkan teknologi tersebut untuk kebutuhan kuliah, dimana

terdapat banyak informasi yang dibutuhkan dalam perkuliahan. Media informasi saat ini yang tersedia salah satunya adalah *YouTube*. Media video digital ini yang berisikan mengenai banyak pembahasan dari hiburan, kuliner, fesyen, pekerjaan sampai dengan Pendidikan. Pembahasan konten mengenai kebutuhan belajar banyak dijumpai, namun semua yang ditampilkan tidak sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. Saat ini hanya tiga universitas yang terlibat dalam video pembelajaran elektronik tersebut. *YouTube* banyak dikunjungi oleh mahasiswa/i atas kebutuhannya masing-masing, alangkah baiknya konten pembelajaran yang valid dari institusi Pendidikan ikut memanfaatkan *YouTube* dalam penyebaran informasi ke jangkauan yang lebih luas. Maka dari itu, dibutuhkannya perancangan strategi video materi pembelajaran berbasis *YouTube* dari instansi pendidikan, agar disaat mahasiswa/i membutuhkan materi tersebut dalam kebutuhan kuliah dan tugas, dapat segera dipahami, dipelajari dan diaplikasikan untuk memenuhi kebutuhan perkuliahan.

2. Bab II

Berisi teori-teori tentang,

- i. Teori generasi Reynaldi Satrio (2016), terdapat lima generasi yang berhubungan dengan masa kini, yaitu Baby Boomer (1946-1964), Gen X (1965-1980), Gen Y (1981-1994), Gen Z (1995-2010), Gen Alpha (2011-2025). Generasi Z pada saat ini adalah mahasiswa, ciri-ciri dominan mereka adalah digital, hiper-kustomisasi, realistik, fomo, *weconornist*, D.I.Y, terpacu.
- ii. Teknologi informasi dan komunikasi, merupakan kumpulan alat-alat elektronik yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, yang meliputi kegiatan dengan pemrosesan, pengelolaan, manipulasi, dan transfer atau pemindahan informasi dari satu media ke media lain.

- iii. *E-learning* (pembelajaran elektronik), proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet.
- iv. Media pembelajaran, suatu alat yang menyampaikan pesan dari pembicara melalui proses belajar yang diterima oleh penerima pesan agar pembelajaran tersebut dapat dipahami.
- v. Semiotika komunikasi visual, keilmuan yang digunakan untuk pembacaan karya komunikasi visual, pemahaman tentang tanda verbal dan visual.

3. Bab III

Berisikan metodologi dan objek perancangan yang berjudul “Perancangan Desain Video Materi Pembelajaran untuk Mahasiswa DKV dalam Media Digital *YouTube*”, berdasarkan materi belajar RPS maka tahapannya sebagai berikut:

- i. Metode pengumpul data dengan melakukan observasi terhadap interaksi mahasiswa/i dengan teknologi dan wawancara dengan mahasiswa/i, dosen, dan praktisi.
- ii. Metode *Design Thinking*, proses pemikiran desain berdasarkan rancangan yang berpusat pada kebutuhan manusia untuk mencapai suatu solusi atau inovasi yang memiliki dasar empiris sehingga menciptakan peluang baru. Dengan metode yang sama dilakukan sebagai pendekatan untuk memahami masalah dan kebutuhan mahasiswa/i.
- iii. Metode perancangan, sebuah proses yang dilakukan dengan bercerita dan menghasilkan karya visual. Dalam metode ini memiliki tahapan rancangan yang diawali dengan praproduksi, produksi, pasca produksi. Setiap tahapan dilalui dengan proses komunikasi berupa abstrak, lalu di petakan dengan struktur kerja sesuai dengan kapasitas masing-masing personil sehingga munculnya banyak ide-ide baru. Ide tersebut di rundingkan untuk

mencapai satu kesepakatan dan selanjutnya memasuki tahap pengembangan oleh masing-masing divisi. Pada akhirnya setiap divisi menyatukan hasil pengembangan tersebut yang menjadi satu kesatuan cerita visual.

4. Bab IV

Berisi tentang analisis terhadap data, metode, dan perancangan.

- i. Tahapan observasi dan wawancara menghasilkan data yang kemudian di analisis sehingga menghasilkan suatu kesimpulan, memahami suatu masalah dan kebutuhan.
- ii. Menganalisa lima tahapan di dalam metode *Design Thinking*, sehingga menghasilkan kesimpulan terhadap kebutuhan individu atau kelompok. Dilanjutkan dengan proses memaknai suatu kebutuhan sehingga menghasilkan gagasan. Pengembangan gagasan ini dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah *brainstorming* yang menggunakan teks atau visual. Hasil pengembangan gagasan dapat dilakukan uji coba dengan alat bantu sehingga melalui tahapan diskusi, pemeriksaan, dan pembuktian. Diakhir, karya visual tersebut siap tayang, namun adanya metode penilaian agar dapat mengevaluasi secara menyeluruh.
- iii. Tahapan perancangan dimulai dari praproduksi (RPS, analisis data dan analisis *Design Thinking*) yang mempertimbangkan banyak hal dari tema besar menjadi rancangan spesifik, memiliki kesinambungan antar tim lain sehingga tahap persiapan produksi ini dapat terorganisir dengan baik. Tahap produksi melakukan setiap rancangan yang sudah disetujui diawal, namun tim ini sebaiknya memiliki *planning alternative* terkait dengan beberapa kendala di luar kendali manusia namun tidak menyimpang dari perancangan praproduksi. Tahap akhir adalah pasca produksi, melakukan tahapan susunan gambar sehingga memiliki rentetan

adegan yang berkelanjutan dari aset *shooting*, pewarnaan, rekaman suara serta tahapan-tahapan detail lainnya.

5. Bab V

Mengenai proses tahapan perancangan strategi desain video materi pembelajaran *camera shots and angles* mata kuliah Multimedia Dasar. Proses diawali dengan menuliskan narasi yang di dalamnya memiliki unsur pembelajaran, komunikasi Gen Z, konsep visual, teknologi dan lain-lain. Tahap selanjutnya setiap kata di dalam narasi dapat diolah dengan gagasan visual, dan diubah dalam bentuk *storyboard* agar setiap penjelasan dapat divisualkan dengan sesuai dan memiliki keterkaitan dengan narasi. Tahapan berikutnya dilanjutkan dengan proses produksi berdasarkan acuan sketsa *storyboard*. Persiapan *scenario* dan alat-alat *shooting* yang akan digunakan di dalam studio dan di luar studio. Hasil sementara yang didapat diteruskan ke tahap pasca produksi.

6. Bab VI

Berisi suatu kesimpulan yang berasal dari analisa data observasi, wawancara, metoda dan perancangan, sampai menghasilkan satu hasil utuh karya visual. Kesimpulan ini menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tertulis di dalam rumusan masalah. Terbentuknya gaya video dan karya video materi pembelajaran yang menggunakan karakteristik gaya komunikasi dan visual generasi Z.

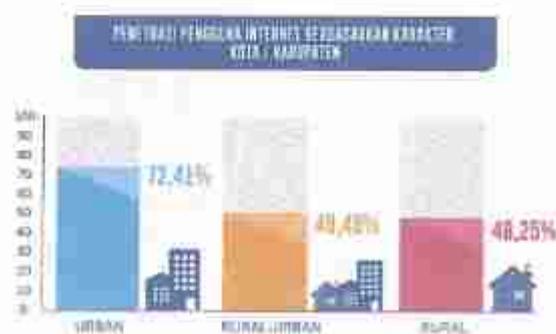
BAB II

LANDASAN TEORI

Sebuah studi yang melakukan kajian dan perancangan, dibutuhkannya landasan teori sebagai pendukung dalam rancangan karya berjudul "Perancangan Desain Video Materi Pembelajaran Untuk Mahasiswa DKV Dalam Media Digital *YouTube*", pada lingkup Universitas Trisakti, Jakarta, dan latar belakang masalah dibab sebelumnya. Maka dari itu, dibutuhkan tinjauan data yang terkait dengan perancangan. Teori-teori yang akan digunakan adalah generasi Z, teknologi informasi dan komunikasi, *e-Learning*, media pembelajaran audio visual (video), semiotika komunikasi visual, dan alih wahana.

Tinjauan data digambarkan dengan grafik, mengenai penggunaan internet sebagai perangkat teknologi yang digunakan dalam proses belajar. Persentase ditampilkan berdasarkan populasi jumlah penduduk di Indonesia. Sumber data berasal dari situs Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, sebagai berikut:

Universitas Trisakti, terletak di Ibu Kota Negara Indonesia, DKI Jakarta, Grogol, Jakarta Barat. APJII menuliskan bahwa perkotaan (urban) di Indonesia, menjadi peringkat pertama dalam penggunaan internet.



Gambar 1

Penetrasi Penggunaan Internet Berdasarkan Karakter Kota / Kabupaten

Sumber: APJII, 2018

Dalam perkotaan, kepemilikan perangkat *smartphone/tablet* menduduki peringkat pertama sebagai alat yang digunakan untuk mengakses internet.



Gambar 2

Presentase Kepemilikan Perangkat

Sumber: APJII, 2018

Perangkat *smartphone/tablet* yang digunakan untuk mengakses internet, menurut gambar 3 dibawah, dilakukan oleh penduduk Indonesia yang berusia pada 19-34 Tahun berada diperingkat pertama.

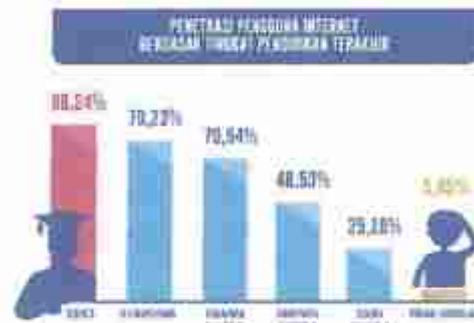


Gambar 3

Komposisi Pengguna Internet Berdasar Usia

Sumber: APJII, 2018

Melanjutkan dari gambar 3, pengguna internet berdasar tingkat pendidikan terakhir pada gambar 4, usia 19 Tahun sebagai mahasiswa/i S1 atau Diploma, sampai pada usia 34 Tahun yang sedang melakukan tingkat pendidikan lanjut (Pasca Sarjana).



Gambar 4

Pengguna Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan Terakhir

Sumber: APJII, 2018

Mahasiswa/i tingkat pendidikan S1 dan Pasca Sarjana memanfaatkan internet sebagai edukasi, untuk membaca artikel pada tingkat pertama dan melihat video tutorial pada peringkat ke dua.



Gambar 5

Pemanfaatan Internet Bidang Edukasi

Sumber: APJII, 2018

Mengenai data statistik APJII 2018 yang ditampilkan dengan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa internet di Indonesia digunakan sebagai perangkat teknologi dalam proses belajar oleh mahasiswa/i di kawasan perkotaan. Membaca artikel dan melihat video tutorial lebih diminati oleh mahasiswa/i tingkat pendidikan S1 dan Pasca Sarjana, melalui perangkat *smartphone/tablet*.

Berikut ini merupakan teori yang berkaitan dengan tinjauan data, kajian dan perancangan, sebagai berikut:

2.1 Generasi Z

Generasi Z merupakan generasi terkini yang lahir sesudah tahun 1995 dan sebelum tahun 2010, sekarang mereka telah tumbuh menjadi remaja, lahir dan dibesarkan di era digital, dengan aneka teknologi yang canggih, seperti: *laptop, HandPhone, iPads, Online Chat*, internet, dan aneka perangkat elektronik lainnya. Sejak kecil, mereka sudah mengenal dan akrab dengan berbagai jenis gawai yang canggih. Apabila kita amati, anak-anak generasi Z ini menunjukkan ciri-ciri di antaranya memiliki kemampuan tinggi dalam mengakses dan mengakomodasi informasi sehingga mereka mendapatkan kesempatan lebih banyak dan terbuka untuk mengembangkan dirinya.

Teori Generasi, Karl Mannheim, (1923) "*The Problem of Generations*"; "the most systematic and fully developed" and "the seminal theoretical treatment of generations as a sociological phenomenon"; Mannheim: "generasi adalah sekelompok yang terdiri dari individu yang memiliki kesamaan dalam rentang usia, dan mengalami peristiwa sejarah penting dalam suatu periode waktu yang sama"

Teori generasi berdasarkan Reynaldi Satrio, (2016) *Pengantar Teori Generasi Strauss-Howe* menyatakan bahwa terdapat lima generasi yang berhubungan dengan masa kini, terdiri dari:

- a. Baby Boomer (1946-1964) adalah generasi yang lahir setelah Perang Dunia ke-2 yang memiliki banyak saudara, akibat dari banyak pasangan

yang berani untuk membuat banyak keturunan. Kemakmuran pada saat itu menyebabkan kelahiran meningkat drastis sehingga mereka disebut Baby Boomer. Generasi ini adaptif dan mudah menerima serta menyesuaikan diri, dianggap sebagai orang lama yang mempunyai pengalaman hidup. Umumnya generasi ini ditandai dengan optimis, idealis, pekerja keras dan disiplin. Perbedaan generasi Baby Boomer dan generasi saat ini begitu terlihat ketika generasi Baby Boomer terbiasa bekerja secara manual tanpa menggunakan alat canggih dibanding dengan yang dilakukan pada masa sekarang. Generasi ini pada zaman sekarang adalah para lansia.

- b. Generasi X (1965-1980) adalah generasi yang lahir ketika awal munculnya penggunaan pada PC, Video Games, TV Kabel dan Internet. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Jane Deverson, sebagian dari generasi ini memiliki tingkah laku negatif seperti tidak hormat pada orang tua, mulai mengenal musik punk, dan mencoba menggunakan ganja. Gen X rata-rata masuk dunia kerja era 1990-an, saat terjadi berbagai perubahan besar di bidang ekonomi, kemasyarakatan, kebudayaan dan transformasi dunia industri. Watak Gen X sebagian di antaranya mencari aman. Tingkat stress memang tinggi tetapi lebih disebabkan karena kesibukan kerja. Banyak dari Gen X yang menunda perkawinan hingga 35-40 tahun. Gen X memiliki kecenderungan untuk mandiri dalam berpikir, jika tidak mampu mandiri secara ekonomi, yang menyebabkan mereka kurang konkret dalam beraksi.
- c. Generasi Y (1981-1994) atau disebut dengan Millennial Generation, Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, instan messaging dan media sosial seperti facebook-twitter. Mereka juga suka main game online. Gen Y berusia 21 hingga 29 tahun. Mereka mendapatkan pandangan hidup yang berbeda dari Gen X. Mereka sudah berinteraksi dengan teknologi sejak lahir. Orang tua

mulai mengajarkan keberanian untuk berbicara, mendapatkan pergaulan di luar lingkungan pribadi melalui saluran internet. Generasi ini dalam ruang pekerjaan memiliki pola yang berbeda dengan generasi X. mereka lebih fleksibel. Tidak melulu mengejar harta, tapi Gen Y lebih mengejar kebersamaan, solidaritas, kebahagiaan bersama dan yang terpenting eksistensi diri mereka dihargai secara sosial. Dalam dunia industri Gen Y harus diperlakukan berbeda dengan generasi "profesional" karena mereka telah terbiasa hidup dengan pola kini.

- d. Generasi Z (1995-2010) Disebut juga iGeneration, generasi net atau generasi internet. Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y namun, mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu. Contohnya, bermain twitter dengan ponsel, browsing dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Umumnya dibesarkan secara overprotective, generasi ini dijaga dari media yang tidak senonoh dan perhatian publik tidak lagi berfokus ke anak, berbeda dari beberapa generasi sebelumnya, gen Z terbiasa instan dan tidak suka bekerja secara manual.
- e. Generasi Alpha (2011-2025) Generasi yang lahir sesudah generasi Z. Generasi ini sangat terdidik karena dunia sudah berkembang semakin cepat dan maju.

Fidelis Waruwu, (2016) mengemukakan dalam Seminar pada September 2016 yang diselenggarakan oleh *provider* selular Indosat, *Integrated Solution In Education*, menjelaskan beberapa ciri-ciri positif dan negatif Generasi Z sebagai berikut :

Ciri – ciri sifat positif,

1. Cepat menangkap
2. Trampil menggunakan IT (cepat)
3. Kreativitas tinggi
4. Daya ingat kuat
5. Percaya diri, pandai bicara
6. Lebih berani (mengemukakan pendapat)
7. Rasa ingin tahu besar
8. Cepat dewasa

Ciri – ciri sifat negatif,

1. Kecanduan gadget, sulit mengatur waktu dan menentukan prioritas (hal-hal yang tidak penting lebih diutamakan)
2. Banyak buang waktu.
3. Individualis, tidak mempedulikan lingkungan sekitar (tidak bersapa)
4. Egois
5. Hubungan pribadi dalam keluarga renggang.
6. Anti sosial, mementingkan pencitraan diri di dunia maya.
7. Masalah kesehatan (kesehatan menurun)
8. Lebih tertutup
9. Malas (proses otak menjadi lambat)
10. Cyber bullying, mudah melakukan kejahatan (bertengkar di Media Sosial)
11. Maunya serba instan, kurang berusaha.

Kesimpulan dari teori generasi diatas dapat diartikan bahwa mereka generasi Z adalah generasi yang cenderung menyukai hal-hal mengenai informasi yang aplikatif, dinamis, berinteraksi karena generasi ini lebih cepat bosan dengan cara yang konvensional. Mempgunakan media real sebagai sarana penyampaian informasi serta diberikan kesempatan untuk kritis terhadap informasi yang mereka terima. Peran orang tua dan dosen sangat

penting dalam membuat keputusan kapan internet dibutuhkan atau diliburkan. Arahkan pemanfaatan internet yang sesuai dengan selalu berkomunikasi untuk hal apapun.

Teori Generasi Z dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan narasi dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan Gen Z, pola pikir, kreatifitas, pergaulan, kegemaran mereka, sehingga kegiatan komunikasi yang disampaikan dapat diterima oleh Gen Z.

Dalam jangka waktu yang panjang, jika kelebihan dan kekurangan dari generasi Z dapat disiasati dengan baik, terbentuklah karakter dari generasi baru sebagai generasi yang mempunyai pengaruh di dalam dunia kerja digital. Stillman, (2017) dalam buku *Memahami Karakter Generasi Baru Yang Akan Mengubah Dunia Kerja*, menyatakan bahwa "untuk memelopori dialog tentang seperti apa mereka di dalam dunia kerja", terdapat tujuh sifat utama mereka, yaitu:

1. **Digital:** Gen Z adalah generasi pertama yang lahir ke dunia di mana segala aspek fisik (manusia dan tempat) mempunyai ekuivalen digital. Bagi Gen Z, dunia nyata dan dunia virtual saling tumpang tindih. Virtual merupakan bagian dari realitas mereka. Dunia kerja biasanya lambat beradaptasi terhadap solusi digital dan menghadapi tantangan yang tidak ada sebelumnya dalam hal mencari tempatnya di dunia *phygital*. Sejumlah 91% Gen Z mengatakan bahwa kecanggihan teknologi suatu perusahaan akan berdampak terhadap keputusan mereka bekerja diperusahaan tersebut.
2. **Hiper-Kustomisasi:** Gen Z selalu berusaha keras mengidentifikasi dan melakukan kustomisasi atau penyesuaian identitas mereka sendiri agar dikenal dunia. Kemampuan mereka mengustomisasi segala sesuatu menimbulkan ekspektasi bahwa perilaku dan keinginan mereka sudah sangat akrab untuk dipahami. Dari nama jabatan sampai jalur karier,

muncul tekanan untuk melakukan penyesuaian. Ini menjadi hal sulit bagi dunia kerja, yang sepanjang sejarah terfokus untuk bersikap adil dan memberikan perlakuan yang sama bagi semua orang. Sejumlah 56 Gen Z lebih memilih membuat uraian pekerja, mereka sendiri daripada diberikan deskripsi yang sudah umum.

3. **Realistis:** Tumbuh setelah peristiwa 11 September, dengan terorisme menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari serta hidup melewati masa krisis berat sejak dini, telah membentuk pola pikir pragmatis dalam merencanakan dan mempersiapkan masa depan. Perguruan tinggi dan universitaslah yang pertama kali mengalami kesulitan menghadapi sikap realistis seperti ini dan selanjutnya giliran lingkungan kerja. Dengan Millennial yang idealis duduk sebagai manajer garis depan, potensi kesenjangan dengan Gen Z menganga lebar. Seperti cara pandang Gen Z, untuk bertahan atau bahkan maju, sebaiknya bersifatlah realistis terhadap apa saja yang perlu dilakukan.
4. **FOMO: *Fear of Missing Out*.** Gen Z sangat takut melewatkan sesuatu. Kabar baiknya, mereka selalu berada di barisan terdepan dalam tren dan kompetisi. Sementara kabar buruknya, Gen Z selalu khawatir mereka bergerak kurang cepat dan tidak menuju arah yang benar. Lingkungan kerja akan tertantang oleh Gen Z yang selalu ingin melompat untuk memastikan mereka tidak ketinggalan. Sejumlah 75 persen Gen Z tertarik dengan situasi yang memungkinkan mereka memiliki peran ganda di satu kantor.
5. ***Weconornist*:** Dari Uber hingga Airbnb, Gen Z hanya mengenal dunia dengan ekonomi berbagi. Gen Z menekan kantor untuk memilah bagian-bagian internal dan eksternal guna mendayagunakan perusahaan dengan cara-cara baru yang praktis dan hemat biaya. Lebih dari sekadar pegawai, Gen Z mendayagunakan kekuatan "kami" dalam

peran mereka sebagai filantropis. Gen Z mengharapkan ke- mitraan dengan atasan untuk memperbaiki hal-hal tidak beres yang mereka lihat di dunia. Sejumlah 93 persen Gen Z mengatakan bahwa kontribusi suatu perusahaan terhadap masyarakat memengaruhi keputusan mereka untuk bekerja di perusahaan tersebut.

6. DIY: Gen Z merupakan generasi *do-it-yourself* atau lakukan sendiri. Bertumbuh dengan YouTube, yang dapat mengajari mereka melakukan apa saja, Gen Z yakin mereka bisa melakukan apa saja sendiri. Terlebih lagi, mereka didorong oleh orangtua mereka yang berasal dari Generasi X untuk tidak mengikuti jalur-jalur tradisional. Gen Z sangat mandiri dan akan berbenturan dengan banyak budaya kolektif yang sebelumnya diperjuangkan para Millennial. Sejumlah 71 persen Gen Z berkata mereka percaya dengan pernyataan, "Jika ingin melakukannya dengan benar, lakukanlah sendiri".
7. Terpacu: Dengan para orangtua yang mencekoki mereka bahwa partisipasi bukanlah penghargaan yang sesungguhnya serta bahwa ada pemenang dan pecundang, resesi yang membuat pendahulu mereka goyah, serta laju perubahan yang sulit dikejar, tak mengherankan Gen Z merupakan suatu generasi yang terpacu. Gen Z siap dan giat menyingsingkan lengan baju. Mereka lebih kompetitif serta tertutup daripada generasi terdahulu. Perusahaan mengalami tekanan untuk meyakinkan Gen Z bahwa mereka adalah tim juara. Sejumlah 72 persen Gen Z mengatakan mereka kompetitif terhadap orang yang melakukan pekerjaan sama.

2.2 Teknologi Informasi dan Komunikasi (T.I.K)

2.2.1 Teknologi Informasi

Teknologi Informasi (TI) dilihat dari kata penyusunnya adalah teknologi dan informasi. Kata teknologi bermakna pengembangan dan

penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, kata teknologi berdekatan artinya dengan istilah tata cara. Menurut Azmi, Yan (2009: 2), "informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna dalam pengambilan keputusan, sekarang atau untuk masa yang akan datang". Untuk lebih jelasnya berikut ini penulis kemukakan beberapa defenisi mengenai teknologi informasi.

Pengertian teknologi informasi menurut para ahli:

Teknologi Informasi adalah studi atau peralatan elektronika, terutama komputer, untuk menyimpan, menganalisa, dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan, dan gambar (kamus Oxford, 1995)

Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Haag & Keen, 1996)

Teknologi Informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (*software & hardware*) yang digunakan untuk memproses atau menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi (Martin, 1999)

Teknologi Informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik (Lucas, 2000)

Teknologi Informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video (William & Sawyer, 2003)

Uraian pengertian teori di atas dapat diartikan sebagai seperangkat alat elektronika yaitu berupa teknologi komputer (*software & hardware*) yang mampu menyimpan, menganalisa dan mendistribusikan informasi

dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang dapat membawa data, video serta suara yang jernih sehingga penerima memperoleh informasi yang berkualitas, akurat dan tepat waktu untuk dipergunakan sebagai keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan dan pendidikan.

Teori teknologi informasi dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang tim atau suatu organisasi yang setiap individunya memiliki peran spesifik dalam melakukan tahapan perencanaan dan perancangan dari tahapan konsep sampai dengan tahapan teknis penyebaran data di YouTube.

Menurut Seesar (2010 : 6) teknologi informasi terdiri dari 3 (tiga) komponen utama yang terdiri dari :

1. Perangkat keras (*hardware*)

Merupakan perangkat fisik yang membangun sebuah teknologi informasi. Contohnya : monitor, keyboard, mouse, printer, harddisk, memori, mikroprosesor, CD-ROM, kabel jaringan, antenna telekomunikasi, CPU, dan peralatan I/O.

2. Perangkat lunak (*software*)

Merupakan program yang dibuat untuk keperluan khusus yang tersusun atas program yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh komputer. Perangkat lunak dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

- a. Perangkat lunak sistem, merupakan perangkat lunak yang dibuat khusus untuk dapat mengontrol semua perangkat keras, sehingga semua perangkat keras teknologi informasi dapat bekerja dengan kompak sebagai sebuah sistem yang utuh. Misalnya : Sistem Operasi Window, Linux, Unix, OS/2, dan FreeBSD.
- b. Perangkat lunak bahasa pemrograman, merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat program

aplikasi maupun perangkat lunak sistem. Misalnya: Visual Basic, Delphi, Turbo C, Fortran, Cobol, Turbo Assembler, dan Java.

- c. Perangkat lunak aplikasi, merupakan program jadi siap pakai yang dibuat untuk keperluan khusus. Misalnya untuk keperluan multimedia : ada perangkat lunak Jet Audio, Windows Media player, Winamp, Real Player. Untuk keperluan aplikasi perkantoran: ada Microsoft Office dan Open Office yang terdiri atas beberapa program untuk berbagai keperluan seperti pengolahan kata, angka, data dan presentasi.

3. Manusia (*brainware*)

Merupakan personel-personel yang terlibat langsung dalam pemakaian komputer, seperti Sistem Analis, *Web Master*, *Web Distgner*, *Animator*, *Programmer*, *Operator*, *User* dan lain-lain. Terdapat berbagai peran yang dapat dilakukan manusia dalam bagian sistem komputer, antara lain :

- a. Analis sistem, berperan melakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi, serta merancang solusi pemecahannya dalam bentuk program komputer.
- b. Programmer, berperan menerjemahkan rancangan yang dibuat analis kedalam bahasa pemrograman sehingga solusi dapat dijalankan komputer.
- c. Operator berfungsi menjalankan komputer berdasarkan instruksi yang diberikan.

- d. Teknisi, bertugas merakit atau memelihara perangkat keras komputer, dan lain-lain.

Uraian dari teori tiga komponen utama terhadap teknologi informasi, masing-masing memiliki peranan utamanya akan tetapi satu sama dengan yang lainnya saling ketergantungan dan tidak dapat dipisahkan.

Tujuan dan fungsi teknologi informasi menurut Sutarnan (2009) memiliki enam fungsi, yaitu:

1. Menangkap (*Capture*)
2. Mengolah (*Processing*)

Mengkompilasikan catatan rinci dari aktivitas, misalnya menerima input dari keyboard, scanner, mic dan sebagainya. Mengolah/memproses data masukan yang diterima untuk menjadi informasi. Pengolahan/pemrosesan data dapat berupa konversi (pengubahan data ke bentuk lain), analisis (analisis kondisi), perhitungan (kalkulasi), sintesis (penggabungan) segala bentuk data dan informasi.

- a. *Data processing*, memproses dan mengolah data menjadi suatu informasi.
- b. *Information processing*, suatu aktivitas computer yang memproses dan mengolah suatu tipe/bentuk dari informasi dan mengubahnya menjadi tipe/bentuk yang lain dari informasi.
- c. Multimedia sistem, suatu system komputer yang dapat memproses berbagai tipe/bentuk dari informasi secara bersamaan (simultan).

3. Menghasilkan (*Generating*)

Menghasilkan atau mengorganisasikan informasi ke dalam bentuk yang berguna. Misalnya : laporan, tabel, grafik dan sebagainya.

4. Menyimpan (*Storage*) Merekam atau menyimpan dan informasi dalam suatu media yang dapat digunakan untuk keperluan lainnya. Misalnya disimpan ke *harddisk*, *tape*, disket, *compact disc* (CD) dan sebagainya.
5. Mencari kembali (*Retrieval*)
Menelusuri, mendapatkan kembali informasi atau menyalin (*copy*) data dan informasi yang sudah tersimpan, misalnya mencari supplier yang sudah lunas dan sebagainya.
6. Transmisi (*Transmission*)
Mengirimkan data dan informasi dari suatu lokasi ke lokasi lain melalui jaringan komputer. Misalnya mengirimkan data penjualan dari pengguna A ke pengguna lainnya dan sebagainya.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dan fungsi teknologi informasi memiliki kemampuan untuk berada di posisi kebutuhan yang berbeda, baik difungsikan sebagai perusahaan, pendidikan maupun perorangan.

2.2.2 Teknologi Komunikasi

Saat ini teknologi komunikasi sebagai media yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan ragam interpretasi terhadap apresiator. Informasi yang disampaikan dalam bentuk seni memiliki (karya) wujud fisik yang berbeda-beda sesuai dengan spesifik seni yang dianut. Kusmara, A. R. (2018) dalam buku *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa* menyatakan bahwa "seni dalam wilayah intense kreator (seniman), seni dalam wujud fisiknya (karya), dan seni dalam bentuk pengalaman bagi apresiator. Ketiga unsur tersebut kemudian menjadi logika mendasar bagi

struktur arus proses mewujudnya seni". Struktur ini menyerupai proses komunikasi, proses adanya perpindahan pesan, unsur-unsur pesan terdiri dari pengirim pesan (*sender*) melalui alat penyalur pesan (*transmitter*) dan penerima pesan (*receiver*).

Pengertian umum komunikasi dapat dilihat dari tiga aras besar di bawah (Onong Uchjana, 2000):

a. Perspektif Estimologi

Istilah komunikasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *communication* yang bersumber dari kata *communis*, yang berarti sama makna dan sama rasa mengenai suatu hal. *Communicare* yang dalam bahasa Latin mempunyai arti *berpartisipasi*, atau berasal dari kata *communes* yang berarti *sama=common*. Artinya adalah membagi informasi agar terjadi pemahaman yang sama antara satu orang dan yang lain.

Penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa melakukan proses komunikasi, adanya umpan balik dari orang lain sesuai dengan tujuan dan pesan yang disampaikan.

Wilbur Schramm berpendapat bahwa, proses komunikasi dilakukan untuk mencapai persamaan dengan manusia lain. Persamaan yang dimaksud adalah persepsi, pandangan, gagasan, ide, pemikiran. Oleh karena itu harus mengenali unsur-unsur yang ada di dalamnya, yaitu:

- i. Sumber : Seseorang yang melakukan proses komunikasi pertama.
- ii. Isi pesan : Pemikiran berupa ide, gagasan yang disampaikan kepada orang lain.
- iii. Penerima : menangkap pesan dengan tujuan agar bertindak sesuai dengan harapan yang disampaikan dalam pesan.
- iv. Tujuan

b. Perspektif Terminologi

Proses komunikasi dengan menyampaikan suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. pengertian ini dimaksudkan, komunikasi melibatkan sejumlah orang yang disebut dengan komunikasi manusia atau komunikasi sosial. Komunikasi manusia dipahami sebagai komunikasi sosial atau komunikasi kemasyarakatan karena hanya pada manusia-manusia yang bermasyarakat akan tercipta komunikasi. Komunikasi yang dibahas tidak termasuk komunikasi transendental dan komunikasi fisik. Komunikasi transendental adalah komunikasi dengan sesuatu yang bersifat "gaib", termasuk komunikasi dengan Tuhan, komunikasi seperti ini tidak dapat di kategorikan sebagai komunikasi sosial. Komunikasi fisik adalah komunikasi yang menghubungkan tempat satu dengan tempat yang lain. misalnya surat yang berisikan pesan seseorang kepada orang lain yang diangkut oleh kereta api, tetapi tidak dapat dikategorikan sebagai komunikasi manusia.

c. Perspektif Paradigmatis

Komunikasi mengandung tujuan tertentu, ada yang dilakukan secara lisan, secara tatap muka, atau melalui media, baik media massa seperti surat kabar, radio, televisi atau film maupun media non massa, misalnya surat, telepon dan sebagainya. Komunikasi Paradigmatik bersifat intensional mengandung tujuan. Se jauh mana kadar perencanaan itu, bergantung pada pesan yang akan dikomunikasikan dan komunikan yang dijadikan sasaran.

Beberapa definisi komunikasi menurut para ahli:

- a. Dedy Mulyana, (2001) menyatakan bahwa komunikasi sebagai kata benda (*noun*), *communication*, berarti (1) pertukaran simbol, pesan dan informasi; (2) proses pertukaran antar individu melalui

sistem simbol yang sama; (3) seni untuk mengekspresikan gagasan; (4) ilmu pengetahuan tentang pengiriman informasi.

- b. *Webster's New Collegiate Dictionary* edisi 1997 mengatakan komunikasi adalah proses diantara individu melalui sistem lambang, tanda dan tingkah laku. Kesamaan bahasa yang digunakan dalam percakapan belum tentu menimbulkan kesamaan makna.
- c. Alo Liliweri, (2011) dalam buku *Komunikasi, Serba Ada dan Serba Makna* mengatakan komunikasi adalah tindakan manusia atau aktivitas manusia untuk menyampaikan sesuatu. Komunikasi juga merupakan suatu diskusi, perlakuan, diskursus, pementasan drama, dramatisasi, seni drama, teater, mail, layanan surat melalui pos, kantor pos, saluran, garis penghubung, koneksi antara komunikasi dan kegiatan transmisi pesan.

Kumpulan definisi komunikasi di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang terjalin antara dua orang, kelompok atau lebih dikomunikasikan sebagai kata tunggal, jamak dan kata kerja yang berarti mempunyai seni serta teknik dalam menyampaikan kata-kata (verbal) dengan efektif, namun komunikasi dapat disampaikan juga dengan bahasa non-verbal untuk menyampaikan atau berbagi informasi, ide, pesan, gagasan dari dua belah pihak dengan sudut pandang beragam profesi (seni) yang dikaitkan dengan pendukung pengiriman informasi seperti media elektronik dan media cetak (penyiaran, periklanan dan jurnalistik).

Teori teknik komunikasi digunakan sebagai acuan dalam tahap pengembangan penyampaian materi. Pengolahan pesan dari berbagai macam bentuk yang nantinya akan disampaikan ke mahasiswa/I, sesuai dengan pemahaman dan wawasan Gen Z. Bentuk pesan yang disampaikan dapat menarik perhatian dan dapat digunakan sebagai pembelajaran.

Rusman dkk, (2012) menyatakan bahwa menurut Puskur Kemendiknas ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu :

1. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.
2. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Ruang lingkup mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, dan menyajikan informasi.
2. Penggunaan alat bantu untuk memproses dan memindah data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan kumpulan alat-alat elektronik yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, yang meliputi kegiatan dengan pemrosesan, pengelolaan, manipulasi, dan transfer atau pemindahan informasi dari satu media ke media lain.

2.2.3 E-Learning

Teknologi Informasi dan Komunikasi berkontribusi dalam dunia pendidikan memiliki kapasitas untuk mengintegrasikan teknologi dan manusia dengan cara berkomunikasi melalui saluran atau sarana yang dapat dipergunakan sebagai pendistribusian program ilmu pengetahuan atau pendidikan. Perspektif tradisional, dosen diasumsikan sebagai sumber

ilmu pengetahuan yang mampu untuk mengolah, mengkontrol dan bertanggung jawab terhadap konten dan metode dalam pengajaran. Neo, (2007) *Using Multimedia In A Constructivist Learning Environment In The Malaysian Classroom* menyatakan “keberhasilan dalam menciptakan lingkungan belajar bergantung pada tiga faktor utama yaitu peran guru, peran murid, dan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Saat ini, peran guru beralih dari sebelumnya sebagai pihak tunggal yang memiliki otoritas pengetahuan dan informasi menjadi pihak yang berfungsi sebagai fasilitator bagi siswa dan memandu mereka dalam proses belajar mengajar. Peran siswa berubah dari sifatnya pasif menjadi partisipan yang aktif dalam proses belajar mengajar. Ketiga, penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan lingkungan belajar. Teknologi digunakan guru untuk menggambarkan dan mendukung materi pendidikan”. Berikut pengertian *e-learning* dari berbagai sumber:

Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27).

Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010).

Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).

Pernyataan diatas disimpulkan sebagai pembelajaran masa kini memanfaatkan digital seperti *e-learning* (pembelajaran elektronik atau *electronic learning*) adalah bentuk metode yang melibatkan fasilitas elektronik dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan *e-learning* sebagai tren dalam mengubah paradigma pendidikan yang disebabkan oleh kemampuan aktif individu dalam menggunakan multi-sensori untuk menyerap informasi dan komunikasi.

Institut Teknologi Bandung (ITB), 2017 dalam *Modul Tinjauan E-learning* menyatakan bahwa “*E-learning* atau *electronic learning* pada hakekatnya merupakan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer atau internet. Teknologi belajar seperti ini bisa juga disebut sebagai pembelajaran berbasis Web (*web based instruction*)”. Menambahkan memasuki abad ke-21, dunia pendidikan harus mampu mengarahkan peserta didiknya agar dapat hidup dalam situasi baru yang muncul dalam diri dan lingkungannya. Dengan kondisi seperti ini diperlukan kemampuan bagaimana belajar (*learning how to learn*) dapat dicapai dengan empat pilar pendidikan yang diajukan UNESCO dan digambarkan sebagai dasar-dasar dari pendidikan. Pilar tersebut yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together*.



Gambar 6

Sejarah *E-learning*

Sumber: ITB, 2017

Menambahkan data diatas, dalam pengembangan kegiatan kelas tatap muka dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu substitusi dan transformasi. Substitusi dilakukan untuk semua kegiatan yang semula dilakukan dalam kelas tatap muka dapat langsung digantikan dengan kegiatan sejenis melalui media internet. Contoh substitusi adalah dosen mengajar digantikan dengan video pembelajaran. Dukungan belajar eksternal disubstitusi dengan menggantikan dan mengorganisasikan kegiatan kelas

menjadi kegiatan yang dikelola Sistem Pengelolaan Pembelajaran (Learning Management Sistem, LMS). Proses transformasi dilakukan untuk menggantikan kegiatan kelas yang sukar dilakukan atau diperoleh melalui LMS.

Perbaikan waktu nyata dan terus menerus yang dilakukan dosen seperti disampaikan di atas tidak sepenuhnya dapat dilakukan melalui LMS. Untuk itu perlu dilakukan transformasi kegiatan sehingga tujuan dan capaian pembelajaran dipastikan dapat diperoleh. Dua hal di antara transformasi yang harus dilakukan adalah pengembangan konten yang memastikan proses mental internal berjalan dengan baik untuk kegiatan online. Kedua, kegiatan interaktif dikembangkan untuk meningkatkan *engagement* pembelajar. Pengembangan dengan memperhatikan ukuran sajian bentuk video dilakukan untuk pembelajaran yang kurang dari 10 menit. Video pembelajaran yang optimal akan berkisar untuk 7 menit untuk pembelajar yang mengakses dengan perangkat komputer desktop atau laptop. Namun bila pembelajar mengaksesnya dengan telepon pintar atau komputer tablet maka lama video pembelajaran hendaknya dibuat lebih kecil lagi hingga 3 menit saja. Tentunya pengembangan video yang harus dipastikan membantu pembelajar mencapai tujuan pembelajarannya merupakan tantangan tersendiri. Media konten pembelajaran yang dikembangkan juga harus memperhatikan beban untuk *receptor* dan *short-term memory*. Konten pembelajaran diterima *receptor* yang paling banyak digunakan pada pembelajaran berupa indra mata dan telinga. Beban akses *receptor* hendaknya dijaga tidak berlebihan. Untuk indra mata, maka penyederhanaan beban kognitif tersebut dilakukan dengan :

1. Pemilihan *font* yang sederhana dengan ukuran yang jangan terlalu banyak ragamnya.
2. Jumlah teks tidak terlalu banyak, kurang dari 40% peraga.
3. Penggunaan visual grafis yang sesuai dengan jenis pengetahuan.
4. Penggunaan warna dasar pada grafis.

5. Jumlah objek visual grafis 7 buah.

Audio ditujukan untuk membantu proses kognitif pembelajar. Audio dapat digunakan untuk mengurangi beban kognitif mata dengan mengurangi konten berupa teks dan melengkapinya dengan narasi. Berikut beberapa hal penting terkait audio untuk menjaga beban kognitif optimal dan meningkatkan *engagement* pembelajar.

1. Sajikan dalam bentuk percakapan untuk menarik pembelajar.
2. Gunakan kualitas audio yang baik untuk mengurangi beban kognitif.
3. Pilih narator yang bersuara baik serta gunakan beberapa karakter suara bila diperlukan.
4. Berikan narasi yang singkat dan sederhana dengan jeda yang cukup antar kata, frasa dan kalimat.
5. Lakukan penyuntingan untuk suara-suara yang tidak dikehendaki seperti eeuu ...

Peningkatan *engagement* dapat dilakukan dengan interaktivitas kegiatan pembelajaran. Bentuk interaktif dapat dilakukan dengan,

1. Memanfaatkan animasi yang memungkinkan pembelajar merespon langsung.
2. Memanfaatkan Teori Behaviorism dengan memberikan *taken/ takeaway*.
3. Memberikan tantangan pada pembelajar untuk melakukan tugas tertentu bahkan kalau memungkinkan dengan gamifikasi.
4. Memanfaatkan media sosial dengan positif untuk komunikasi.

Tujuan pemakaian komputer dalam proses pembelajaran, menurut Sigit, dkk (2008), tujuan pemakaian komputer dalam proses pembelajaran meliputi:

1. Tujuan Kognitif

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan, sehingga cocok untuk pembelajaran secara mandiri.

2. Tujuan Psikomotor

Dengan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk game dan simulasi sangat bagus untuk perkembangan psikomotornya.

3. Tujuan Afektif

Bila program didesain secara tepat dengan memberikan unsur audio dan video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

Peraturan dan Perundang-undangan yang terkait dengan elearning adalah sebagai berikut:

1. UU Sistem Pendidikan Nasional 20/2003

2. UU Pendidikan Tinggi 12/2012

Bagian Ketujuh Pendidikan Jarak Jauh Pasal 31 ayat 1 "Pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi"

3. Permendikbud No 109 tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di Pendidikan Tinggi "Pembelajaran elektronik (elearning) adalah pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja".

4. Permendikbud No 4 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi.

5. Permendikbud No 50 tahun 2014 tentang SPMI
6. Permendikbud No 87 tahun 2014 tentang Akreditasi
7. Permenristekdikti no 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
8. Permenristekdikti Bo 50 tahun 2015 tentang Pembukaan dan Pendirian PT
9. Permenristekdikti no 2 tahun 2016 tentang Registrasi Dosen

Menyimpulkan penjelasan diatas, bahwa proses belajar jarak jauh yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai metode pembelajaran saat ini, yang dapat memanfaatkan multi-sensori dalam penyampaian materi konten pembelajaran.

Konsep *e-learning* dapat digunakan sebagai acuan atau panduan dalam tahapan perancangan materi kesuluran yang dapat diinformasikan dan dikomunikasikan sesuai dengan kegiatan belajar mengajar yang efektif didalam maupun diluar kelas.

2.2.4 Media Pembelajaran

Media pada posisi pembelajaran sering kali diartikan sebagai perantara atau berada ditengah antara dua sisi. Proses komunikasi yang dilakukan oleh dosen kepada mahasiswanya membutuhkan media sebagai pengantar/ perantara/ penghubung/ penyalur informasi atau pesan ajar yang memiliki karakteristik dan bentuk-bentuk berbeda sesuai dengan kebutuhan ajar, berikut pengertian media pebelajaran menurut para ahli:

Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Rayanda Asyar (2012 : 8) mengemukakan bahwa “ media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010:121) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Kesimpulan dari pernyataan diatas bahwa media merupakan alat atau fisik yang dapat menyampaikan pesan dari komunikator melalui proses belajar atau komunikasi yang disampaikan kepada komunikan agar materi pembelajaran instruksional dapat dipahami secara efisien dan efektif.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Munadi (2013,37), *Media Pembelajaran* mengatakan bahwa fungsi media belajar memiliki beberapa fungsi yang lebih spesifik dan terinci sesuai dengan kemampuan-kemampuan setiap individu dalam proses belajar, diantaranya:

a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Dalam beberapa hal dapat dikatakan sebagai suatu fungsi yang dapat menggantikan peran guru, terutama sebagai sumber belajar. Munadi, Yudhi (2013) dalam buku *Media Pembelajaran* menyatakan “secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampaian, penghubung dan lain-lain”. Mudhoffir (1992:1-2) dalam buku *Prinsip-Prinsip Pengelolaan Pusat*

Sumber Belajar menyebutkan “bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa”.

b. Fungsi Semantik.

Media yang dapat memberi tambahan dalam perbendaharaan kata (simbol verbal) yang maknanya dapat benar-benar dapat dimengeti oleh para mahasiswa. Yudhi Munadi (2013) menyatakan “bahwa bahasa meliputi lambang (*symbol*) dan isi (*content*) yakni pikiran dan perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan (*message*), yang tidak dapat dipisahkan”. Menambahkan, “bahasa itu adalah kata. Kata atau kata-kata sudah jelas merupakan simbol verbal. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk dipandang sebagai wakil sesuatu lainnya”.

c. Fungsi Manipulatif.

Media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi. *Pertama*, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu: *a)* kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, *b)* kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, *c)* kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi. *Kedua*, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia: *a)* membantu dalam memahami objek yang sulit diamati, *b)* membantu dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau cepat, *c)* membantu dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, *d)* membantu dalam memahami objek yang terlalu kompleks.

d. Fungsi Psikologis

i. Fungsi Atensi

Jalahudin Rahmat (1985) menyatakan “dalam psikologi komunikasi, fenomena ini, ketika kita memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya, disebut perhatian selektif”. Media pembelajaran dapat memberi perhatian lebih terhadap materi ajar yang disampaikan sesuai dengan fokus perhatian setiap individu terhadap rangsangan materi yang dianggap menarik.

ii. Fungsi Afektif

Jahja Qahar (1982) menyatakan “perwujudan akan pencurahan perasaan minat, sikap penghargaan, nilai-nilai, dan perangkat emosi atau kecenderungan-kecenderungan batin”. Media pembelajaran dapat meningkatkan penerimaan mahasiswa terhadap rangsangan materi yang didapat, terlihat pada kesediaan mahasiswa/i dalam menerima pembelajaran serta perhatiannya tertuju pada materi yang diikutinya.

iii. Fungsi Kognitif

Muhibbinsyah (2013) menyatakan “*Cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Menambahkan istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan”. Media pembelajaran memiliki andil dalam mengembangkan kognitif mahasiswa. Banyaknya objek yang dihadapkan, semakin banyak pula gagasan, tanggapan dan pikiran dalam fungsi kognitifnya, aktivitas ini meliputi persepsi, mengingat dan berpikir.

iv. Fungsi Imajinatif

Kamus lengkap Psikologi, “imajinasi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek barusebagai rencana bagi masa mendatang atau dapat juga mengambil bentuk fantasi yang didominasi kuat oleh pikiran-pikiran autistik”.

v. Fungsi Motivasi

Aminudin Rasyad (2003), menyatakan “cara pertama *arousal* dan kedua dengan *expectancy*. *Arousal* adalah suatu usaha pendidik untuk membangkitkan *instrinsic motive* siswanya, sedangkan *expectancy* adalah suatu keyakinan yang secara seketika timbul untuk terpenuhinya suatu harapan yang mendorong seorang untuk melakukan kegiatan”. Adanya upaya dosen kepada mahasiswanya untuk tercapainya tujuan, dapat menjadikan motivasi yang timbul dari diri mahasiswa dalam menerima dan memahami isi materi melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Kesimpulan dari penjelasan diatas menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai media belajar yang menyampaikan pesan dalam bentuk ciri-ciri umum, bahasa (narasi, visual, teks, warna, tanda, gestur, dan lain-lain) yang mempunyai dampak terhadap penerima pesan / mahasiswa.

Teori media pembelajaran digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam proses penyampaian dan penyebaran video pembelajaran yang efektif, sehingga teknologi saat ini yang digunakan oleh Gen Z memiliki daya-guna yang sangat efektif.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Munadi (2013) melanjutkan, media pembelajaran memiliki karakteristik berdasarkan a). Rangsangan belajar, b). Fungsi pembelajaran, c). Hirarki pemanfaatanya untuk pendidikan, dan d). Indera yang terlibat. Empat karakteristik tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Media Berdasarkan Rangsangan Belajar.

Menurut Edling (1966) dalam Munadi mengatakan bahwa siswa, rangsangan belajar dan tanggapan merupakan variabel kegiatan belajar dengan media. Ia berpandangan bahwa pendekatan menurut model Guilford dan Bloom cukup memadai untuk mengklasifikasikan dimensi siswa dan tanggapan, karena itu ia dalam usahanya hanya memusatkan pada variabel rangsangan saja. Media memiliki enam unsur rasangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi kodefikasi subjektif visual dan kodefikasi objektif audio, dua untuk pengalaman visual meliputi kodefikasi subjektif audio dan kodefikasi objektif visual, dan dua pengalaman belajar 2 dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda. Pengalaman subjektif, objektif dan langsung tersebut menurut Edling merupakan suatu kesinambungan pengalaman belajar.

b. Media Berdasarkan Fungsi Pembelajaran

Menurut Gagne (1965) dalam Munadi yang dilakukannya seperti tabel berikut:

Tabel 1
Taksonomi Menurut Fungsi Pembelajaran Beberapa Jenis Media

Fungsi	Demonstrasi	Penyampaian lisan	Media cetak	Gambar diam	Gambar gerak	Film bersuara	Mesin pembelajaran
Stimulus	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya	Ya	Ya
Pengarahan perhatian / kegiatan	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Kemampuan terbatas yang diharapkan	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Isyarat eksternal	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Tuntutan cara berpikir	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Alih kemampuan	Terbatas	Ya	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas
Penilaian hasil	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Umpan balik	Terbatas	Ya	Ya	Tidak	Terbatas	Ya	Ya

Sumber: Munadi 2013:50

Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media ini dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut tingkatan hirarki belajar yang dikembangkannya.

c. Media Menurut Hirarki Pemanfaatannya Untuk Pendidikan.

C. J. Duncan dalam Munadi menjelaskan bahwa semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya

investasinya, semakin sulit pengadaanya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya semakin sederhana perangkat media yang digunakan biayanya akan lebih murah, pengadaanya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus dan lingkup sasarannya lebih terbatas.

d. Media Berdasarkan Indera Yang Terlibat.

Menurut Rudy Bretz dalam Munadi mengatakan bahwa indera yang terlibat memiliki tiga unsur pokok sebagai dasar setiap media, yaitu suara, visual, gerak. Unsur suara adalah unsur yang melibatkan indera pendengaran dan visual adalah unsur yang melibatkan indera penglihatan. Bentuk visual dibaginya menjadi gambar, garis (*line graphic*) dan simbol verbal yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan. Namun pada unsur gerak, Bretz tidak mendasarkan gerak pada keterlibatan inderawi tetapi kepada alat-alat yang mendukung media bersangkutan. Klasifikasinya tersebut dibedakan menjadi, 1). Audio visual gerak – dengan media rekaman film, pita video, film tv, holografi. 2). Audio visual diam – dengan media rekaman tv diam, film rangkai, film bingkai, halaman/suara, buku dengan audio. 3). Audio semi gerak – dengan media rekaman tulisan jauh, audio *pointer*. 4). Visual gerak – dengan media rekaman film bisu. 5). Visual diam – dengan media rekaman halaman cetak, film rangkai, seri gambar, *microform*, arsip video. 6). Audio – dengan media rekaman cakram audio dan pita audio. 7). Cetak – dengan media rekaman pita berlubang.

Kesimpulan dari penjelasan diatas, bahwa klasifikasi media berdasarkan indra sesuai dengan intensitasnya, maka indera yang paling banyak membantu manusia dalam perolehan pengetahuan dan pengalaman adalah indera pendengaran dan indera penglihatan. Kedua indera ini adakalanya berkerja sendiri-sendiri dan adakalanya

berkerja bersama-sama. Media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran disebut sebagai media audio, media yang melibatkan indera penglihatan disebut sebagai media visual, dan media yang melibatkan keduanya dalam satu proses pembelajaran disebut sebagai media audio visual. Kemudian, bila dalam proses pembelajaran tersebut melibatkan banyak indera maka yang demikian dinamakan sebagai multimedia.

Penjelasan teori klasifikasi media pembelajaran digunakan untuk memilih dan memanfaatkan media yang sesuai dengan kebutuhan belajar sehingga media tersebut dapat digunakan dengan efektif dan informasi yang disampaikan dapat diterima dengan maksimal melalui kemampuan indera pendengaran dan penglihatan:

3. Media Audio Visual

Media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual, juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film documenter, film drama dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi.

Media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio visual murni, seperti film, video dan televisi. Jenis kedua media audio visual tidak murni yakni seperti slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran, tetapi tidak mengubah hakikatnya sebagai peralatan media visual.

- a. Manfaat dan Karakteristik Media Video.
 - i. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
 - ii. Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
 - iii. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
 - iv. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
 - v. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
 - vi. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
 - vii. Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang.
 - viii. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
 - ix. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
 - x. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
 - xi. Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

b. Langkah-langkah Pemanfaatan Video

Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- i. Program video harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hubungan program video dengan tujuan pembelajaran menurut Anderson (1987) dalam Munadi, yaitu:
 - a) Pemakaian video untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenali kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi.
 - b) Pemakaian video untuk tujuan psikomotor dapat digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Melalui

media ini, siswa dapat langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka mencobakan keterampilan yang menyangkut gerakan.

- c) Dengan menggunakan berbagai teknik dan efek, video dapat menjadikan media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi.
 - ii. Guru harus mengenal program video yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.
 - iii. Sesudah program video dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Disini siswa melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan.
 - iv. Adakalanya program video tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu.
 - v. Agar siswa tidak memandang program video sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
 - vi. Sesudah itu dapat ditest berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari program video itu.
- c. Cara Dalam membuat Video

Peralatan rekam serba otomatis seperti *handycam* atau saat ini lebih banyak dikenal dengan kamera *Digital Single Lense Reflecs (DSLR)* dan kamera *mirrorless*, kebutuhan terhadap video untuk pembelajaran tidaklah sama dengan kebutuhan dokumentasi. Pembuatan video pembelajaran membutuhkan perencanaan yang matang. Terlebih dahulu harus menetapkan tujuan pembelajaran, yakni pengalaman apa yang akan diberikan kepada siswa melalui video ini. M Fauzisyah (2008) dalam Munadi, menjelaskan tentang cara-cara membuat video pembelajaran menggunakan kamera video sederhana:

- i. Menetapkan adegan atau tema yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
- ii. Mengembangkan tema tersebut dan berusaha untuk membagi-bagi kejadian atau momen menjadi serangkaian bidikan atau serangkaian kejadian yang berurutan. Usahakan natural, agar penonton/siswa dapat ikut mengalami atau ikut merasakan momen tersebut.
- iii. Membidik urutan kejadian tersebut dengan berbagai jenis atau ukuran bidikan (teknik pengambilan gambar).
- iv. Jika akan mengubah atau memotong dua bidikan yang berurutan, hendaknya memberikan sisipan bidikan dengan ukuran bidikan yang berbeda mencolok.
- v. Selain itu, diperlukan juga antisipasi adegan selanjutnya yang diharapkan penonton. Hal ini dilakukan agar mendapatkan alunan yang wajar dari rangkaian bidikan.
- vi. Membantu terciptanya alunan adegan tadi, gunakan sudut bidik yang berlawanan arah sehingga menciptakan kesinambungan bidik yang sangat berharga (*angle* berbeda pada suatu objek).
- vii. Membidik satu objek dengan durasi yang panjang sangat tidak disarankan. Menunjukkan hal-hal yang penting saja akan lebih menarik. Untuk menggabungkannya, manfaatkan fasilitas *fade in/out* yang terdapat pada hampir semua perangkat kamera atau proses *editing*. Adapun cara lain, pemotongan (*cut-away*) dan menyisipkan (*cut-in*) dalam menggabungkan bidikan-bidikan untuk menjembatani kesenjangan yang tercipta akibat perubahan gerakan, posisi, atau selang waktu.
- viii. Untuk memberikan kesan yang meyakinkan bidikan-bidikan tersebut perlu dipertahankan paling tidak selama tiga detik agar penonton dapat menangkap atau menghayati suatu adegan. Ingat, tiga detik agar penonton mempunyai kesempatan menyerap momen yang dimaksud.

Kesimpulan dari media audio visual jenis video, membuat suatu rekaman video yang baik mencakup penguasaan atas berbagai aspek yang memberikan kesan visual. Kesan yang terbentuk itu dimulai dari susunan alur narasi yang dapat diubah menjadi adegan, lalu divisualkan dengan cara-cara yang menarik melalui pengetahuan teknik pengambilan gambar, dan dirangkai menjadi satu alur adegan yang berurutan sehingga menjadi satu video pembelajaran yang utuh.

Teori ini dapat digunakan sebagai pengolahan ide visual dari materi pembelajaran sehingga visual yang akan digagas berawal dari suatu rangkaian praproduksi dan siap dilanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga menghasilkan berbagai gambar yang efektif guna mengembangkan kesan atau perasaan tertentu terhadap objek. Jangan sampai apa yang diutarakan atau dirasakan tidak diterima oleh mahasiswa/i.

2.3 Semiotika Komunikasi Visual

Sebuah keilmuan, yang digunakan sebagai metode pembacaan karya komunikasi visual, sebuah kebenaran relatif, pengetahuan tentang pemahaman tanda verbal seperti judul, subjudul, dan tanda visual seperti ilustrasi, foto, tipografi dan gambar bergerak.

Tinarbuko (2017) menyatakan semiotika menurut pengertian Saussure dan Pierce adalah ilmu yang mempelajari tanda, berfungsinya tanda dan produksi makna. Tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain.

Mengutip Saussure, tanda adalah kesatuan dari dua bidang yang tidak dapat dipisahkan, seperti halnya selembar kertas. Dimana ada tanda, di sana ada sistem. Tanda berwujud kata atau gambar mempunyai dua aspek yang ditangkap oleh indra yang disebut *signifier*, bidang penanda atau bentuk. Bidang petanda atau konsep atau makna disebut *signified*. Penanda terletak pada tingkatan ungkapan (*level of expression*) dan mempunyai wujud atau merupakan bagian fisik seperti bunyi, huruf, kata, gambar, warna, objek. Petanda terletak pada

tingkatan isi atau gagasan (*level of content*) dari apa yang diungkapkan melalui tingkat ungkapan.

Mengutip Peirce, tanda (*representamen*) ialah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu. Tanda akan selalu mengacu (mewakili atau menggantikan) kepada sesuatu yang lain disebut (*denotatum*). Tanda baru dapat berfungsi bila diinterpretasikan dalam benak penerima tanda melalui *interpretant* (pemahaman makna yang muncul dalam diri penerima tanda), tanda tersebut dapat berfungsi sebagai tanda bila dapat ditangkap dan pemahaman terjadi berkat *ground* (pengetahuan tentang sistem tanda dalam suatu masyarakat. Hubungan ketiga unsur dikenal dengan nama segi tiga semiotik.

Barthes, 1998 dalam Tinarbuko, 2017 menyatakan bahwa "setiap pesan DKV merupakan pertemuan antara *signifier* dan *signified*. Lewat unsur verbal dan visual diperoleh dua tingkatan makna, yakni makna denotative yang didapat pada semiosis tingkat pertama dan makna konotatif yang didapat dari semiosis tingkat berikutnya. Pendekatan semiotik terletak pada tingkat kedua atau pada tingkat *signified*, makna pesan dapat dipahami secara utuh".

Kesimpulan dari teori semiotika diatas dapat dikatakan bahwa tanda dalam kata atau gambar dan bentuk yang tidak dapat dipisahkan untuk menyampaikan ungkapan sesuai pemahaman dasar yang dimiliki oleh penerima pesan dengan pengetahuan setiap masing-masing individu dalam kegiatan hubungan komunikasi sosial.

Teori semiotika dapat digunakan sebagai kajian dalam mengolah visual sehingga pesan visual dapat tersampaikan sesuai dengan maksud dan tujuan pesan. Semiotika visual dapat dikembangkan dalam berbagai macam bentuk, sehingga satu kesatuannya dapat menjadi pesan yang disampaikan melalui tanda-tanda didalam video pembelajaran.

2.4 Alih Wahana

Komunikasi merupakan suatu proses manusia membangun representasi makna, yang hasilnya penerima pesan dapat menafsirkan representasi tersebut. Penerimaan makna tersebut dikonstruksikan menjadi pesan, kemudian dikemas dalam bahasa. Medium berfungsi dalam proses komunikasi yang menjadi tempat bahasa dikonstruksikan.

Perbedaan bentuk medium ke bentuk medium lainnya dalam menyampaikan pesan, dapat didefinisikan menurut para ahli sebagai berikut,

Depdiknas, (2008) alih wahana adalah peralihan suatu karya sastra atau seni ke media lain, seperti karya sastra ke film dan sebagainya.

Damono, (2005) Alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Karya sastra tidak hanya bisa diterjemahkan yakni dialihkan dari satu bahasa ke bahasa lain, dan juga menjadi jenis kesenian yang lain. Kegiatan dalam bidang ini menyadarkan bahwa karya sastra dapat bergerak kesana kemari, berubah-ubah unsurnya agar bisa sesuai dengan wahananya yang baru.

Moses, (2015) Alih wahana adalah alat untuk membawa satu jenis karya seni atau memindahkan ke karya seni lainnya. Karya seni yang dimaksud dapat berupa pesan, syair, gagasan, puisi, amanat, perasaan, atau sekadar suasana.

Menambahi keterangan diatas, sumber ahli lainnya menyatakan bahwa perpindahan satu karya seni ke karya seni lainnya juga disebut dengan Transformasi dan Ekranisasi.

1. Transformasi

Penciptaan karya sastra oleh para pelaku seniman kerap kali melakukan transformasi seni menjadi bentuk kesenian yang berbeda, misalnya transformasi dari puisi ke musik, transformasi dari film ke

novel dan transformasi dari novel ke film. Menurut KBBI (edisi 4: 2008) transformasi adalah perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi).

Nurgiyantoro (2007) mengemukakan, bahwa transformasi adalah perubahan suatu hal atau keadaan. Bentuk perubahan, dapat terjadi dengan perubahan kata, kalimat, struktur, dan isi karya sastra (novel) itu sendiri. Selain itu juga dapat dikatakan, suatu upaya pemindahan atau pertukaran bentuk asli menjadi bentuk lain, dengan menghilangkan, memindahkan, menambah, atau mengganti unsur seperti transformasi novel ke film. Adanya macam-macam alasan yang mendasari proses transformasi ini, antara lain 1). Karena sebuah novel sudah terkenal, sehingga masyarakat pada umumnya sudah memahami dengan isi cerita novel itu sendiri. Pada akhirnya, novel atau cerita tersebut mendukung aspek komersil. 2). Karena ide cerita novel dianggap bagus oleh masyarakat dan penulis skenario film maka munculnya fenomena pengadaptasian novel kedalam bentuk film yang merupakan perubahan substansi dari wacana yang memunculkan istilah ekranisasi.

Saidi (2017) mengemukakan bahwa karya seni tidak akan bermakna tanpa kehadiran publik (pembaca, pendengar, penonton). Film hasil transformasi dimungkinkan memiliki publik yang luas mengingat sebelum menjadi film, ceritanya telah dibaca public dalam bentuk karya sastra. Jika karya ini berhasil, ia akan membangun wacana yang berlipat: membangun wacana pemikiran dalam bidang sastra dan film itu sendiri juga wacana industrialisasi di kedua ranah tersebut. Dengan kata lain, film menjadi pusat wacana dalam medan yang luas. Berdasarkan data-data yang tertulis dalam buku *Design Media & Kebudayaan*, Saidi mengemukakan bahwa transformasi teks sastra ke teks visual film memberikan hasil yang menggembarakan. Hasil tersebut memberikan dampak positif, berikut kutipannya "Pertama, kegairahan menulis dikalangan pengarang novel terbangkitkan. Hal ini juga berarti berbanding lurus dengan peningkatan nilai ekonomi karya sastra yang

difilmkan tersebut. Kedua, terjadi kolaborasi kreatif antara pelaku sastra dan pelaku film. Ketiga, apresiasi masyarakat terhadap karya sastra meningkat. Paling tidak, melalui film yang ditontonnya, masyarakat mengetahui dan /atau termotivasi untuk membaca karya sastranya”.

2. Ekranisasi

Eneste (1991) merupakan proses pelayar putihan atau pemindahan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film (ecran dalam bahasa Perancis berarti layar). Eneste menambahkan bahwa sebuah proses pemindahan novel ke layar putih mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan. Proses perubahan bisa mengalami pengurangan, penambahan dan perubahan dengan sejumlah variasi. Karya tulis novel menggunakan kata-kata (alat) dalam menyampaikan pesan, maka alat yang dipakai tersebut mengalami perubahan, yakni mengubah kata-kata menjadi gambar-gambar yang bergerak berkelanjutan. Mengutip tanggapan Eneste, “novel adalah kreasi individual dan merupakan hasil kerja perseorangan. Seseorang yang mempunyai pengalaman, pemikiran, ide, atau hal lain, dapat saja menuliskannya di atas kertas dan jadilah sebuah novel yang siap untuk dibaca atau tidak dibaca oleh orang lain, namun tidak demikian pada proses pembuatan film. Film merupakan hasil kerja gotong royong. Bagus tidaknya sebuah film, banyak bergantung pada keharmonisan kerja unit-unit di dalamnya: produser, penulis skenario, sutradara, juru kamera, penata artistik, perekam suara, para pemain, dan lain-lain”. Dengan kata lain, ekranisasi berarti proses perubahan dari sesuatu yang dihasilkan secara individual menjadi sesuatu yang dihasilkan secara bersama-sama.

Eneste memberikan penjelasan lebih lanjut bahwa didalam suatu perubahan memiliki empat unsur didalamnya, yaitu:

a. Pengurangan

Pengurangan adalah pengurangan atau pemotongan unsur cerita karya sastra dalam proses transformasi. Pengurangan dapat dilakukan terhadap unsur karya sastra seperti cerita, alur, tokoh, latar, maupun suasana. Dengan adanya proses pengurangan atau pemotongan maka akan ada terjadinya perubahan, yang ada didalam novel namun tidak dijumpai didalam film.

Pengurangan atau pemotongan terjadi dikarenakan, 1). Adegan maupun tokoh tertentu dalam karya sastra tersebut tidak perlu ditampilkan dalam film. Cerita dalam novel tidak mungkin dipindahkan secara keseluruhan ke dalam film, faktor durasi. Hal ini dilakukana karena adanya pertimbangan akan tujuan dan durasi waktu penayangan, 2). Alasan mengganggu, yaitu adanya anggapan atau alasan bahwa menghadirkan bagian-bagian tertentu dalam karya sastra tersebut justru dapat mengganggu alur cerita di dalam film, 3). Adanya keterbatasan teknis film atau medium film, 4). Alasan penonton atau audiens, hal ini juga berkaitan dengan persoalan durasi waktu.

b. Penambahan

Seorang sutradara mempunyai alasan tertentu melakukan penambahan dalam filmnya karena penambahan itu penting dari sudut filmis.

c. Perubahan Bervariasi

Perubahan bervariasi adalah hal ketiga yang memungkinkan terjadi dalam proses transformasi dari karya sastra ke film. Ekranisasi memungkinkan terjadinya variasi-variasi tertentu antara novel dan film. Variasi di sini bisa terjadi dalam ranah ide cerita, gaya penceritaan, dan sebagainya. Terjadinya variasi dalam

transformasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain media yang digunakan, persoalan penonton, durasi waktu pemutaran. Dalam mengekranisasi pembuatan film diperlukannya perubahan variasi, agar film yang dihasilkan berdasarkan karya novel tidak muncul seperti aslinya.

Berdasarkan penjelasan teori diatas, menyimpulkan bahwa alih wahana, transformasi dan ekranisasi merupakan tindakan melakukan perpindahan karya sastra yang mengalami perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi), khususnya film. Perubahan tersebut dilakukan dalam tahapan proses pengurangan, penambahan dan bervariasi, dan juga proses produksi. Karya sastra dilakukan dengan individu menjadi bentuk tulisan di atas kertas yang diterima oleh pembaca, diubah oleh kalangan kolaborasi pelaku industri menjadi bentuk teks visual film yang diterima masyarakat sebagai pendengar dan penonton. Alasan melakukan perubahan ini karena faktor durasi, agar dalam bercerita tidak membosankan.

Tujuan menggunakan teori ini, digunakan untuk pengolahan materi belajar dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) menjadi cerita (proses pengurangan, penambahan dan perubahan variasi) dalam bentuk narasi, yang memiliki durasi singkat dalam menyampaikan informasi yang sesuai dalam teori teknologi informasi dan komunikasi, *e-Learning*, dan media pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

Penelitian ini menjelaskan tentang metodologi dan objek perancangan yang berjudul “Perancangan Desain Video Materi Pembelajaran Untuk Mahasiswa DKV Dalam Media Digital *YouTube*”, dengan pembahasan materi mata kuliah Merencana Multimedia Dasar program studi Desain Komunikasi Visual. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*, pembahasannya yakni R.P.S (materi pembelajaran), pengumpulan data yang dianalisa dengan *Design thinking* sehingga menghasilkan analisis dan perancangan dari praproduksi (konsep, pembuatan naskah, *storyboard*), produksi, pascaproduksi, unggah pada *YouTube*.

3.1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode penulisan kualitatif, berdasarkan pada materi pembelajaran dan proses pengumpulan data-data terhadap pokok permasalahan video pembelajaran melalui observasi, wawancara.

Pengamatan materi pembelajaran di dalam RPS, dilakukan pada tahap awal. Pengembangan materi ini dapat dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap mahasiswa, praktisi dan dosen ditahapan selanjutnya. Pada kolom bahasan kajian, tertulis teknik pengambilan gambar, teknik penguasaan kamera dan alat-alat pendukungnya. Upaya yang dibutuhkan untuk menunjang bahasan kajian, dibutuhkannya pencarian referensi dari buku, jurnal, video, situs, wawancara mahasiswa/i dan lain-lainnya, yang saling berkaitan dengan satu dan rujukan lainnya. Rujukan referensi yang digunakan mengenai pembahasan teori, media, prinsip dasar DKV, tahapan perancangan dan manajemen proyek. Sumber-sumber referensi kemudian diolah menjadi satu konsep proyek video materi pembelajaran yang di dalamnya terdiri dari komunikasi dan pengaplikasian dalam media melalui metode tahapan perancangan produksi. Konsep proyek video tersebut memiliki narasi, memvisualkan dan menata video sesuai dengan kemampuan dan kompetensi tim yang terlibat di dalamnya. Hasil

Tabel 2
Pengumpulan Data

No	Metode	Jenis Data	Data yang Dicari	Fungsi
1	Observasi	Primer	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi individu dengan teknologi • Interaksi kelompok dengan teknologi • Gaya video tutorial yang ada di Youtube. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan mahasiswa / dosen dengan pemanfaatan gawai. • Hubungan komunikasi kelompok terhadap proses pencarian informasi. • Memaksimalkan elemen-elemen video yang sesuai dengan target komunikasi.
2	Wawancara - Mahasiswa - Dosen dan praktisi.	Primer	<ul style="list-style-type: none"> • Kebunhan mata kuliah. • Elemen video yang tepat • Minat gaya video bagi mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Data utama untuk perancangan konten di tahap pra produksi.

Sumber : Januar Ivan, 2018

3.1.1. Observasi

Proses pengamatan yang memberikan peluang untuk mengidentifikasi, memahami apa yang mahasiswa/i alami, dan apa yang mahasiswa/i harapkan dari sebuah solusi yang dapat memenuhi kebutuhan mereka.

Observasi ini dilakukan dikelas dan disaat perkuliahan belum, sedang dan sesudah berlangsung. Pengamatan acak kepada mahasiswa/i yang ada di dalam kelas sebelum perkuliahan berlangsung. Mengamati perilaku setiap individu terhadap gawai yang mereka miliki. Pengamatan selanjutnya dimulai ketika kelas multimedia sedang berlangsung dan semua mahasiswa/i sudah hadir. Disaat mahasiswa/i sedang melakukan pengumpulan data melalui pencarian di situs Google, *YouTube* dan lain-lain. Ketika mereka mendapatkan hasil pencarian, identifikasi dapat terjadi dengan menilai cara mahasiswa/i menanggapi dan memutuskan semua

aspek yang saat itu mereka alami selama proses perkuliahan berlangsung. Ketika kelas berakhir pengamatan selanjutnya dimulai sesegera mungkin, sebelum mahasiswa/i membubarkan diri. Dari awal sampai akhir pengamatan ini, menghabiskan waktu lebih kurang tiga jam, dan pengamatan ini berulang sampai mempunyai data yang cukup.

Observasi juga dilakukan terhadap video *YouTube* yang menggunakan metode pencarian data dengan menuliskan materi pembelajaran *camera shots and angles* pada kolom *search* pada situs atau aplikasi *YouTube*. Muncul tampilan dari beberapa rekomendasi video, menjadi awalan materi data yang akan diulas. Kemungkinan untuk muncul video rekomendasi lainnya setelah video rekomendasi diawal telah selesai dilihat, tetapi lebih banyak video yang direkomendasikan mengenai video yang berbeda namun masih memiliki keterkaitan dengan judul pencarian.

Pencarian data berikutnya berdasarkan durasi yang tertera ditampilan video. Sesuai dengan teori media pembelajaran yang menyebutkan bahwa media penyalur informasi atau pesan ajar yang memiliki komponen sumber ajar dengan penyampaian materi pembelajaran instruksional secara efisien dan efektif.

Setiap masing-masing video *YouTube* memiliki kolom komentar sebagai bentuk apresiasi penonton terhadap video tersebut. Tanggapan positif, negatif maupun kritik, merupakan bagian dari respon setiap individu terhadap video pembelajaran berdasarkan empirik, pengetahuan dan pemahaman yang mereka miliki sehingga dapat menilai video tersebut memiliki pembelajaran yang tepat atau tidak.

3.1.2. Wawancara

Aktivitas percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Informasi yang didapat berasal dari pertanyaan-pertanyaan yang dijawab langsung oleh narasumber. Hasil wawancara hendaknya tidak mengubah atau menambah opini yang

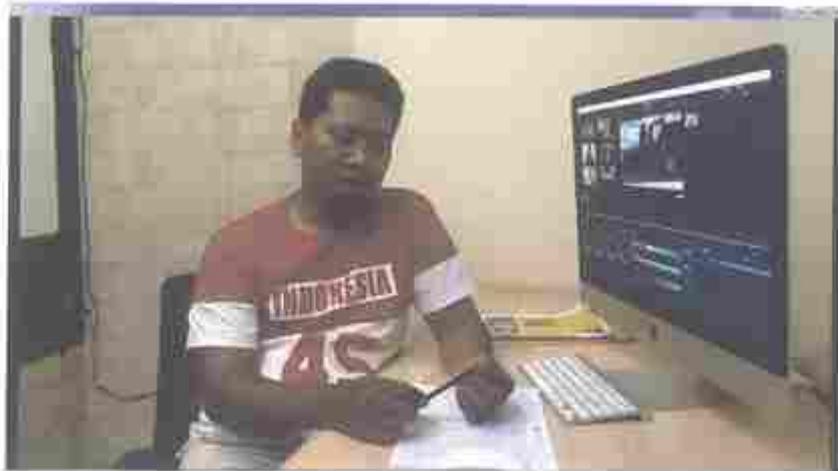
dikemukakan narasumber. Wawancara dilakukan kepada mahasiswa dan praktisi.

1. Mahasiswa

Wawancara dimulai pada saat mahasiswa/i sudah berada pada posisi setara dengan pertanyaan yang akan diajukan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disampaikan kepada ketua kelompok selaku perwakilan dari anggotanya. Pertanyaan disusun berdasarkan pengalaman yang sudah dilalui oleh para mahasiswa/i selama kelas multimedia berlangsung. Ada Sembilan pertanyaan yang akan disampaikan ke mahasiswa/i kelas multimedia. Jawaban yang dikemukakan dicatat langsung dihadapan mahasiswa/i, agar tidak terjadi salah pencatatan.

2. Praktisi

Data wawancara diperoleh dari Bpk. Sugiharto. Seorang pelaksana atau pelaku bisnis, sesuai dengan bidang keilmuan yang dikuasai. Konteks pelaku bisnis ini adalah seseorang yang berkerja di rumah produksi perfilman. Posisi jabatan narasumber saat ini adalah sebagai penanggung jawab produksi yang menjembatani antara tim kreatif dengan produser. Kapasitas yang dimilikinya adalah memantau proses perancangan ditahap awal (praproduksi) sampai dengan tahap akhir (pasca produksi). Sesuai dengan kapasitasnya narasumber, pewawancara ingin mendapatkan informasi dengan detail, apa saja yang harus dipersiapkan diawal sebelum memutuskan untuk membuat karya video. Informasi dari narasumber direkam menggunakan kamera video, lokasi rekaman berada dikantor narasumber, durasi rekaman lebih kurang satu jam.



Gambar 7

Screen Capture video wawancara praktisi

Sumber : Sugiarto, Jakarta 2019.

3. Dosen

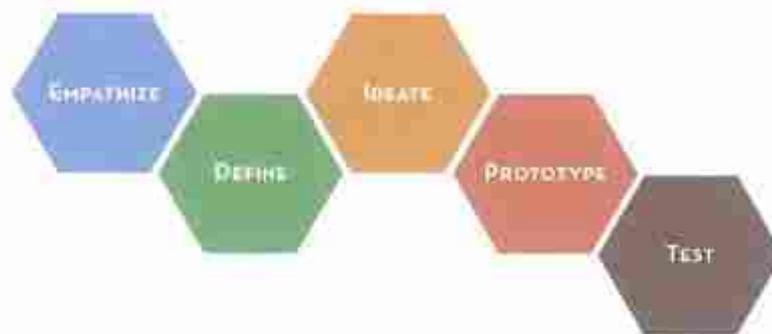
Kegiatan wawancara dilakukan kepada dosen mata kuliah Multimedia Dasar, Bpk Tommy Hari Prihartanto, S.Sn, M.Ds. Tahap awal proses wawancara dimulai pada saat wawancara dengan mahasiswa sudah berlangsung dan data sudah dirangkum dengan penjelasan. Hasil wawancara mahasiswa diperlihatkan menggunakan aplikasi *chat Whatsapp*, dikarenakan hasil; kebutuhan dari wawancara dosen dapat berupa tanggapan dan penambahan berdasarkan pengalaman yang dialaminya secara bersamaan pada saat proses pencarian data untuk kebutuhan pengajaran (dosen) atau untuk kebutuhan referensi pemahaman tambahan dan pelaksanaan penuntasan tugas (mahasiswa). Berdasarkan kebutuhan penelitian, tanggapan dosen dapat diutarakan melalui *chat*, *video call* atau *voice chat* singkat.

3.2. Metode *Design Thinking*

Design Thinking adalah suatu proses pemikiran desain berdasarkan rancangan yang berpusat pada kebutuhan manusia, untuk mencapai suatu solusi atau inovasi strategis dan praktis yang memiliki dasar empiris sehingga menciptakan peluang baru.

Penggunaan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan untuk mencari masalah dan memahami kebutuhan pengguna akhir (mahasiswa/i) berupa data dan beberapa masukan maka kemudian mencoba membuat prototipe untuk dikembalikan ujicoba kepada mahasiswa/i. Proses ini terus berulang untuk mengembangkan ide-ide baru.

Penerapan metode ini dibutuhkan tim khusus yang memiliki latar belakang yang beragam, alokasi waktu, ruang serta peralatan kerja yang memadai, komunikasi yang terbuka, memiliki pemikiran visual dan teknik bercerita untuk mengatasi kerumitan dan memiliki target serta tenggat waktu yang jelas.



Bagan 1

Metode *Design Thinking*.

Sumber : Marketeers.com, 2019

Penjelasan fungsi bagan metode *Design Thinking* pada bagan 1 di atas, maka dilakukan proses sebagai berikut :

1. *Emphatize*: Merupakan proses untuk memahami kebutuhan, harapan, dan pilihan dari sudut pandang mahasiswa/i. Memahami karakter target sasaran sehingga dapat mengidentifikasi kebutuhan yang sesuai dan spesifik, menjawab masalah yang terjadi dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga paham dan dapat memutuskan pilihan yang sesuai dengan kebutuhan materi yang harus dicapai.
2. *Define*: Melakukan pemetaan dalam merancang tahapan-tahapan yang digunakan didalam video materi pembelajaran. Gagasan-gagasan materi pengajaran dapat diterjemahkan berupa naskah, dilanjutkan visual, audio, teks yang memiliki satu kesatuan sehingga konten video tersebut memiliki korelasi dan fungsi yang tepat terhadap pemahaman dan pengajaran materi.
3. *Ideate*: Suatu bentuk penawaran ide yang bertujuan untuk memicu imajinasi, sehingga menghasilkan gabungan kreatif yang berorientasi kebutuhan target. Ide kreatif tersebut untuk memberikan daya tarik, namun tetap memperhatikan fungsi komunikasi, minimalis kompleksitas, relatif aman dan beresiko rendah. Ini semua dapat ditentukan pada saat proses *brainstorming*.
4. *Prototype*: Fase untuk identifikasi suatu ide, bentuk pembuktian apakah berjalan sesuai yang diharapkan. Membantu untuk memberikan peluang dan mengembangkan hal-hal yang berbeda. Berpotensi memberikan pertanyaan-pertanyaan selanjutnya dengan pembahasan lebih mendalam.
5. *Test*: Suatu bentuk penilaian untuk mengevaluasi setiap elemen yang ada di dalam karya. Ditahap ini, kelemahan dan kelebihan karya dapat diperiksa lebih mendalam karena karya tersebut sudah menjadi bentuk nyata, bukan lagi suatu pemikiran ataupun sketsa.

3.3. Metode Perancangan

Sebuah karya visual, diawali dengan sebuah cerita. Aktivitas bercerita dapat muncul dimana saja dalam suatu organisasi. Suatu cerita yang baik merupakan cara yang cepat untuk mendapatkan ide yang luas sebelum memasuki tahapan detail. Sebuah tema besar dapat menentukan langkah selanjutnya untuk memperkenalkan tahapan dalam pembuatan karya. Berdasarkan pemahaman teori, metode pencarian data dan metode *Design Thinking*, dapat menghasilkan konsep video dilanjuti dengan tahap praproduksi, produksi dan pasca produksi.

1. Konsep video

Sebuah pemikiran besar yang diputuskan berdasarkan pembahasan pada bab dan subbab sebelumnya, sehingga di dalam satu kesatuan video memiliki unsur; 1). Nilai baru dalam menyampaikan materi, 2). FSRD (sumber daya manusia, kebijakan dan regulasi) dan 3). Mahasiswa/i. Tiga unsur diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Fokus dalam menyampaikan materi.
- b. Operasional.
- c. Keterlibatan mahasiswa/i.

Tiga unsur di atas, ditampilkan dengan penambahan inovasi baru dalam memaparkan komunikasi persuasif materi pembelajaran. Dengan adanya keterlibatan semua elemen di dalam satu instansi pendidikan, dapat memberikan kualitas, pengalaman dan model pembelajaran baru.

2. Praproduksi

Tahapan pengembangan ide yang dimulai dari model pembelajaran saat ini. Materi pembelajaran yang sudah berjalan diubah ke bentuk skenario, dimana kemampuan sebuah skenario dapat menuntun sebuah informasi berupa teks (abstrak) menjadi nyata. Skenario dapat membayangkan masa depan yang mungkin terjadi dalam bentuk konkrit dan detail. Menerapkan teknik-teknik perencanaan, skenario

dapat mendorong inovasi model pembelajaran yang berevolusi dalam kondisi tertentu sehingga perlunya adaptasi pemahaman akan materi tersebut. Ketua tim terlibat dalam pembuatan scenario, berdasarkan pengembangan ide yang relevan dan argumentasi yang dapat dijelaskan sehingga semuanya itu dapat di sahkan oleh Dekan.

Informasi nyata yang dimaksud adalah sebuah naskah. Sudah adanya keterlibatan seorang sutrada dalam mengarahkan sebuah naskah. Naskah terdiri dari susunan-susunan narasi materi yang dirangkai menjadi sebuah cerita yang dapat divisualkan, sehingga menjadi informasi yang konkrit dan detail. Ide naskah tersebut disusun sedemikian rupa berdasarkan garis besar yang disampaikan oleh dosen mata kuliah dan saran dari sutradara, sehingga di dalam naskah memiliki informasi, tujuan, pemahaman dan pembelajaran. Teks yang sudah disusun sebaiknya dapat diubah menjadi struktur visual, sehingga pada pelaksanaan produksi dapat terealisasi. Bagian-bagian yang dapat direalisasikan berupa, seorang pemeran, lokasi adegan, pelengkap adegan, alat produksi, dan lain-lain berdasarkan arahan dan standarisasi dari sutradara. Naskah yang dapat divisualkan dengan realistis dan logis, sehingga disetujui dan dilanjutkan ke tahap berikutnya. Jika diperlukan revisi pada beberapa bagian, proses perancangan naskah kembali diulang. Tim teknis tetap melakukan beberapa persiapan sesuai dengan konteks cerita keseluruhan.

Survei lokasi sangat diperlukan. Dalam hal ini besar kemungkinan sangat membutuhkan biaya yang besar, perihal perijinan lokasi. Tim survey memiliki beberapa alternatif lokasi, setiap lokasi mempunyai ketentuan administrasi yang berbeda-beda. Data administrasi tersebut dirundingkan oleh tim untuk mendapatkan keputusan yang terbaik.

Pemilihan pemeran sangat membawa dampak terhadap gaya penyampaian pesan. Intonasi, gestur, mimik, penguasaan olah gerak

tubuh menjadi bagian yang penting untuk satu kesatuan dalam menyampaikan naskah. Kemampuan seorang pemeran, memberikan dampak pemahaman yang signifikan terhadap pesan-pesan verbal atau non-verbal yang disampaikan.

Sketsa rancangan lokasi adegan mengacu pada naskah. Ada saatnya naskah tersebut dapat diubah untuk kepentingan visual yang lebih memungkinkan, ini dilakukan oleh tim artistik. Setiap sketsa ditinjau ulang untuk mendapatkan solusi yang terbaik, tetap mempertahankan estetika namun kembali kepada kesediaan dana.

Mempersiapkan kabutuhan-kebutuhan pendukung dalam peran sesuai dengan konteks isi pesan. Seperti contoh: kostum, asesoris, aset data-visual, aset audio, aset efek suara, dan lain-lain.

Panduan adegan yang dicatat untuk membantu pengarahannya dari sutradara ke pemeran. Seorang pemeran sangat memungkinkan untuk melewati beberapa gerakan penegasan dalam menyampaikan pesan, sehingga sutradara dapat memberikan arahan kembali disaat latihan dan pengambilan gambar.

Semua tahapan diatas, dirundingkan kembali oleh sutradara dan ketua tim. Keputusan ini dipresentasikan ke Dekan. Jikalau ada beberapa tahapan menjadi kendala minor dan tidak pada posisi yang beresiko, perbaikan segera dilakukan dan presentasikan kembali sampai disetujui. Seiring perbaikan tahapan-tahapan diatas, tetap berlangsung tahapan selanjutnya adalah *script reading*.

Proses *script reading*, sudah memperagakan seolah-olah didalam tahapan produksi. Proses ini memberikan gambaran besar apa yang akan terjadi disaat produksi, dan dilakukan berulang-ulang sampai sutradara memberikan keputusan untuk memulai produksi.

3. Produksi

Suatu bentuk proses lanjutan yang mengikuti semua kesepakatan pada tahap pra-produksi. Tim produksi sudah melaksanakan beberapa langkah awal untuk kebutuhan produksi, disaat perancangan naskah masih berlangsung. Menyerahkan beberapa laporan yang berkaitan dengan kebutuhan produksi, seperti hasil survey, catatan penggunaan alat, dan biaya-biaya disaat berada di lokasi *shooting*.

Mempersiapkan beberapa alternatif produksi, jika mengalami pemerpa kendala yang ada di lokasi *shooting*, sehingga dapat memutuskan solusi lain dengan segera.

Di tahapan ini juga, tim produksi sudah mulai melibatkan tim pasca produksi. Ada hal-hal tertentu dapat dilakukan dalam tahap pasca produksi, maka sebaiknya tidak dilakukan saat produksi. Hal ini merupakan sebuah masukan atau tukar pikiran yang mereka lakukan antar tim.

Ketika tim pasca produksi mengetahui perkembangan proses produksi separuh jalan, kepala produksi memberikan data hasil rekaman kepada *editor*, dan sudah memulai proses *editing* dasar.

4. Pasca produksi

Tahapan akhir dalam proses pembuatan video materi pembelajaran. Pada proses ini, sangat memerlukan jangka waktu yang cukup panjang. Disaat produksi sudah dimulai, begitupun juga tim pasca produksi sudah memulai beberapa rekaman suara narator.

Rekaman ini sebaiknya dilakukan pertama sebelum tim pasca produksi mempersiapkan hal-hal lainnya. Persiapan yang dilakukan oleh seorang narator adalah melatih intensitas suara, pelafalan kata, ketepatan waktu bicara. Semua ini dilakukan oleh narator pada saat selesainya *script reading*. Beberapa alternatif rekaman dilakukan oleh

narator dan diperdengarkan ke sutradara sehingga dapat ditentukan pilihannya dengan segera. Disaat rekaman, suara narator melakukan dua sampai tiga kali percobaan, disaat itu akan menemukan gaya bicara yang paling tepat.

Adapun beberapa orang yang dilibatkan untuk mengolah aset-aset digital yang akan digunakan pada saat *editing* berlangsung. Persiapannya adalah ilustrasi digital untuk dianimasikan, teks pelengkap dengan jenis huruf dan warna yang sudah ditata, audio yang sudah disempurnakan.

Tahap akhir adalah *screening* yang dilakukan dihadapan Dekan. Disetujui atau ditolak video materi pembelajaran ini, berdasarkan kesesuaian acuan konsep yang sudah disepakati bersama-sama. Setelah semua sudah siap dan layak dipublikasi, maka tim selanjutnya melakukan unggah ke *YouTube*. Menuliskan beberapa keterangan di dalam kolom penulisan yang sudah disediakan oleh pihak *YouTube*. Tuliskan Judul yang menarik, tuliskan kata kunci yang berhubungan dengan judul. Maka video materi pembelajaran sudah siap untuk dipublikasi.

BAB IV

DATA dan ANALISIS untuk PERANCANGAN DESAIN VIDEO

MATERI PEMBELAJARAN

4.1. Data dan Analisis

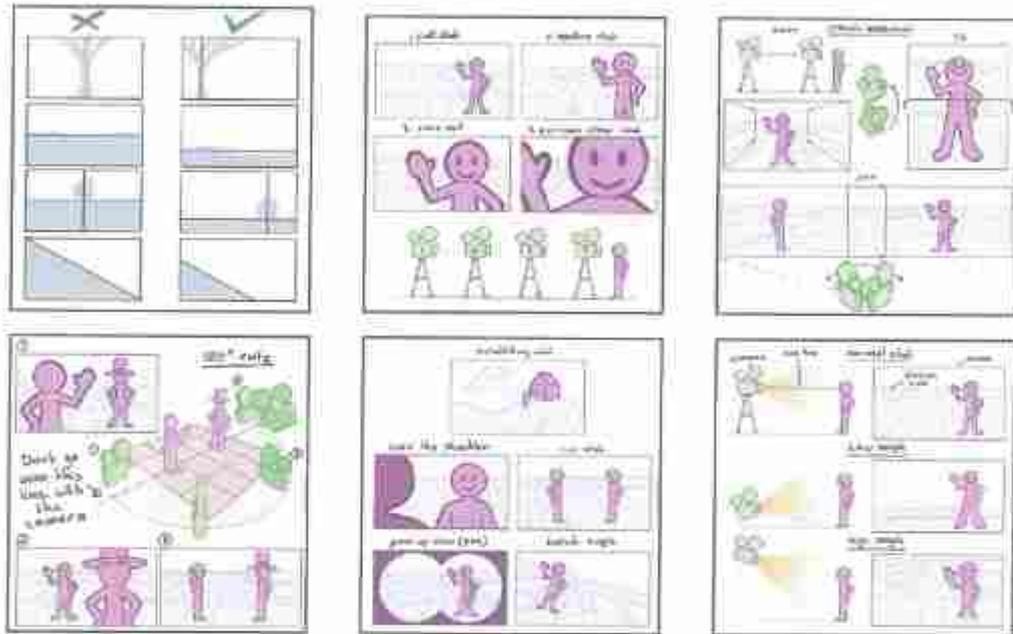
Pengamatan dan pengembangan materi pembelajaran di dalam RPS, dapat dilakukan yang diawali dengan rujukan di kolom dua (kemampuan akhir yang diharapkan) yaitu:

- i. Mahasiswa/i mengetahui dan memahami berbagai teknik pengambilan gambar baik secara teoritis maupun praktik.
- ii. Mahasiswa/i dapat menerapkan pengetahuan mengenai teknik pengambilan gambar yang telah diberikan di pertemuan sebelumnya.
- iii. Mahasiswa/i memiliki naluri dan insting yang baik dalam menentukan kejadian dan momen yang menarik di sekitarnya untuk direkam dengan menggunakan kamera.

Tiga poin (i) sampai (iii) diatas, dapat dilakukan pengembangan melalui referensi dari observasi terhadap mahasiswa/i, observasi video *YouTube*, dan teori, sebagai berikut:

- i. Pengembangan informasi atau pesan belajar, dapat dilakukan dengan gabungan referensi mengenai komunikasi verbal dan non verbal yang disusun sesuai dengan teori sebelumnya, namun menitik beratkan perhatian pada teori *E-Learning* "media konten pembelajaran yang dikembangkan juga harus memperhatikan beban untuk *receptor* dan *shortterm memory*" (beban kognitif), media pembelajaran (fungsi manipulatif), dan tujuan dan fungsi teknologi informasi.
- ii. Perancangan narasi, dapat dilakukan dengan menitik beratkan pada fungsi manipulatif yang dapat dikembangkan dengan fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi imajinatif, dan fungsi semantik.

- iii. Teknik pengambilan gambar yang dijadikan sebagai gagasan dalam penggunaannya untuk pembuatan video materi pembelajaran.



Gambar 8

Teknik Pengambilan Gambar

Sumber: www.gumroad.com

1. Observasi

a. Data

Dalam hal pencarian video referensi untuk kebutuhan kuliah, masing-masing mahasiswa/i secara individu tidak memiliki inisiatif dalam mencari ditahap awal, namun ketika salah satu teman kelompoknya membawa pembahasan terbuka dengan spontan perihal perkuliahan, salah satu personil dalam kelompok mereka memberikan saran untuk melihat video tersebut, akan tetapi ada yang membuat pembahasan materi ini menjadi membosankan dan menyenangkan. Penjelasan yang mereka utarakan memiliki sudut pandang dan pengertian yang berbeda-beda. Disaat ada yang memberikan referensi

lain dengan bahasan yang sama, dua atau tiga orang dalam satu kelompok dapat merespon dengan baik, namun yang lainnya memberikan pendapat yang bersebrangan.

Hasil observasi yang dilakukan pada situs atau aplikasi *YouTube* mendapati lima belas tampilan video gambar kecil. Munculnya tampilan pilihan video-video yang sesuai dengan judul di kolom pencarian. Banyaknya pilihan-pilihan video tersebut yang terdiri dari bagian judul *camera shots* dan judul *angles*. Adanya pembahasan tambahan yang memiliki keterkaitan dengan judul, seperti *best angles for your iphone*, *camera shots and angles for filmmaking*, *camera angles fot traveling*, *shots and angles movements* dan lain-lain.



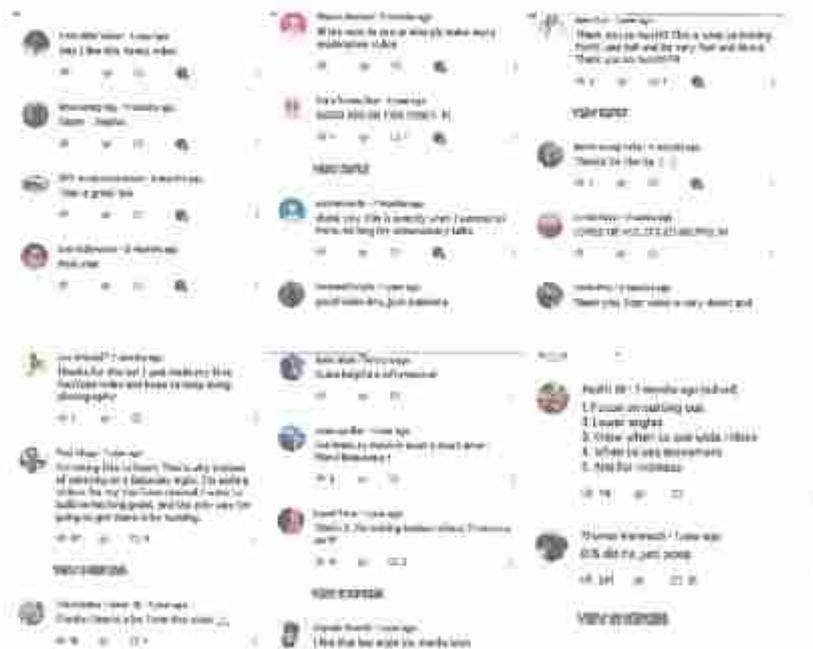
Gambar 9

Screen Capture dalam tampilan aplikasi *YouTube*

Sumber: *YouTube*, 2019.

Di dalam tampilan gambar kecil sebuah video *YouTube*, tercantum panjang pendek durasi video yang berbeda-beda. Durasi lebih kurang lima menit terdapat empat video, durasi lebih kurang delapan menit terdapat enam video, durasi lebih dari sepuluh menit terdapat enam video.

Tanggapan dari penonton video *YouTube*, dituliskan pada kolom komentar, bagian akhir dari tampilan saran video. Mayoritas penonton menggunakan bahasa Inggris untuk saling berkomunikasi dengan *Youtuber* dan *subscriber* lainnya. *Screen shots* terlampir merupakan kumpulan beberapa tanggapan dari rekomendasi video *YouTube*. Di dalam isinya tertulis, sangat banyak dalam memberikan dukungan, menyukai, membandingkan, berterima kasih karena ilmunya, dan lain-lainnya. Berikut lampiran *screen capture* pada kolom komentar,



Gambar 10

Screen Capture pada kolom komentar di dalam aplikasi video *YouTube*

Sumber: *YouTube*, 2019.

b. Analisis

Mahasiswa kelas multimedia dasar, FSRD, Universitas Trisakti, dapat disimpulkan bahwa para mahasiswa/i memperlakukan sebuah teknologi untuk keperluan hiburan. Tema video yang kerap kali dilihat merupakan tayangan tentang kesenangan, kepuasan, fenomena pembahasan (*trending*) namun tidak mencari video materi

pembelajaran yang saat ini mereka hadapi sebagai kebutuhan pembelajaran. Mahasiswa/i memiliki sudut pandang yang berbeda untuk memaknai konteks video yang menghibur, pesan yang disampaikan tidak untuk diingat dalam jangka waktu yang panjang. Sebuah tayangan bertemakan hiburan, sebaiknya merupakan suatu penyampaian informasi yang bermanfaat, pemahaman dan pembelajaran dimana suatu saat akan dibutuhkan dalam jangka waktu yang pendek atau panjang. Disaat mahasiswa/i memahami konteks informasi tersebut, pembelajaran dapat dimaknai sebagai hiburan yang bermanfaat dari sisi kebutuhan pribadi, wawasan serta pendidikan. Video materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan, maka tidak menutup kemungkinan mahasiswa/i akan terus mencari seperti yang mereka lakukan terhadap video-video hiburan non-pendidikan.

Metode pencarian data yang mahasiswa/i lakukan, kerap kali menggunakan *google search*. Cara ini merupakan langkah termudah untuk menemukan data yang mahasiswa/i ingin cari. Data yang diperoleh, dapat dihubungkan langsung ke situs penjelasan teks maupun situs video. Mahasiswa/i melakukan pencarian data yang berhubungan dengan materi kelas multimedia melalui situs atau aplikasi *YouTube*. Video referensi tersebut muncul dengan banyak pilihan yang berkaitan maupun tidak. Pembahasan yang mahasiswa/i lakukan berdasarkan video referensi tidaklah banyak ditanggapi. Setelah kerap kali diperhatikan cara satu atau dua orang mahasiswa menanggapi pertanyaan dari teman-temannya, dapat disimpulkan bahwa pembahasan tersebut tidak dimengerti oleh beberapa mahasiswa/i. Sebelum mencari referensi, ada tatap muka untuk membahas materi perkuliahan. Materi tersebut terdengar asing bagi beberapa mahasiswa/i, namun tidak mengambil langkah untuk mencari tahu lebih lagi. Disaat kelompok mulai membahas materi tersebut, ada beberapa

macam cara mereka menanggapi. Diam merupakan respon yang sering terjadi, namun ada saatnya ditanggapi oleh beberapa mahasiswa/i dengan pemahaman masing-masing melalui penjelasan atau memperlihatkan video referensi lainnya yang mereka dapat. Setelah berjalan waktu beberapa saat, diam itu berubah menjadi pemahaman dan ditanggapi dengan sederhana. Disaat dalam kelas, kelebihan dan kekurangan setiap individu mahasiswa/i dapat terlihat. Kurang pahamiannya mereka dengan materi dikarenakan tidak dicukupi oleh wawasan terhadap materi tersebut, alasan salah satunya adalah banyaknya penjelesan-penjelasan yang menggunakan bahasa asing dan kompleks sehingga sangat sulit dan terbatas untuk mengolah pesan yang disampaikan sehingga menurunkan minat belajar dan menjadi membosankan.

Analisis terhadap hasil observasi data pada video *YouTube*, terlihat banyaknya video rekomendasi yang muncul dari *YouTube*, berdasarkan judul yang tertulis pada kolom pencarian. Hal ini dapat terjadi dikarenakan dalam sistem data algoritma, data yang masuk dalam server memiliki jaringan, hubungan, keterkaitan berdasarkan 1.) Kategori dan 2.) Judul. Tahap selanjutnya dari dua dasar tersebut muncul rekomendasi karena ditonton (*view*), disukai (*like*), multiplikasi jumlah waktu menonton dalam waktu yang dekat karena *share link* ke berbagai *platform* informasi dan komunikasi yang berbeda seperti *Whatsapp*, *Instagram*, *facebook*, *twitter* dan lain-lain. Maka dari itu ketika peningkatan jumlah penonton bertambah dengan signifikan, akan banyak bermunculan video-video rekomendasi baru setelah tampilan video pertama sudah dilihat.



Gambar 11

Screen Capture tampilan video berdasarkan kategori dan judul

Sumber : *YouTube*, 2019.

Durasi pendek atau panjang, dikarenakan adanya 1). Pembahasan dengan satu point atau lebih, 2). Menjelaskan dengan singkat, jelas dan padat atau sebaliknya, 3). Setiap point dijelaskan dengan satu pemahaman dan berikut contoh-contoh singkat atau point dijelaskan dengan satu pemahaman berikut penambahan pengertian lain yang masih berkaitan terhadap point pembahasan disertakan juga contoh-contoh berikut dengan analisis nya.

Kolom komentar mayoritas ditulis dengan bahasa inggris dan sebagian dengan bahasa lain, terkadang dengan bahasa Indonesia dimana *YouTube* memberikan fitur untuk menterjemahkan bahasa sesuai dengan pendaftar melalui regional gmail. *YouTube* merupakan *platform* video digital internasional sehingga besar kemungkinan untuk dilihat oleh masyarakat dunia jika menuliskan judul dengan bahasa inggris. Wujud tanggapan setiap penonton mempunyai ragam apresiasi, hal ini juga sebagai indikator keberhasilan atau tidak pada sebuah video yang diunggah. Opini, kritik atau apapun itu, sangat memungkinkan untuk dibahas lebih lanjut dengan antar semua penonton dan ini merupakan salah satu bentuk evaluasi yang didapat secara tidak

langsung. Selama itu masih di dalam konteks untuk memperbaiki karya video terutama untuk pembelajaran, komentar-komentar tersebut dapat dijadikan bahasan selanjutnya untuk lebih baik lagi. *Subscribers* setia sangat peduli dengan pembaharuan dan inovasi pada karya berikutnya, ini dapat dilihat dengan jumlah atau angka yang menurun, stabil, atau meningkat.

2. Wawancara

a. Mahasiswa

i. Data

Data wawancara yang telah dirangkum dari empat mahasiswa/i selaku ketua kelompok, mewakili anggotanya dari kelas multimedia, berupa pertanyaan-pertanyaan tentang pengalaman mahasiswa/i yang selama ini telah berjalan dalam perkuliahan.

a) Seberapa cepat waktu yang kalian butuhkan untuk mendapatkan video kebutuhan materi?

Jawaban: cukup lama setidaknya tiga puluh menit sampai empat puluh lima menit, karena mengumpulkan beberapa video untuk mendapatkan ungkapan yang sama dari sumber professional, sangat sedikit dari sisi kebutuhan mahasiswa.

b) Berapa lama waktu yang kalian butuhkan untuk menentukan sebuah video tersebut dapat digunakan sebagai referensi?

Jawaban: sepuluh menit lebih kurang setelah mendengarkan keseluruhan video tersebut, karena mencari poin-poin yang sesuai dengan kebutuhan materi dari durasi video dua puluh menit.

c) Berapa lama waktu yang kalian butuhkan untuk memahami isi pesan di dalam video tersebut?

Jawaban: sesuai dengan durasi, terkadang lebih panjang waktunya karena ada dimenit tertentu penjelasan video tersebut diulang, memastikan apakah pengertian kami sesuai dengan penjelasan.

- d) Apakah membutuhkan pelatihan tertentu untuk mencapai tujuan dari video pembelajaran tersebut?

Jawaban: selama ini video yang kami cari masih dalam kebutuhan teknis, maka hanya butuh waktu lebih sedikit untuk beradaptasi.

- e) Seberapa efektifkah video pembelajaran yang telah dipilih?

Jawaban: jikalau hanya satu atau dua video sebagai referensi, kurang efektif, dan lagi jika menggunakan bahasa inggris tanpa dilengkapi keterangan teks.

- f) Membutuhkan berapa banyak penjelasan tambahan dari video awal yang telah dipilih?

Jawaban: lebih baik minimal empat video penjelasan tambahan, dan selebihnya bisa didiskusikan dengan dosen bersangkutan.

- g) Apakah mudah untuk mendapatkan penambahan video penunjang berikutnya?

Jawaban: lebih sering susah didapat, karena setiap pembuat video di *YouTube* memiliki kebutuhan dan sudut pandang yang berbeda-beda.

- h) Apakah mudah untuk diakses video pilihan tersebut disaat proses tugas dibuat?

Jawaban: mudah untuk diunduh dan dapat memilih kapasitas besarnya data tersebut.

- i) Disaat pelaksanaan teknis berapakah biaya yang dikeluarkan untuk penuntasan tugas, berdasarkan video pembelajaran tersebut?

Jawaban: jika mengikuti semua instruksi dari video tersebut, tidak akan murah biayanya, karena video tersebut berbagi ilmu dari sisi industri, maka dari itu kami mencari cara lain untuk mendapatkan tujuan hasil yang sama dengan biaya sesuai mahasiswa/i.

ii. Analisis

Jawaban mahasiswa/i berdasarkan beberapa pertanyaan yang berkaitan video materi pembelajaran, dapat dijelaskan sebagai berikut, 1). Mengalami kesulitan disaat menentukan video materi pembelajaran yang akan dijadikan sebagai referensi. Kesulitannya diantara lain adalah mengenai konteks informasi yang disampaikan berdasarkan kepentingan pembuat video, banyak disampaikan untuk kebutuhan industri. Sangat sulit dipahami jika informasi yang disampaikan dengan bahasa asing, kompleks dalam memberikan penjelasan, sehingga sulit untuk dimengerti dan dipahami, durasi yang cukup panjang menjadi sangat membosankan. Selanjutnya 2). Ketika sudah ditentukan video materi pembelajaran tersebut maka langkah selanjutnya pemahaman. Memahami dari satu atau dua video sangat sulit, maka butuh waktu lebih untuk mencari video pendukung lainnya dengan menggunakan kata kunci yang didapat dari video terdahulu. Dalam video yang terpilih, tidak semuanya dapat digunakan untuk kebutuhan perkuliahan, sehingga terus mencari sampai mendapatkan materi pembelajaran yang utuh dari kumpulan video-video pendukung lainnya. Salah satunya mencari alternatif teknis yang dapat dijangkau dari segi dana dan kemampuan keterampilan. Terakhir 3). Penyimpanan materi video diputuskan berdasarkan dari durasi, karena semakin panjang waktunya akan semakin mahal untuk mengunduh data video tersebut. Lepas dari kuota dan pulsa,

durasi yang panjang sangat membutuhkan tempat penyimpanan yang lebih banyak di dalam gawai. Solusi yang kami lakukan adalah membutuhkan niat lebih untuk menyunting video yang akan digunakan untuk panduan disaat praktek lapangan. Maka video pembelajaran tersebut dengan mudah dibagikan ke anggota kelompok dan disimpan dalam gawai.

b. Praktisi

i. Data

Data wawancara dijabarkan sebagai berikut, ada tiga tujuan dalam memproduksi sebuah video, sebagai 1). Membangun nama baik suatu perusahaan atau institusi, 2). Kebutuhan komersial, 3). Karya idealis. Ketiga tujuan ini, masing-masing memiliki proses yang berbeda untuk mencapai konsep yang sesuai dengan tujuan tersebut. Ada satu kesamaan parameter yang harus dimiliki untuk menghasilkan konsep berbeda-beda yaitu kesediaan dana produksi (pra produksi, produksi, pasca produksi).

Disaat proses pra produksi, sebuah tim yang memiliki keanggotaannya minimal tiga orang dapat dikatakan ideal, karena keputusan-keputusan yang dibuat oleh tim tidak dari sudut pandang yang subjektif. Memahami karakter target sasaran (sesuai umur atau universal) merupakan bagian utama dan terpenting dalam menentukan jalan cerita dari sebuah produksi video. Target sasaran menjadi penentuan dalam menggunakan media yang tepat dan jenis tanyangannya.

Sebuah media televisi mempunyai kapasitas untuk menentukan sebuah tayangan yang sesuai dengan target sasarannya dan popularitas karakter film yang sudah berjalan. Berbeda hal dengan tayangan film di layar lebar. Sebuah film layar lebar diproduksi berdasarkan pemilihan target sasaran, diawali dengan

research produksi terdahulu agar film-film berikutnya dibuat untuk kalangan penonton yang sama atau improvisasi, akan tetapi bukan target sasaran yang baru. Media video *YouTube* saat ini menjadi media baru dalam mendistribusikan sebuah video. Ketiga tujuan yang sudah disebutkan di atas, dapat menggunakan *YouTube* sebagai media alternatif, bahkan ada yang menggunakannya sebagai media utama. Media video *YouTube* tidak membatasi target sasaran penonton dari sisi umur maupun kalangan. Dalam hal kasus video materi pembelajaran yang ditayangkan di *YouTube*, sebaiknya mengikuti pemahaman dari televisi dan film. Hasil-hasil video materi pembelajaran sebagai bentuk pembelajaran yang berbeda namun tingkat objektivitasnya harus tetap dipertahankan dan dapat dipertanggung jawabkan.

Disaat tim kreatif sudah memiliki acuan terhadap target sasaran serta media yang tepat, maka batasan-batasan ini tetap diperhatikan dalam proses pembuatan naskah. Naskah yang disetujui dapat diartikan bahwa pesan dan adegan tersebut sudah sesuai dengan permintaan-permintaan produser, serta pelaksanaannya dapat diproduksi dengan alasan dan kebutuhan yang realistis sehingga tidak keluar dari pengajuan anggaran. Dalam hal perancangan video materi pembelajaran, posisi produser setara dengan Dekan.

Pelaksanaan produksi mengikuti semua tahapan yang sudah dirancang dan disetujui dalam proses pra produksi, namun tim produksi sebaiknya memiliki rencana kedua untuk meminimalisir hal-hal yang tidak terduga dan menekan penambahan biaya. Rencana keduapun tidak diputuskan oleh satu divisi tim produksi, dari tim pasca produksi berkontribusi dalam mencari solusi agar disaat produksi dilanjutkan ke pasca produksi dapat berjalan lancar sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

ii. Analisis

Tujuan pembuatan video dalam konteks penelitian ini adalah membangun nama baik institusi Pendidikan Universitas Trisakti, Fakultas Seni Rupa dan Desain, program studi Desain Komunikasi Visual dan juga sebagai karya idealis. Karya video materi pembelajaran ini tentunya bukan semata-mata dibuat dengan sudut pandang subjektif dari seorang dosen, namun tetap mempertahankan validitas informasi serta objektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Semua keputusan yang dibuat dengan rancangan terbaik belum dapat dipastikan berhasil untuk dilanjutkan, karena faktor dana menentukan semua tahapan berikutnya.

Menurut data yang telah disampaikan, dalam proses setiap perancangan (awal sampai akhir) lebih baik tidak diputuskan berdasarkan satu orang saja, namun beberapa orang atau minimal tiga orang agar ide yang disampaikan tidak dari satu sudut pandang. Setiap masing-masing anggota dalam tim memiliki pemahaman yang spesifik, orang pertama dengan orisinal idenya, orang kedua dengan pemahaman karakteristik target sasaran, orang ketiga dengan kemampuan dalam menterjemahkan teks atau narasi tersebut menjadi ide visual yang diterapkan dalam pengambilan gambar, lokasi, artistik, alat-alat pendukung dan lain-lainnya. Sehingga keterlibatan anggota tim ini dapat memutuskan berbagai macam alternatif yang logis, efektif, dan paling utama adalah kesesuaian dana yang akan digunakan.

Tujuan pembuatan karya visual berdasarkan dengan kebutuhan. Seperti yang telah disampaikan, televisi membutuhkan sebuah tayangan berdasarkan popularitas tema film yang saat itu digemari. Film layar lebar dibuat berdasarkan karakter penonton

yang selama ini dari film terdahulunya telah sukses ditayangkan. Sebuah video di dalam media *YouTube* saat ini biasanya, dibuat berdasarkan karya idealis dari seorang penciptanya yang memiliki kedudukan sebagai produser, tim perancang, eksekutor, editor dan publikator. Semua kedudukan tersebut dilakukan oleh satu orang atau kebutuhan. Video materi pembelajaran yang diunggah dalam *YouTube* tidak dapat diposisikan sebagai video karya tunggal. Sebuah pesan dalam bentuk video yang disampaikan berisi materi pembelajaran, sebaiknya dilakukan oleh setiap personil yang mempunyai kapasitas dalam pengembangan ide video materi pembelajaran tersebut. Keterlibatan setiap personil untuk memutuskan ide tersebut dapat dieksekusi, menurut persetujuan spesialis dosen pengampu tersebut. Dikarenakan tujuan video materi pembelajaran ini dibuat sesuai dengan materi belajar (R.P.S) dan indikator keberhasilan karya mahasiswa/i program studi DKV, bukan sebagai kebutuhan industri atau hobi yang biasanya ditayangkan dalam media video *YouTube*.

Hasil yang telah dirancang dalam sebuah naskah sebaiknya diperhatikan kebutuhannya dari sudut pandang Fakultas (produser), program studi, dosen pengampu berdasarkan materi. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah penyampaian informasi yang telah dirancang sesuai dengan karakter mahasiswa/i, sesuai pengembangan dari buku acuan belajar menjadi narasi, narasi tersebut dapat divisualkan (*shooting*, alat-alat penunjang yang digunakan dari Lab. Multimedia, animasi, tipografi, *motion graphic*, *audio editing*, *colour grading*, dan lain-lainnya menurut kebutuhan belajar saat ini atau lanjutan pengajaran sebelumnya. Sebelum memasuki tahap produksi, aktivitas visual didahului dengan pembuatan gagasan visual dilanjutkan dengan *story board*,

sehingga terciptanya satu sudut pandang, satu pemahaman, satu makna eksplisit.

Perancangan praproduksi yang sudah disetujui, akan memasuki tahap produksi. Dalam tahapan ini tim produksi sudah menjalankan tugasnya disaat perancangan praproduksi sudah berjalan sebagian (50 persen). *Survey* dilakukan oleh tim produksi ketika garis besar narasi sudah dapat diterjemahkan dalam kebutuhan produksi. Persiapan pertama yang dilakukan adalah, lokasi *shooting*, artistik, *props*, *casting*, kostum, kebutuhan alat-alat utama. Kedua, memiliki perencanaan alternatif disaat *shooting* berlangsung. Kejadian-kejadian di lokasi dapat berubah diluar kendali manusia atau terjadi kelalaian manusia. Ketiga, diskusi dengan tim pasca produksi. Setiap keputusan untuk kebutuhan produksi, mempunyai pengaruh dengan pendanaan. Dana tersebut dapat dialokasikan dengan tepat ketika waktu dan tenaga dapat digunakan secara maksimal. Disaat penghematan ini sudah disepakati oleh tim produksi dan tim pasca produksi, pelaksanaan di lapangan dapat berlangsung dengan segera.

Pasca produksi dapat memaksimalkan waktu disaat praproduksi (naskah) sudah disetujui. Rekaman suara dapat dilakukan untuk kebutuhan narator, pengolahan grafis sudah dapat dimulai dan hasil akhirnya berupa aset yang akan digunakan untuk *compositing* (tahapan penambahan elemen visual setelah penyuntingan gambar sudah selesai), penyuntingan audio sebagai kebutuhan suara latar, penyuntingan gambar (*editing*) dimulai ketika sebagian adegan sudah selesai pengambilan gambar.

c. Dosen

i. Data

Data yang diperoleh berupa *voice chat*, berdurasi empat menit sepuluh detik. Bpk Tommy memberikan tanggapan, bahwa dari hasil wawancara terhadap mahasiswa/i merupakan jawaban yang sangat logis. Beliau setuju dengan segala kendala yang mahasiswa/i telah utarakan, dan yang terutama adalah masalah dengan bahasa asing atau sering kali dijumpai pembahasan menggunakan bahasa Inggris. Bahasa Inggris baku tidaklah sulit untuk dimengerti bagi Gen Z saat ini, banyak hal yang menggunakan penjelasan dengan bahasa Inggris, namun dalam hal pembelajaran, bahasa yang digunakan dalam video *YouTube* menggunakan bahasa Inggris ilmiah. Konteks narasi dalam satu pembahasan menggunakan penjelasan dan pemahaman lain untuk mengkaitkan pembahasan tersebut, sehingga mahasiswa/i sangat kesulitan untuk memahami video yang mereka dapat dalam *YouTube*. Ini merupakan salah satu faktor kesulitan dalam mencari dan menentukan referensi dengan materi pembelajaran.

Faktor lain mengenai pembahasan teknis. Pada bagian ini, beliau tidak menjadikan suatu hal yang sangat serius. Dikatakan bahwa segala intruksi yang disampaikan di dalam video silahkan dipraktekan sesuai dengan penjelasan di video, hasil benar atau salah dapat langsung diketahui oleh para mahasiswa. Namun keterbatasan dengan teknologi dalam hal ini adalah peralatan penunjang, tidak mudah aksesibilitas untuk mendapati alat-alat yang sama dan juga pada konteks pembelajaran ini adalah ditujukan kepada mahasiswa/i dimana perlengkapan praktek mereka lebih banyak menggunakan fasilitas laboratorium audio visual yang sudah disediakan oleh pihak program studi. Alat-alat yang digunakan dalam video (industri) sangat tidak relevan dengan kebutuhan belajar.

Video pembelajaran yang menggunakan bahasa Indonesia sangatlah sedikit dan lebih sedikit lagi video yang memiliki kualitas yang baik. Maka bukan suatu yang mustahil jika dosen memberikan referensi dengan bahasa asing, tidak menjadi lebih baik atau paham akan tetapi menjadi menjenuhkan. Banyak informasi yang diproses oleh mahasiswa/i dan membutuhkan waktu untuk mencerna semuanya disaat mendengar video penjelasan tersebut. Salah satu contoh yang disebutkan oleh Bpk Tommy adalah, video mengenai analisis film. Di dalam video tersebut menggunakan bahasa yang sulit dimengerti, istilah-istilah (bahasa ilmiah) yang belum pernah didengar, sejarah film yang belum diketahui, evolusi perjalanan film serta durasi yang panjang dari empat puluh lima menit sampai dengan satu jam tiga puluh menit. Sangat tidak mungkin seorang atau kelompok mahasiswa/i mampu bertahan, fokus dengan pembahasan yang memiliki banyak masalah.

Semua yang sudah diutarakan oleh mahasiswa/i, semuanya adalah benar. Dibutuhkan format yang lebih ringkas dan menyenangkan agar mudah untuk di pahami dan dipelajari.

ii. Analisis

Bpk. Tommy selaku dosen pengampu mata kuliah Multimedia Dasar sangat paham betul apa yang dilakukan mahasiswa/i-nya dalam tahapan proses pencarian data video di *YouTube*. "logis" itulah jawaban beliau karena tahapan proses ini juga dilalui oleh seorang dosen yang mempersiapkan materi perkuliahan dengan bantuan media video dari *YouTube*. Kendala-kendala yang dilaluipun tidak berbeda, akan tetapi pada saat kesulitan dengan bahasa inggris, sebagai dosen Multimedia Dasar yang sudah memahami dengan istilah-istilah di dalam video tersebut. Pembahasan yang diutarakan di dalam video bukan

semata-mata berada di dalam satu level, namun pembahasan yang sederhana pun mempunyai sisipan pesan yang disampaikan berdasarkan relevansi data-data yang berbeda namun didapatkan korelasi yang utuh terhadap pembahasan tersebut. Sebagai contoh, *camera shots* dan *angles* mempunyai peran yang penting dengan genre film-film tertentu. Jika menyebutkan salah satu jenis genre di dalam pembahasan, mahasiswa belum sampai pada materi yang membahas mengenai genre, maka dari itu pembahasan ini akan sulit dipahami lebih dalam tentang *camera shots* dan *angles*, dan akan semakin sulit lagi dengan menggunakan istilah dalam berbahasa Inggris.

Mengenai pembahasan video pembelajaran pemahaman teknis, bukan menjadi kendala yang berarti karena setiap instruksi yang ada di dalam video pembelajaran tersebut merupakan langkah-langkah untuk menghasilkan video yang berkualitas baik. Akan tetapi yang menjadi kendala lainnya adalah banyaknya penjelasan mengenai peranan sebuah alat pendukung untuk menghasilkan kualitas video setaraf profesional. Bpk. Tommy menyebutkan aksesibilitas untuk mendapati alat tersebut akan sulit, dari ketersediaan dan angka penjualan yang cukup tinggi sehingga video pembelajaran tersebut tidak dapat berfungsi sebagai pembelajaran. Adapun tanggapan yang sudah diutarakan oleh mahasiswa/i, sering kali menemukan video yang dibuat dengan kebutuhan industri. Maka dari itu untuk tercapainya sebuah tugas yang dilakukan oleh para mahasiswa/i, jauh dari kesesuaian berdasarkan video yang ditampilkan dalam *YouTube*. Selama masa perkuliahan, peralatan penunjang praktek yang digunakan sebaiknya sebagai alat bantu standar dan dilengkapi dengan beberapa alat lainnya dari pihak program studi melalui lab audio visual, yang memiliki relevansi dengan *wahue* pencapaian oleh seorang mahasiswa/i.

Ketersediaan sebuah video pembelajaran yang menggunakan bahasa Indonesia dan pembahasan yang baik sangatlah sedikit, akan tetapi pembahasan yang memiliki bobot pembelajaran yang baik sering kali dijumpai dengan menggunakan bahasa Inggris. Referensi video sangat membantu dalam hal pembelajaran namun akan menjadi lebih buruk jika pembahasan tersebut dijadikan sebuah masalah baru di kelas. Membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk memahami bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, dalam waktu bersamaan mahasiswa/i melihat visual yang memiliki interaksi, cuplikan adegan, dan elemen-elemen lain di dalam video. Aktivitas ini akan menyulitkan mahasiswa/i untuk konsentrasi dalam waktu yang lama. Dalam pemahaman tentang *E-Learning* disebutkan bahwa semua elemen yang tampil dalam waktu bersamaan tidak memiliki tingkat kepentingan yang sama. Setiap elemen akan mempunyai porsi yang berbeda disaat waktu yang berbeda. Proses pencarian data seperti ini tidak akan mudah untuk mendapatkan sebuah pemahaman, pengertian dan pembelajaran yang baru.

Berdasarkan data observasi dan wawancara yang didapat dari ketiga sumber diatas dan landasan teori, adanya keterkaitan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Muladi (2014) bahwa, kebangkitan perangkat selular memiliki tiga kata kunci sebagai dampak untuk menggambarkan fenomena masyarakat informasi, yaitu; kecepatan (*speed*), virtualitas (*virtuality*), dan jaringan (*net-working*). Tiga kata kunci ini juga tertulis pada pernyataan Rivoltella (2008) bahwa, kecepatan berarti informasi beredar lebih cepat dan semakin cepat, tetapi usianya tidak akan bertahan lama dan akan segera tertinggal karena kebutuhan untuk terus diperbarui. Virtualitas merupakan bagian integral dari sistem hubungan antar pengguna, adanya diskoneksi dan fleksibilitas antara ruang dan waktu dalam mengakses informasi. Jaringan

menjadi kategori utama untuk menafsirkan budaya yang terbentuk dari berbagai dimensi sosiabilitas di dalam dan di luar jaringan.

Leonhard (2016), memaparkan pendapat dan penjelasan lebih lanjut mengenai tiga kata kunci yang telah diutarakan oleh Muladi (2014) dan Rivoltella (2008), bahwa merupakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dengan perangkat seperti komputer, desktop atau *mobile* yang berbasis pada teknologi digital dan terkoneksi internet. Produsen teknologi gencar melahirkan inovasi baru mengingat target pasar yang menjanjikan. Fenomena ini tidak berlaku pada negara-negara maju tetapi terjadi di seluruh dunia yang telah tersentuh oleh produk-produk teknologi dan jaringan internet. Negara berkembang dapat dijadikan sasaran utama bagi pemasaran produk teknologi dan menjadikan target pasar yang sangat menjanjikan.

Produk-produk teknologi dan jaringan internet yang dimaksud dalam penelitian ini, Bawden (2001) menyebutkan bahwa literasi digital menyangkut beberapa aspek berikut ini:

1. Perakitan pengetahuan yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang terpercaya.
2. Kemampuan menyajikan informasi termasuk di dalamnya berfikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet.
3. Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan dan dinamis.
4. Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media berjaringan.
5. Kesadaran terhadap akses jaringan orang yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan bantuan.
6. Penggunaan saringan terhadap informasi yang datang
7. Merasa nyaman dan memiliki akses untuk mengkomunikasikan dan memublikasikan informasi.

Gilster (1997) pembelajaran melalui media digital dimaknai sebagai *the ability to understand and use information in multiple formats from a wide variety of sources when it is presented via computer and particularly, through the medium of the internet* (kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam bermacam format dari beragam sumber yang luas ketika hal itu disajikan melalui computer dan secara khusus melalui medium internet).

Analisis data dari ketiga sumber di atas (mahasiswa, praktisi dan dosen), RPS dan data pendukung, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa/i saat ini menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana belajar dalam media baru berupa media video digital *Youtube*. Media ini memiliki kemampuan dalam memberikan informasi materi belajar dengan kecapatan, virtualitas dan jaringan. Sebagai konten kreator materi belajar mengacu pada teori *e-Learning* dan media pembelajaran (praktisi dan dosen), dapat melakukan tahapan perancangan produksi video dari berbagai sumber dan menjadikan sumber tersebut menjadi satu kesatuan materi belajar yang utuh, dinamis, efektif dan memberikan kenyamanan akses untuk memperoleh informasi belajar.

4.2. Analisis *Design Thinking*

Dari tahapan yang disebutkan pada bab sebelumnya, metode analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. *Empathize*

Ketertarikan mahasiswa dalam melihat dan memilih informasi sebagai kebutuhan kuliah, dapat dijadikan sebagai salah satu sumber data atau bahan pertimbangan yang dapat diolah menjadi suatu ide atau memanfaatkan cerita pengalaman mereka sebagai peluang untuk berinovasi menciptakan rancangan video materi pembelajaran.

Karya video materi pembelajaran pada saat ini bukanlah semata-mata untuk memposisikan institusi pendidikan yang *up to date*, melainkan memanfaatkan teknologi yang berkesinambungan, berkaitan sesuai

dengan kebutuhan mahasiswa. Pengembangan video pembelajaran dengan sudut pandang mahasiswa sentris, seperti 1). Indikator seperti apakah yang harus dicapai sebagai seorang mahasiswa dan bagaimana cara tenaga pendidik atau dosen dapat memberikan solusi? 2). Inovasi belajar seperti apakah yang disukai oleh mahasiswa? 3). Adakah cara yang terbaik sebagai institusi pendidikan atau dosen agar dapat masuk ke rutinitas mahasiswa?

Mengenal mahasiswa adalah sebagai peluang untuk memahami kebutuhan belajar mereka, harapan mereka dan kendala yang mereka hadapi disaat proses belajar mengajar berlangsung. Dosen dapat masuk ke rutinitas mereka dengan tujuan agar mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Selama proses belajar berlangsung, ada hal yang diperhatikan sebagai bagian penting untuk mengenal kebutuhan mahasiswa. Ada empat bagian yaitu, 1). Apa yang mereka pikir dan rasakan ketika berada di kelas? 2). Apa yang mereka lihat ketika proses belajar berlangsung? 3). Apa yang mereka katakan dan lakukan selama pembelajaran? 4). Apa yang mereka dengar dari dosen, teman dan sumber lainnya? Empat pertanyaan diatas menimbulkan dua rasa yang ada pada mahasiswa, pertama adalah rasa bersalah karena tidak paham apa yang mereka lihat dan dengar, frustasi ketika hasil yang tidak sesuai dengan keinginan mereka, dan kedua adalah rasa ingin memperoleh untuk memahaminya, mencoba membuatnya, mengalami rintangan dan berhasil sesuai dengan arahan hasil akhir. Untuk memahami lebih, apa yang mahasiswa butuhkan, cara memulainya dengan menggunakan peta empati sebagai alat berpikir visual yang dapat membantu mengembangkan pemahaman karakteristik, lingkungan, perilaku, dan aspirasi. Dengan melakukan cara ini dapat menemukan gaya video yang lebih kuat karena sesuai dengan profil mahasiswa yang memandu perancangan proposisi nilai yang lebih baik.

Dalam tahap awal ini, peneliti dapat terbantu dalam pembuatan naskah yang menggunakan gaya bahasa dan didukung dengan gaya visual

yang sesuai dalam menyampaikan isi materi pembelajaran. Naskah yang disusun dapat direncanakan seberapa besar bobot yang akan disampaikan dalam bentuk video dan tatap muka. Tahapan pra produksi sebaiknya pembuat naskah mempunyai sudut pandang yang sama dengan mahasiswa/i.

2. *Define*

Pemetaan atau merancang ide yang baru dan inovatif dengan menggunakan proses kreatif untuk membangun satu gaya video yang baru dan orisinal diantara ide-ide baru, proses ini disebut pembentukan ide. Inovasi gaya video bukan berasal dari masa lalu, pesaing, meniru, atau membandingkan, melainkan menciptakan nilai, memenuhi kebutuhan, ketertarikan serta minat mahasiswa untuk mengenal lebih akan mata kuliah yang sedang dipelajari.

Adanya muncul pilihan baru, sebaiknya diawali dengan memiliki sebanyak-banyaknya ide sebelum membatasinya dengan daftar-daftar pilihan. Pembentukan ide memiliki dua fase, yang pertama adalah membangun ide, kuantitas menjadi sesuatu yang penting. Fase yang kedua adalah sintesis-gagasan didiskusikan, dikombinasikan, dipersempit menjadi sejumlah kecil pilhan yang dapat dijalankan. Sebuah inovasi atau ide dapat diawali dengan:

a. Sumber Daya

Inovasi yang dipacu oleh sumber daya yang berasal dari organisasi yang ada untuk memperluas atau mengubah sudut pandang mahasiswa dengan gaya video materi pembelajaran.

b. Hasil

Inovasi Video materi pembelajaran yang diciptakan memberikan proporsi nilai baru sehingga mempengaruhi cara belajar mahasiswa, biaya produksi, nama institusi di masyarakat

c. Permintaan

Inovasi Penciptaan video materi pembelajaran dipacu oleh mahasiswa yang didasari oleh kebutuhannya, tersedianya fasilitas sehingga mempengaruhi hasil kemampuan individu dari setiap mahasiswa.

d. Finansial

Inovasi yang dipacu oleh faktor keuangan yang disediakan oleh pihak institusi pendidikan sebagai suatu kebutuhan akan proses perancangan ide produksi berdasarkan sumber daya, ide kreatif.

e. Dukungan

Inovasi yang dipacu oleh beberapa divisi dalam organisasi sehingga terjadinya kesinambungan terhadap perancangan ide produksi dengan kebutuhan di lapangan saat produksi berlangsung.

Tahap kedua ini setelah terbentuknya *draft* naskah, dibutuhkan kolaborasi dengan tim yang sudah dibentuk untuk mengolah naskah, baik dalam tahapan penyampaian yang terstruktur sampai dengan ide-ide visual yang berkaitan tanpa adanya batasan dalam menyampaikan gagasan. Terkadang satu atau dua orang sudah mencoba untuk membaca dan memperagakan dengan baik, namun ada yang memberikan saran lebih baik lagi dengan cara yang lebih praktis. Akan tetapi semua ide yang sudah diajukan tetap harus merujuk kepada kapabilitas sumber daya yang ada, berorientasi pada hasil yang video untuk pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang tercantum dalam kurikulum, kemampuan mahasiswa untuk kerja praktik, dana yang sudah dianggarkan dalam produksi video pembelajaran, serta sesuai dengan visi misi yang sudah

ditetapkan oleh pihak Universitas Trisakti dan Fakultas Seni Rupa dan Desain.

3. *Ideate*

Salah satu cara untuk mengatasi masalah adalah membuat pertanyaan yang melawan asumsi konvensional dengan mempertanyakan "bagaimana jika". Contoh pertama, pembahasan permasalahan teknis seperti: bagaimana jika mahasiswa yang tidak hadir dalam aktivitas belajar mengajar, tetapi tetap dapat mengikuti pembahasan materi saat ini dengan melihat YouTube sebagai pengganti pertemuan di kelas? Cara seperti ini sangat memungkinkan bagi mahasiswa untuk tetap memiliki informasi belajar terbaru seperti teman-temannya yang hadir di dalam kelas, akan tetapi sangat memungkinkan kurangnya pemahaman mereka yang maksimal karena tidak adanya sesi tanya jawab yang langsung membahas materi tersebut. Contoh kedua, Pembahasan permasalahan konten seperti: bagaimana jika konten video tersebut menggunakan pendekatan non-formal, agar komunikasi yang dilakukan kepada mahasiswa sesuai dengan gaya komunikasi mereka sehari-hari? Cara seperti ini sesuai dengan gaya komunikasi sehari-hari tetapi tetap mempertahankan norma santun yang memang seharusnya dijaga dalam lingkungan pendidikan. Namun pada akhirnya dengan cara "bagaimana jika" ini hanya sebagai awalan, terkadang cara ini berhasil tetapi terkadang tidak berhasil kerana terlalu provokatif.

Partisipasi orang-orang dalam organisasi dapat membantu menghasilkan ide-ide baru, maka dari itu diperlukannya memasang tim dari latar belakang pengalaman yang berbeda-beda sehingga terjadilah suatu kelompok dengan memiliki istilah "jenis-jenis orang kreatif". Inovasi gaya video materi pembelajaran adalah upaya menciptakan nilai baru dari sisi akademis, kemahasiswaan, penerapan teknologi pendukung di kelas, kompetensi dosen, perkembangan teknologi kreatif dapat

memberi masukan dan ide dari perwakilan beberapa bidang. Keberagaman anggota akan membantu untuk membangun, berdiskusi, memilih gagasan baru bahkan melibatkan pihak luar seperti beberapa mahasiswa ikut terlibat, akan tetapi sangat diperlukannya seorang fasilitator yang netral dalam pengambilan keputusan disaat rapat berlangsung (seperti contoh, Kepala Program Studi, Wakil Dekan atau Dekan).

Brainstorming merupakan bagian dari penentuan parameter yang ringan sampai keputusan penting. Sesuatu yang kompleks bukan berarti menetapkan keputusan yang rumit namun mempermudah membuat keputusan secara efektif. Keputusan yang berbeda-beda dapat diterapkan untuk memilih dan mencari gaya visual mana yang akan dipilih.



Gambar 6.

Post-it dalam proses *brainstorming*

Sumber: [designthinking.gal/en/visual](https://www.designthinking.gal/en/visual), 2019

Adanya serangkaian tahapan dalam menerapkan *brainstorming*, yaitu:

a. Tetap berfokus.

Mengajukan pertanyaan yang spesifik atas masalah yang ada. Pertanyaan tersebut disekitar kebutuhan mahasiswa, berdiskusi jangan menyimpang terlalu jauh.

b. Menunda keputusan.

Disaat berdiskusi, buatlah percakapan sebanyak-banyaknya (kuantitas), selalu berfikir dan bersikap visual, mendorong atau mengutarakan ide-ide “gila”, akan tetapi fasilitator berperan di dalamnya.

c. Berpikir secara visual.

Tuliskan atau sketsa ide agar dapat dilihat semua orang, untuk mempermudah mengolah semua bahasan sebaiknya menggunakan post-it, dapat dipindahkan dan dikelompokkan kembali semua ide-ide yang ada.

d. Bersiap.

Tahap ini merupakan tindakan *brainstorming* dimulai, ikut sertakan semua keanggotaan yang berpengalaman bahkan libatkan dari sisi mahasiswa sebagai perwakilan agar lebih tepat sasaran dalam membahas masalah yang mereka alami di dalam atau di luar kelas. Pembahasan dapat meliputi dengan contoh, 1). apa yang terjadi disaat produksi, 2). diskusikan kata kunci untuk membuat narasi, 3). elemen-elemen visual apa yang di tampilkan sebagai pendukung pembahasan dan sebagai daya tarik belajar dan 4). alat apa saja yang menunjang disaat produksi, dan tahap akhir.

Disaat menerapkan *brainstorming*, berpikir visual merupakan tahap yang sangat membantu untuk menjadikan suatu pemikiran menjadi objek pembahasan dengan pemahaman yang eksplisit. Menggunakan sketsa yang ditampilkan di depan umum untuk mendiskusikan berbagai informasi, identifikasi hubungan antara elemen, mengisi bagian yang hilang, dan membangun pemahaman bersama tentang berbagai isu sampai orang lain mengerti apa maksudnya. Kata kunci yang dituliskan dalam

post-it sebaiknya pembahasan tersebut diubah menjadi gambar. Dengan gambar orang pada umumnya akan bereaksi lebih daripada kata-kata. Gambar kasar sekalipun yang dibuat sungguh-sungguh dapat membuat terlihat jelas dan dipahami. Gambar-gambar membuat suatu diskusi menjadi konstruktif dan dapat memunculkan ide yang baru. Proses berpikir visual dapat dikembangkan dengan cara:

a. Memahami Esensi

Medium merupakan peta konseptual yang berfungsi sebagai bahasa visual dengan gramatika yang sesuai. Medium untuk menampilkan video pembelajaran dapat mengatakan kepada tim produksi bahwa apa saja yang diperlukan, dimasukkan, diinformasikan serta visual dan teks yang diperlukan di dalam gaya video materi pembelajaran.

Men-sketsa semua elemen yang ada, dapat memberikan gambaran besar gaya visual, informasi yang tepat untuk menangkap ide, tanpa detail yang mengganggu.

Memahami gaya video materi pembelajaran untuk mahasiswa, tidak hanya dengan pengetahuan elemen-elemen pembentuknya tetapi juga dengan pemahaman adanya hubungan antar semua elemen.

b. Meningkatkan Dialog

Mengubah asumsi implisit yang tersimpan di kepala menjadi informasi eksplisit, merupakan cara yang sangat tepat untuk meningkatkan dialog, menjadikan objek yang nyata, tetap ada dan memberikan titik referensi kepada tim.

Membantu semua orang untuk memiliki kesamaan terhadap bahasa visual, referensi, kosa kata dan gramatika sehingga dapat saling memahami lebih baik. Terfokus mendiskusikan elemen-elemen gaya visual dan mengusahakan agar saling terhubung satu

sama lain. Hal ini sangat penting untuk memiliki struktur kerja di dalam keanggotaan yang mungkin tidak terlalu mengetahui bidang fungsi satu dan lainnya.

Dialog visual merupakan cara yang efektif untuk mencapai pemahaman bersama. Anggota tim dari bagian berbeda dapat memahami bagian gaya visual dengan sangat baik, sehingga keterlibatan dari setiap komponen individu dapat mengembangkan pemahaman yang sama.

c. Menggali Ide

Munculnya ide berawal dari gagasan yang kabur, bukan pasti yang di benaknya, akan tetapi dapat memulai mengerjakannya dari manapun pikiran member perintah. Ide yang sudah di sketsa dapat memicu menjadi ide baru. Visual membantu untuk memfasilitasi dialog tentang ide setiap individu dan kelompok dapat mengembangkan ide bersama.

d. Meningkatkan Komunikasi

Suatu rancangan dapat mengkomunikasikan karya dan elemen-elemen pentingnya, maka hasil tersebut mempunyai nilai bagi institusi pendidikan itu sendiri. Setiap orang dari bagian institusi perlu memahami video materi pembelajaran tersebut sehingga setiap individu berkontribusi secara potensial untuk peningkatannya, sehingga dapat bergerak dalam arah strategis yang sama.

Mempunyai rencana "menjual" dalam video materi pembelajaran berdasarkan gaya visual yang sesuai untuk mahasiswa, sehingga *feedback* mahasiswa dapat timbul berawal dari tertarik, memahami, mempelajari dan mengeksekusikannya dalam kebutuhan proses belajar mengajar.

Menggunakan aktivitas bercerita visual dimulai dari 1). Memerakan teks secara individu atau kelompok, 2). Mengantikan teks dengan gambar sederhana asalkan pesan tersampaikan, 3). Tentukan jalan cerita dari gambar-gambar sederhana yang sudah dibuat, 4). Ceritakan setiap gambar satu per satu dengan alat bantu visual yang mendukung.

Melibatkan setiap individu di dalam organisasi untuk memiliki andil dalam menyampaikan ide yang ada di setiap pemikiran masing-masing. Setiap gagasan adalah penting, karena ditahap ini adalah sebagai pemicu untuk berfikir bebas, tidak dibatasi tetapi masih memiliki relevansi. Jika sudah cukup ide-ide yang sudah terkumpul dan sudah tidak adalagi yang dapat dikemukakan, maka pemilihan ide-ide yang dapat direalisasikan dimulai. Tentunya bentuk-bentuk ide yang disampaikan tadi dapat berupa tulisan atau visual, agar kata-kata yang diucapkan tersebut memiliki makna eksplisit. Sebelum dinyatakan setuju untuk memilih ide tersebut, sebaiknya melahui tahapan dialog yang lebih intens, memberi waktu lagi untuk menggali ide, melibatkan dosen-dosen pakar yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga meningkatkan komunikasi pada pencentuan akhir yang sudah merupakan kesepakatan dan kesimpulan bersama yang valid.

4. *Prototype*

Sebuah alat bantu yang dapat memberikan peluang untuk mengembangkan gaya video materi pembelajaran agar lebih inovatif, pendukung tujuan diskusi, pemeriksaan, dan pembuktian sebuah konsep. Prototipe ini dapat berbentuk sketsa sederhana atau konsep utuh yang dijelaskan dengan banyak bentuk berbeda. Prototipe dapat memberikan pemahaman tentang pro dan kontra dari beberapa kemungkinan yang

berbeda. Interaksi dengan prototipe menghasilkan ide segar dibanding dengan diskusi, memberikan petunjuk ke arah yang tak terbayangkan. Prototipe memiliki potensi untuk memberikan umpan pertanyaan yang memberikan informasi dan pencarian solusi. Efektif atau tidak prototipe yang disempurnakan sebaiknya ditindak lanjuti dengan pemeriksaan yang lebih mendalam setelah desain dimatangkan.

Sebuah prototipe baru dapat dikembangan dimulai dari,

a. Sketsa

Uraikan ide dengan proporsi nilai, minta informasi sebanyak-banyak dan jadikan sebagai masukan utama.

b. Terperinci

Menggenali apa saja yang memungkinkan agar ide dapat berfungsi, ada logika dasar di dalamnya, sesuaikan dengan potensi mahasiswa, ada keterkaitan, dan lakukan konfirmasi dengan keadaan lapangan.

c. Uji Lapangan

Adanya studi mengenai suatu kasus yang sudah berjalan dan telah dinilai dengan baik, libatkan mahasiswa sebagai bahan uji dalam menjalankan proses belajar, jabarkan semua elemen-elemen yang ada di dalamnya.

5. *Test*

Video materi pembelajaran merupakan salah satu bagian aktivitas regular dalam memenuhi kebutuhan institusipat pendidikan maka dari itu dibutuhkan penyesuaian dengan posisi mahasiswa. Pemeriksaan menyeluruh dapat menjadi basis untuk memperbaiki video materi pembelajaran secara bertahap. Adanya dua jenis penilaian dasar yang

dilakukan oleh tim perancangan, seperti penilaian gambaran secara menyeluruh dan yang ke dua penilaian SWOT untuk mengevaluasi terhadap setiap elemen di dalam video materi pembelajaran.

Adapun cara lainnya untuk mengetahui reaksi mahasiswa/i dan penonton di media video *YouTube*. Menggunakan metode pencarian data untuk disesuaikan dengan poin-poin parameter keberhasilan karya visual video materi pembelajaran.

Tabel 3

Asumsi Parameter Keberhasilan Belajar

Peluang	Pemetaan	Video materi pembelajaran	Tanggapan	Nilai tambah
<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan belajar. • Kebutuhan mahasiswa/i. • Universitas Triaski dan masyarakat luas. • Kebutuhan belajar dalam setiap tahun. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa/i tertarik menggunakan video materi pembelajaran. • Referensi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar. • Membantu dalam hal pertemuan tugas dan pencapaian mahasiswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah dimengerti. • Efisiensi waktu proses pembelajaran. • Mengetahui, memahami, dan mempelajari semua dengan mudah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penambahan penonton dan ditikui dengan cepat di <i>YouTube</i>. • Komentar positif dari penonton. • Mahasiswa interaktif dalam pembahasan materi. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Share link</i> video meningkat. • Universitas Triaski dikenal melalui video pembelajaran. • Ditanggapi-tanggapi oleh penonton <i>YouTube</i> video berikutnya.

Sumber : Januar Ivani, 2019

4.3. Tahapan Perancangan atau Desain.

1. Konsep Video

Video pembelajaran sebaiknya memiliki gagasan dasar berupa, mengemas materi pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan kalangan mahasiswa, menggunakan pendekatan multimedia (video, audio, narasi, animasi, tipografi, dan warna) dalam belajar dan penyebarannya dapat diakses dengan cepat dimanapun dan kapanpun tanpa batasan waktu untuk mempelajari materi tersebut sebelum atau sesudah tatap muka di kelas, maka video ini dirancang sesuai dengan, sebagai berikut:

a. Landasan Hukum.

Berdasarkan Peraturan dan undang-undang mengenai kebijakan *e-learning* yang ada di Bab II, menyebutkan bahwa:

- i. UU Pendidikan Tinggi 12/2012. Bagian Ketujuh Pendidikan Jarak Jauh Pasal 31 ayat 1 “Pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi”.
- ii. Permendikbud No 109 tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di Pendidikan Tinggi. “Pembelajaran elektronik (*E-Learning*) adalah pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja”.

Berdasarkan peraturan dan undang-undang di atas, maka tim dosen mata kuliah Multimedia Dasar menggunakan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang akan diadaptasi menjadi video materi pembelajaran, yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja untuk melengkapi penyampaian materi pembelajaran sebelum atau disaat dan sesudah tatap muka, meskipun Universitas Trisakti bukan sebagai penyelenggara Pendidikan jarak jauh di Pendidikan Tinggi. Program pembelajaran *E-Learning* sudah sebaiknya dimanfaatkan oleh Perguruan Tinggi Universitas Trisakti sebagai referensi media informasi yang digunakan oleh mahasiswa/i untuk kebutuhan pembelajaran.

b. Perancangan Konsep

Untuk mencapai peraturan dan undang-undang kebijakan *E-Learning* yang dipaparkan di atas, membutuhkan konsep dalam merancang video materi pembelajaran sebagai cara belajar baru

yaitu menggunakan deferensiasi mendasar, Hal-hal yang menjadi pertimbangan agar sebuah video dapat dilaksanakan dan menghasilkan 1). Fokus dalam menyampaikan materi, 2). Operasional, dan 3). Keterlibatan mahasiswa/i, maka dibutuhkannya kunci kerja, seperti

- i. Mengurangi atau menghilangkan dari video-video pembelajaran yang sudah ada.
- ii. Menambah atau menciptakan yang baru dari video-video pembelajaran yang sudah ada.

Fokus dalam menyampaikan materi, menciptakan narasi berupa penjelasan materi yang disampaikan hanya dengan satu pembahasan, dapat divisualkan dan dipahami dengan sederhana (penataan komposisi kamera, grafik, teks dan audio *dubbing*). Berdasarkan narasi, semua kegiatan ini dapat menekan biaya produksi dari sumber daya manusia (tim dosen), alat-alat yang tersedia di Lab AV dan mahasiswa/i yang dilibatkan (ide dan tenaga eksekusi).

c. Konsep Komunikasi

Saat ini, Universitas memiliki tenaga pengajar dari berbagai generasi, dosen aktif dari kalangan generasi *Baby Boomer* dan *Millenial*. Komunikasi yang sudah terjalin saat ini antara dosen dengan Gen Z adalah melalui berdialog, akan tetapi dialog yang efektif sebaiknya dapat dipahami lebih dahulu dengan sifat-sifat utama yang dimiliki oleh Gen Z, diantaranya adalah 1). Digital: dunia nyata dan dunia virtual atau digital menyatu dalam realitas Gen Z, 2). Hiper-kustomisasi: Gen Z melakukan identifikasi dan kustomisasi agar perilaku dan keinginannya dapat dipahami, 3). Realistis: segala aktivitas yang mereka hadapi adalah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dan memiliki pola pikir praktis dalam merencanakan dan mempersiapkan kedepannya, 4). FOMO: setiap

hal yang baru atau yang sedang terjadi, menjadi suatu kompetisi bagi mereka karena Gen Z takut melewati tren tersebut, 5). *Weconomist*: memperdayakan semua sisi yang dapat memberikan suatu solusi atau cara-cara baru yang dapat memberikan keputusan agar lebih praktis dan hemat biaya, 6). DIY: *do-it-yourself* atau lakukan sendiri, kemampuan seperti ini muncul dari faktor orang tua (Gen X) yang mendorong mereka untuk tidak berada dalam jalur tradisional, 7). Terpacu: kata lain Gen Z adalah generasi yang kompetitif, siap, giat terhadap orang yang melakukan pekerjaan yang sama, namun mereka mempunyai sifat tertutup. Tujuh sifat Gen Z yang disebutkan sebaiknya dapat dipahami oleh para tenaga pengajar karena komunikasi yang digunakan membawa dampak terhadap ilmu pendidikan. Berkomunikasi tidak lepas dari media, yang di dalamnya memiliki komponen-komponen seperti orang, proses, ide, peralatan dan organisasi dengan penggabungan sifat-sifat Gen Z secara sistematis agar diperoleh daya guna dan hasil guna yang optimal. Maka dari itu, gaya komunikasi yang sesuai dengan Gen Z mengandung unsur-unsur seperti,

- i. Menyampaikan materi belajar dengan gaya penyampaian baru atau disebut *kekinian*, karena mahasiswa/i merupakan target utamanya. (video dengan penggabungan interkasi pemeran).
- ii. Disampaikan dengan cara yang diluar kebiasaan atau melawan tradisional, (memposisikan pemeran sebagai mahasiswa/i disaat beradegan dan rancangan narasi).
- iii. Penggabungan penyampaian materi menggunakan teknik editing, media digital atau T.I.K masa kini, (transisi, animasi teks atau visual yang sesuai dengan tren)
- iv. kostumisasi cara penyampaian informasi, (video bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas).

- v. Projek video yang dikembangkan, sebaiknya melibatkan mahasiswa/i, agar memiliki pengalaman yang sama ketika belajar di kelas dengan di lapangan. (keterlibatan penulisan naskah dan visualisasi).
- vi. Adapun yang harus diperhatikan untuk berkomunikasi secara umum, gunakan kata-kata sederhana agar dengan mudah dimengerti, menyampaikan pesan menggunakan solusi (solusi), ucapan dibentuk oleh suara (kekuatan, jeda, ritme, intonasi) dan gerak tubuh, antusias dalam menyampaikan pesan baik sebagai narator atau dengan lawan bicara, menggunakan humor pada waktu yang tepat, penyampaian yang berlebihan jika digunakan sesekali akan menjadi baik, mengenal pemeran dengan baik karena adegan diperankan dengan *passion* bukan kemampuan diri.

d. Konsep Kreatif

Karya desain komunikasi visual adalah sebuah pesan yang disampaikan lewat unsur visual, verbal dan audio. Ketiga unsur tersebut memiliki makna denotatif dan konotatif, ketika dua makna tersebut dapat tersampaikan dengan baik maka pesan tersebut dapat dipahami secara utuh. Setiap pesan yang diterima oleh penerima, didasari dengan pemahaman dasar pengetahuan dan hubungan komunikasi masing-masing individu. Pesan tersebut merupakan informasi yang diterima oleh manusia dan diproses dalam otak, sehingga memiliki beban dalam mengolah pesan. Berdasarkan pengalaman mahasiswa/i, suatu pesan dapat atau tidak diterima oleh mereka karena adanya kesederhanaan atau kerumitan dalam informasi saat muncul di waktu yang bersamaan. Informasi tersebut dapat berupa tulisan, visual (video dan grafik) dan narasi. Ketika makna denotatif dan konotatif yang disampaikan tidak dapat dipahami maka peran video pembelajaran tersebut tidak

tersampaikan dengan baik. Untuk menghindari pesan yang tidak tersampaikan, tim dosen sebaiknya memahami fungsi kognitif dimana fungsi ini bertujuan untuk perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan sehingga menghasilkan persepsi, mengingat dan berpikir.

i. Visual

Pesan visual yang ingin disampaikan sebaiknya, 1). Tingkat kompleks visual seperti video, sebaiknya hanya sebagai tambahan informasi bukan pesan utama dan segera berganti ke video adegan lain yang lebih ringan dan teks berupa ringkasan, 2). Memproses informasi visual sebaiknya mempertimbangkan durasi yang cepat atau lambat disesuaikan dengan beban pesan, 3). Pesan yang berupa instruksi akan lebih baik menggunakan asset data (video, grafik, teks, animasi) yang lebih sederhana, berbanding dengan visual yang menarik akan tetapi memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi, 4). Video, grafik dan animasi memiliki hubungan erat dengan narasi yang disampaikan, 5). Antar visual satu dengan lainnya memiliki keterkaitan dan sistematis dalam menyampaikan pesan (*continuity*).

ii. Verbal

Pesan verbal yang ingin disampaikan sebaiknya, 1). Memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi berupa narasi, menggantikan teks untuk memperingan beban indra penglihatan, 2). Penyampaian narasi memperhatikan pelafalan, intonasi, jeda, ritme dan semua ini berkaitan dengan penempatan kata-kata dalam durasi yang tepat, 3). Kata-kata sederhana, tepat dan menarik sehingga dalam memproses pesan tidak menggunakan waktu yang lama, 4). Narasi memiliki relevansi sedekat dengan visual, agar tidak memerlukan proses

kognitif tambahan, 5). Tidak mengulang teks dengan menggunakan narasi agar tidak memberi beban dua kali dalam memproses informasi.

iii. Audio

Pesan audio yang ingin disampaikan sebaiknya, 1). Musik latar yang tidak menggunakan vokal, 2). Pengaturan volume yang sesuai dengan kebutuhan dalam menyampaikan pesan, 3). Efek suara dapat digunakan namun tidak berlebihan untuk menekankan konteks keseluruhan pesan yang disampaikan, 4). Tema lagu yang sesuai dengan materi dapat memberikan semangat, suasana serta dramatisir dalam menyampaikan pesan dan makna. 5). Suara latar atau *ambience sound*, dapat digunakan jika berkaitan dengan video yang digunakan.

e. Keterlibatan kerabat kerja

Rancangan konsep di atas, dieksekusi oleh sumber daya manusia (tim dosen dan mahasiswa/i) yang memiliki kapasitas dan kompetensi dibidangnya masing-masing. Kemampuan inovatif tersebut dapat di kategorikan menjadi;

- i. Meminimalisir biaya produksi
- ii. Meningkatkan deferensiasi
- iii. Keterampilan dan kemampuan khusus
- iv. Manajemen produksi yang efektif

Kategori ini dapat diterapkan pada tahapan praproduksi sampai pasca produksi. Sebagai apresiasi kontribusi kerabat kerja, dapat diwujudkan dengan 1). Tim dosen (honor proyek, *credit title*, dan *portfolio*), 2). Mahasiswa/i (nilai, sertifikat, dan *portfolio*).

2. Praproduksi

a. Perancangan Naskah

Tahapan perancangan narasi menggunakan metode Design Thinking dengan tahapan sebagai berikut:

- i. *Empathize* : Naskah yang disusun berdasarkan gaya komunikasi mahasiswa/i atau Gen Z, dimana penyampaian tersebut mudah dimengerti dan pahami setiap kata dan kalimat yang disampaikan sehingga disaat menerima informasi tersebut dapat diproses langsung dengan logika mereka.
- ii. *Define* : Setiap kata yang sudah dirancang berasal dari kesepakatan antara tim ahli, tim teknis dengan persetujuan program studi atau dekan, akan lebih baik didukung dengan visual-visual penunjang agar pemahaman yang disampaikan bukan hanya dengan didengar namun dirasakan dengan penglihatan berupa suasana lingkungan dan gestur (video), suara, warna, bentuk, gerakan yang sesuai dengan naskah yang diucapkan. Dalam tahap ini semua tim yang terlibat pada akhirnya harus berada dalam satu sudut pandang yang sama dalam menterjemahkan materi pembelajaran ke bentuk visual.
- iii. *Ideate* : menyampaikan suatu pembahasan yang menggunakan cara-cara melawan konvensional, akan tetapi tidak melupakan norma berbahasa santun. Suatu ide gagasan dari luar kebiasaan dapat diutarakan oleh setiap anggota yang terlibat, tanpa membatasi cara berfikirnya, lupakan kata mustahil tetapi masih masuk akal dalam hal teknis. *Brainstorming* menjadi salah satu cara untuk menyampaikan ide tersebut, dapat disampaikan berupa tulisan atau gambar.

Keterlibatan semua anggota dengan cara berfikir masing-masing dapat dilihat oleh anggota lainnya. Ide-ide ini disusun dan mengkaitkan urutan narasi dengan usulan visual kreatif. Usulan yang diajukan sebaiknya dapat dijelaskan lebih lanjut agar setiap kata dan visual tersebut dapat menarik perhatian para mahasiswa/i.

- iv. *Prototype* : perancangan gagasan narasi yang sudah dibuat sebelum menjadi naskah yang utuh, sebaiknya menyediakan waktu untuk diuji coba seperti peragaan peran dengan membaca narasi atau disebut dengan *script reading*. Tahap ini bukanlah tahapan final dalam perancangan narasi namun sebagai alat bantu untuk mencari atau memberikan peluang untuk dikembangkan dari sebuah video materi pembelajaran yang sudah sesuai dengan konsep. Tidak menutup kemungkinan munculnya pro dan kontra disaat tahap ini berlangsung, akan tetapi interaksi ini akan memunculkan arah baru untuk membuat keputusan yang lebih baik lagi. Potensi-potensi yang muncul akan lebih baik jika dilakukan sketsa narasi yang baru atau penambahan baru diantara yang lama, uraikan pembaruan tersebut lebih rinci lagi agar mendapat kesepakatan dan pemahaman yang sama, adakan uji coba lagi dan lakukan berulang sampai menemukan titik terang yang sama. Libatkan mahasiswa/i dalam uji coba ini, karena pada akhirnya narasi ini dibuat untuk didengar oleh mereka.
- v. *Test* : penentuan dari sebuah narasi utuh namun belum final yang diuji coba kepada bagian berwenang (Program Studi atau Dekan) dalam memutuskan valid atau tidak narasi ini untuk dijadikan naskah. Simulasi adegan yang sesuai dalam

narasi diperlihatkan, agar mendapatkan garis besar video materi pembelajaran. Strength, Weakness, Opportunity dan threat (SWOT) dapat merincikan keseluruhan aspeknya yang meliputi penyampaian isi materi, visual (video, warna, teks penjelasan, komposisi, bentuk-bentuk pendukung), audio (intonasi narator, suara latar, efek suara), gestur, teknik pengolahan data, pemaksimalan durasi, alternatif solusi dalam menghadapi kendala yang tak terduga.

Semua tahapan yang disebutkan diatas tentunya sudah melalui tahap persetujuan oleh pihak dosen atau tim ahli yang terkait dengan video materi pembelajaran. Semua keputusan dirundingkan oleh semua tim agar ide dan pelaksanaan teknisnya dalam berjalan beriringan. Pada bagian pengesahan oleh pihak berwenang, tim miliki persiapan rencana keuangan yang akan digunakan sesuai kebutuhan-kebutuhan produksi, namun bila diketemukannya kendala dalam produksi yang bersangkutan dengan keuangan, narasi tersebut akan dirancangan ulang agar saat pelaksanaan produksi tidak memakan biaya yang besar dan dialokasikan dana tersebut kepada bagian tim yang dapat memaksimalkan dana tersebut.

b. *Survey*

Paling utama dalam *survey* adalah penentuan lokasi *shooting*. Disaat lokasi sudah ditemukan ada beberapa hal yang dijadikan pertimbangan. Harga dari beberapa lokasi namun terjangkau dapat memutuskan aktivitas kerja selanjutnya. Berpindah-pindah tempat dapat menjadikan kendala, namun dapat dijadikan nilai tambah dari hasil video. Harga dari satu lokasi (Cntr: Gudang ribuan meter persegi) yang membutuhkan biaya besar namun dapat

digunakan untuk berbagai macam adegan yang dibutuhkan. Adanya penghematan tenaga, waktu serta biaya produksi.

c. *Casting* pemeran

Pemeran yang dibutuhkan untuk video materi pembelajaran adalah mahasiswa/i. Meskipun adanya kekurangan, karena pengalaman dalam berperan sangat kurang, akan tetapi ada yang mampu melakukannya dengan cukup baik. Maka dari itu, *casting* ini dibutuhkan untuk mencari kemampuan dalam menterjemahkan narasi ke bentuk gestur, ekspresi, interaksi dan sedikit berdialog untuk kebutuhan video pembelajaran mata kuliah multimedia dasar, materi *camera shots & angles*.

d. Sketsa lokasi yang akan digunakan

Proses sketsa yang dilakukan bertujuan untuk memahami situasi lokasi pengambilan gambar yang akan digunakan. Sketsa yang dihasilkan berupa alternatif perspektif kamera dengan tempat yang akan digunakan sesuai dengan pesan di dalam narasi. Estetika menjadi prioritas dalam penentuan lokasi. Tahap ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* tersebut diperkirakan mencapai akurasi 75 persen.

e. *Props*

Benda-benda yang dipersiapkan untuk kebutuhan pengambilan gambar. Benda yang digunakan dapat membantu atau berkaitan dengan penjelasan dari narasi yang disampaikan. Pemeran dapat menggunakannya sebagai alat interaksi sehingga gambar yang ditampilkan tidak statis.

f. Panduan adegan

Sebuah catatan singkat yang dipersiapkan dan digunakan oleh *director* untuk meminimalisir kesalahan atau melewatkan adegan tambahan, alternatif dan improvisasi yang dilakukan pemeran. Catatan ini dipersiapkan disaat gladiresik pemeran dengan *director*. Kemungkinan besar didapati ide-ide baru yang muncul dengan spontan dan diluar rancangan susunan adegan yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Maka perlu dicatat agar tambahan tersebut tidak dilupakan atau terlewat disaat pengambilan gambar.

g. *Script reading*

Sebuah aktivitas pembacaan narasi atau sebuah dialog yang dilakukan bersama-sama oleh semua tim yang terlibat di dalam hasil akhir video materi pembelajaran. Narator melakukan perannya dalam menyampaikan pesan, pemeran melakukan *acting* yang telah disepakati, mempunyai relevansi dengan pesan yang disampaikan. *Cameraman* melakukan simulasi gerakan atau penempatan sudut pandang terhadap adegan yang dilakukan oleh pemeran dan penyampaian pesan oleh narator. Tahap ini sebagai proses persiapan keseluruhan sebelum pengambilan gambar. *Script reading* sebaiknya dilakukan satu atau dua hari sebelum jadwal dan beberapa saat sebelum pengambilan gambar dilakukan.

3. Produksi

Partisipasi anggota tim yang cukup banyak dapat menyelesaikan tahap persiapan produksi dengan efektif. Keterlibatan tim meliputi semua kebutuhan produksi yang sudah diketahui lebih awal sejak perancangan narasi masih berlangsung. Langkah-langkah persiapan yang sudah dituliskan dalam praproduksi, berguna sebagai efisiensi hari produksi, tenaga dan waktu tim untuk menyelesaikan hal lain di dalam aktivitas produksi.

Alternatif produksi yang dimaksud adalah 1). Jika memiliki kendala dengan pemeran mengenai waktu pengambilan gambar, kesehatan pemeran atau hal lain yang membuat pemeran berhalangan hadir, sutradara dan tim produksi mempunyai agenda lain yang masih dapat melanjutkan pengambilan gambar yang berbeda tanpa kehadiran pemeran di dalam adegan tersebut, 2). Kendala dengan lokasi pengambilan gambar. Faktor alam tidak dapat direncanakan atau disiasati oleh tim produksi jika pemilihan lokasi di luar ruang. Studio layer hijau merupakan solusi berikutnya, mempertimbangkan biaya yang sudah dikeluarkan saat itu, sehingga pengambilan gambar masih dapat berlangsung. Hanya kendala penundaan waktu karena berpindah tempat, 3). Pelaksanaan pengambilan gambar dapat menjadi kendala ketika alat produksi atau barang pendukung tidak tersedia atau tidak berjalan dengan baik. Tim produksi dan tim pasca produksi mendiskusikan hal tersebut, apakah sebaiknya dipertahankan pengambilan gambar disaat itu atau dapat digantikan dengan proses *compositing*? Memutuskan hal tersebut mempunyai pengaruh dengan biaya produksi dan pasca produksi. Semuanya mempertimbangkan efektifitas dalam kerja.

Hasil-hasil pengambilan gambar yang sudah berjalan 50 persen atau garis besar video materi pembelajaran sudah terkumpul sebagian, maka data video tersebut sudah dapat dipindahkan ke tim pasca produksi. Penyuntingan gambar disaat pengambilan gambar masih berlangsung dapat mengidentifikasi dengan segera mengenai kualitas rekaman tersebut. Jika data utama sudah terkumpul dalam kualitas yang baik dan sudah tersusun dengan semestinya, tim produksi dapat melanjutkan pengambilan gambar lainnya sebagai kelanjutan cerita di dalam video materi pembelajaran.

4. Pasca Produksi

Penataan semua elemen-elemen video yang digabungkan dan menghasilkan satu kesatuan karya isual video materi pembelajaran yang utuh. Tim pasca produksi mengawali dengan rekaman narasi. Narator sebagai sumber utama yang membaca semua narasi dengan detail, sehingga suara yang direkam menghasilkan durasi yang sudah ditentukan oleh sutradara. Proses disaat rekaman sangat membutuhkan waktu yang cukup panjang, intensitas latihan dapat menentukan kualitas rekaman tersebut. Lama atau tidak rekaman ini berlangsung, tergantung dari kapabilitas seorang narator yang dapat menterjemahkan narasi menjadi suara yang memiliki dinamika suara dalam menyampaikan pesan, pelafalan yang baik, penggunaan waktu yang tepat dalam berbicara. Hasil rekaman narator ini dilakukan beberapa kali, sebagai alternatif rekaman yang memiliki kualitas berbeda-beda. Ketepatan penyampaian pesan dari seorang narator sangat memungkinkan dilakukan dengan sekali rekaman, namun kesempurnaan itu sangat membutuhkan waktu yang lebih lama lagi. Maka beberapa hasil rekaman yang sudah direkam sebelumnya, disunting oleh tim sehingga bagian-bagian yang sudah tepat dapat digabung sehingga menjadi satu kesatuan rekaman suara yang utuh. Langkah penyuntingan audio atau suara juga dilakukan sebagai kebutuhan aset suara latar (*background*) dan *sound effect*.

Tim grafis dalam pasca produksi memiliki acuan narasi dan *storyboard* sebagai panduan dalam mengolah gambar statis yang nantinya akan digunakan dalam video materi pembelajaran. Grafis yang digunakan antara lain, 1). Ilustrasi statis, 2). Ilustrasi animasi, 3). Pengolahan foto, 4) pemilihan teks, dan 5). Penentuan warna yang akan digunakan dalam proses *colour grading*.

Video editing dan *video compositing* dilakukan pada saat semua aset yang dibutuhkan (hasil rekaman dan semua elemen-elemen pendukung) sudah terkumpul semua. Disaat proses ini berlangsung,

kehadiran seorang sutradara sangat diperlukan, mempertimbangkan semua aset yang sudah digabungkan dapat diputuskan untuk dilanjutkan, ditambah atau dikurangi sebagian. Keputusan tersebut dilakukan karena ada faktor 1). Kesesuaian dalam durasi yang lebih atau kurang dari kebutuhan, 2). Penempatan (*layout*) semua elemen yang sudah digabungkan, 3). Pergerakan aset grafis (*motion graphic*) yang tepat. Ketika semua proses *editing* ini sudah sesuai, maka selanjutnya data-data tersebut dijadikan data video yang utuh. Tim pasca produksi sudah mengetahui ketentuan video materi pelajaran digunakan untuk kebutuhan video *YouTube*, sehingga data video ini diputuskan menggunakan format video yang sesuai. Format video *YouTube* adalah resolusi 1280x720, keterbacaan video untuk semua media video digital menggunakan Mp4.

Hasil video materi pembelajaran ini dilanjutkan ke tahap *screening*, dimana tahap ini membutuhkan kehadiran Dekan sebagai produser di FSRD. Kesesuaian konsep video diuji pada saat ini, apakah sudah sesuai dengan kesepakatan diawal. Tepat atau tidak, sudah diidentifikasi oleh sutradara diawal, maka sutradara melakukan presentasi kepada Dekan hanya untuk memastikan semua itu sudah berjalan dengan konsep yang sudah disepakati. Unggah ke media video *YouTube* sebagai langkah akhir. Tahapan pelaksanaan dan semua ketentuan yang harus dilakukan sudah dijelaskan pada tahapan metode perancangan (Bab III).

BAB V

DESAIN VIDEO MATERI PEMBELAJARAN

Setiap proyek desain video materi pembelajaran sebaiknya memiliki keunikan sebagai bagian di dalam identitas FSRD Universitas Trisakti. Proses tersebut memiliki tantangan, hambatan, dan faktor kunci keberhasilan tersendiri, yang diawali dari berbeda tujuan dan konteks dalam organisasi. Disaat melakukan perancangan strategi desain ini, diharapkan setiap prosesnya dapat memberikan titik awal yang membantu organisasi menyesuaikan pendekatannya dengan kebutuhan mahasiswa/i khususnya di program studi DKV mata kuliah Multimedia Dasar.

Berdasarkan teori sebelumnya, titik awal yang sebaiknya dipahami oleh tim dalam berinovasi video materi pembelajaran, berupa 1). Memenuhi kebutuhan, 2). Menggunakan teknologi dalam pembelajaran, 3). Meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif, 4). Menciptakan strategi belajar yang baru bagi mahasiswa/i dan institusi pendidikan. Kebutuhan mendasar tersebut harus dipahami oleh tim dalam mencapai faktor-faktor spesifik sebagai organisasi yang mapan yaitu mampu mengatasi masalah pada proses belajar saat ini, menyesuaikan dan meningkatkan proses belajar saat ini, meluncurkan suatu teknologi yang baru untuk proses belajar saat ini, mempersiapkan materi belajar dalam bentuk baru untuk kedepannya.

Strategi desain video materi pembelajaran mata kuliah Multimedia Dasar dengan topik pembahasan *Camera Shots & Angles*, memiliki tahapan dalam membuat perencanaan produksi (praproduksi), yaitu: 1). Pembukaan, 2) Penjelasan materi, 3). Visualisasi materi, dan 4). Penutup. Semua empat tahapan ini distusun di dalam narasi, berdasarkan konsep berpikir visual.

1. Narasi

Disaat mengembangkan kegiatan belajar ke bentuk video materi pembelajaran, dapat diawali dengan pembuatan narasi yang di dalamnya memiliki pemahaman dan pengetahuan yang relevan dengan materi belajar, informasi dan gagasan yang dapat diubah ke bentuk audio visual, penjelasan informasi yang dapat diterapkan oleh mahasiswa/i dengan kegiatan praktik untuk penuntasan tugas kuliah, serta segala bentuk ubahan informasi yang diterima tersebut dapat dikelola oleh mahasiswa dengan modifikasi atau adaptasi sesuai dengan kesepakatan tugas yang disampaikan oleh dosen dikelas.

Narasi yang sudah dirancang sesuai dengan materi belajar oleh dosen dan tim naskah, di dalamnya menggunakan gaya bahasa Gen Z, kompleksifitas visual yang sudah disederhanakan, audio yang disesuaikan dengan video, karakter pemeran, pemilihan lokasi *shooting* dan pengolahan semua elemen desain yang menjadi satu kesatuan sehingga keseluruhannya menjadi video materi pembelajaran adalah sebagai berikut:

“Hai para mahasiswa sekalian, antusiasme muda yang haus ilmu, haus pengalaman, eehmm dan haus beleian. Perkenalkan saya dosen kalian pak Tommy, selamat datang di acara ‘5 menit Video Tutorial’. Kita akan membahas mengenai berbagai macam materi perkuliahan hanya dengan lima menit saja. Kenapa lima menit? Biaya produksinya mahal. Pada episode kali ini, kita akan mempelajari berbagai macam teknik pengambilan adegan yang sering kali kalian pakai dalam menggunakan kamera video.

Teknik ini seperti *camera shot* dan *camera angles*. Mungkin kalian bertanya, memang penting ya harus tau segala macam teknik pengambilan adegan? Tidak bisa langsung *shoot* aja?. Penting, kalau kalian tidak tau, bisa merusak persepsi penonton terhadap maksud dan pesan yang ingin kalian sampaikan. Tetapi dengan teknik yang tepat, kalian dapat memperkuat dan memperjelas dua hal tersebut. Langsung kita mulai ya. Eehmm tapi jangan disini, kurang enak ya. Saatnya pindah tempat.

Naahhh, ini baru pas. Yun, kesini, bantuin saya. Sekarang kita dibantu dengan kakak kelas kalian, untuk memperagakan beberapa macam teknik pengambilan adegan yang sudah kita sebutkan. Siap Yun? Siap ngapain pak? Ya sudah saya anggap saja siap ya.

Camera shoots, 1). *Extreme Long Shot* atau *Establishing Shot* – menunjukkan lokasi kejadian tanpa harus memperlihatkan subjek dengan jelas. Biasanya digunakan pada awal adegan. 2). *Long Shot* – menunjukkan hubungan antara subjek dengan lingkungan disekitarnya. 3). *Full Shot* – ini untuk lebih memperkenalkan subjek dan apa yang sedang dilakukan di lingkungannya. Subjek biasanya memenuhi frame. 4). *Knee Shot* – memperlihatkan aktivitas subjek dari lutut sampai ke atas. 5). *Medium Shot* – memperlihatkan aktivitas subjek mulai dari pinggang ke atas dan ekspresinya. Biasanya menjadi standar *shot* untuk *interview*. 6). *Medium Close Up* – menunjukkan aktivitas subjek mulai dari dada ke atas untuk lebih memperlihatkan emosi dan gerak gerik subjek. 7). *Close Up* – untuk menekankan ekspresi subjek. Namun tetap memiliki ruang *head room*. 8). *Big Close Up* – lebih menunjukkan detail ekspresi subjek mulai dari dahi dengan *head room* terpotong. 9). *Ektreme Close Up* – detail ekspresi subjek spesifik pada bagian tubuh tertentu seperti mata, mulut dan lain-lain. Tujuannya untuk memdramatisasi subjek. 10). *Cut – in – shot* yang digunakan untuk memperlihatkan detail gerak gerik subjek atau bisa digunakan untuk memperjelas konteks di dalam sebuah adegan. 11). *Point Of View – shot* dengan sudut pandang orang pertama, menunjukkan apa yang sedang dilihat oleh mata subjek. Jadi seolah-olah *viewer* sedang melihat sendiri apa yang terjadi pada *scene*. 12). *Cut Away – shot* tambahan sebagai jembatan antar *shot* yang terkadang tidak berhubungan langsung, hanya sebagai sekedar tambahan informasi dalam adegan. 13). *Over Shoulder* – memakai bahu dari subjek lain sebagai *foreground*, biasanya digunakan saat adegan dialog.

Nah sekarang *camera angles*. 1). *Eye Level* – pengambilan gambar sudut normal dan paling sering digunakan. Kamera sejajar dengan mata subjek, sebagai sudut pandang yang netral. 2). *High Angle* – kamera lebih tinggi dan menunduk ke arah subjek, ini mengesankan subjek agar terlihat lebih kecil, lemah dan tak berdaya. 3). *Low Angle* – kamera diposisikan lebih rendah dari subjek dan mendongak ke atas. Ini untuk mengesankan agar subjek terlihat tinggi besar atau berkuasa. 4). *Dutch Angle* – kamera berotasi ke kiri atau kanan subjek untuk menimbulkan efek dramatis dan ketidak stabilan emosi subjek. 5). *Frogs Eye* – kamera ditempatkan hampir menyentuh tanah dan mendongak ke arah subjek, ini untuk menimbulkan kesan megah atau tinggi besar.

Head room, ruang jarak antara kepala subjek dengan ujung *frame* kamera. *Lead room*, ruang jarak yang berada didepan arah penglihatan subjek dengan ujung *frame* kamera. OK, sekarang udah tau kan macam-macam teknik pengambilan adegan, jadi lain kali kalau kalian *shoot* jangan sembarangan ya. Karena semua itu ada maksudnya. Sekian episode kali ini, dan terima kasih..... Sampai jumpa lain kali, '5 menit Video Tutorial'."

Ketika materi pembelajaran yang sudah diubah dalam bentuk narasi, selanjutnya dilakukan pengembangan visual. Teks dan visual, dimana masing-masingnya memiliki peranan dalam menjelaskan informasi namun keduanya memiliki keterkaitan. Pengembangan visual dimulai dengan penjelasan dan diubah dalam bentuk sketsa *storyboard*.

2. Gagasan Visual

Dalam video materi pembelajaran, proses memvisualkan narasi dapat melalui tahapan sebagai berikut,

- a. Proses untuk meningkatkan nilai tambah dalam penyempurnaan materi belajar lewat berbagai bentuk penyampaian. Hal ini dapat dilakukan dengan meninjau lokasi *shooting*, bagian-bagian mana saja yang dapat digunakan, diolah (penambahan atau pengurangan),

menarik, estetika dan semua itu tetap menjaga keterkaitan dengan pembahasan.

- b. Visual yang digunakan atau dihasilkan untuk memudahkan dan meningkatkan pembelajaran. Yang dimaksud adalah, di dalam video materi pembelajaran memiliki narasi sebagai informasi utama dan ditunjang dengan visual yang sesuai. Visual yang sederhana, meringankan konsentrasi indra penglihatan sehingga indra pendengaran lebih dominan untuk menyimak penjelasan.
- c. Visual tersebut merupakan struktur dan sistem, dimana proses dan produk itu dikembangkan dan digunakan. Berdasarkan poin (a) dan (b), visual yang dibuat dalam video materi pembelajaran tidak mutlak dan dapat dikembangkan seturut konsep teori video yang lainnya dan perkembangan teknologi, sehingga penggabungan satu penjelasan dengan lainnya dapat menghasilkan pemahaman baru yang dapat dijelaskan, dipahami dan dipelajari untuk kebutuhan materi selanjutnya.

Narasi dimulai setelah animasi video *bumper* selesai. Di dalam narasi bagian pembukaan dan penjelasan materi gunakan latar gambar papan tulis kapur dan jenis huruf berkarakter kapur. Bagian pembukaan diawali dari menyapa, lalu memperkenalkan diri, menyebutkan judul acara dan konten acara, semua itu dilakukan dalam studio *green screen*. Bagian pembukaan ini disampaikan dengan menggunakan penekanan intonasi, ekspresi dan gestur. Siapkan ide-ide grafik yang akan digunakan sebagai penggabungan dalam penjelasan narasi. Tempatkan lebih banyak pembawa acara pada satu sisi *frame (rule of third)*, maka ruang kosong di sisi lain untuk kebutuhan pengolahan animasi grafik. Gunakan ragam komposisi *frame*, agar tidak terlihat monoton namun perpindahannya tidak signifikan, (kecuali nama acara) dengan contoh seperti *knee shot – Medium Shot, Medium Shot – Medium Close Up* dan seterusnya. Gunakan unsur komedi pada bagian “biaya produksi mahal” namun tidak berlebihan.

Penempatan *rule of third* pada semua adegan dalam bagian penjelasan materi, akan banyak menggunakan animasi teks dan bentuk sebagai alternatif komunikasi dalam menyampaikan informasi berkaitan dengan narasi. Gunakan animasi pada saat muncul "*Camera shots & angles*". penjelasan penggunaan teknik pengambilan adegan. Pada bagian narasi "mungkin kalian bertanya".... dan seterusnya sampai pertanyaan selesai, pembawa acara gunakan anggota tubuh atau ekspresi untuk memperjelas adegan. Transisi lokasi *shooting*, dengan menggunakan gerakan tangan yang menarik batas layar dari atas ke bawah.

Tahapan ke tiga, visualisasi materi. Dalam tahap ini, *shooting* dilakukan di lokasi luar ruang. Lokasi digunakan sebagai kebutuhan peragaan teori *camera shots* dan *angles*. Pilih lokasi berdasarkan faktor keadaan lingkungan sekitarnya, prioritaskan 1). Tingkat cerah yang tinggi, namun jauhi sinar matahari langsung 2). Keberadaan benda yang beragam disekeliling lokasi, 3). Tingkat kepadatan pengunjung yang tidak dominan disekitar lokasi *shooting* karena mengurangi komplektifitas visual bergerak. Mahasiswa/i dapat fokus penuh terhadap peranan narasi dalam menjelaskan seluruh teori sesuai subjudul, 4). Kebutuhan keragaman *shots* dan *angles* terpenuhi dalam satu lokasi. Adegan awal dimulai dengan masuknya pembawa acara ke dalam *frame* dari sisi kiri perlahan sampai 1/3. Panggil mahasiswa/i ke dalam adegan, langsung melakukan penjelasan sebagai awalan memasuki pembahasan materi. Penggunaan *angle* disaat penjelasan materi *camera shots* dilakukan sesuai dengan judul, kecuali penghubung antar adegan. Seperti disaat adegan terakhir *point of view*, gunakan *angle* K.S menghadap mahasiswa/i yang sedang duduk dan masuk ke adegan *cut away*. Selebihnya adegan *camera shots* hanya perhatikan posisi mahasiswa/i 1/3 di dalam memenuhi *frame*, 1/3 atau 1/2 lainnya dikosngkan. Memasuki pembukaan pembahasan *angles* gunakan lokasi yang sama pada saat pembukaan penjelasan materi. Lakukan *shooting* adegan penghubung diawalan dan akhir *angle eye level*. Gunakan lokasi disekitarnya untuk melanjutkan pembahasan *angles*.

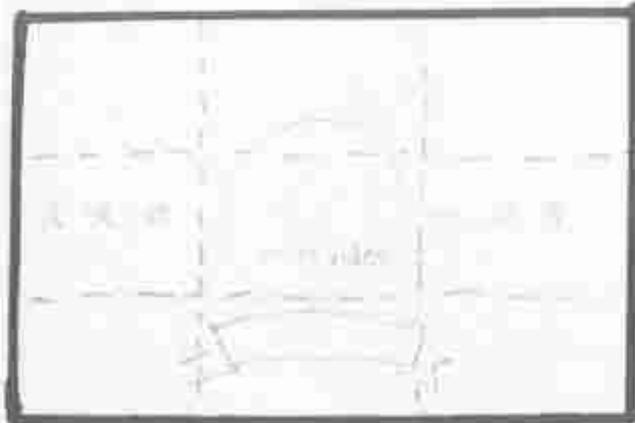
Tahapan penutup, lakukan ditempat yang sama pada saat memasuki penjelasan materi. Posisi pembawa acara dan mahasiswi bersebelahan, lebih kurang 7 detik sampai 10 detik mahasiswi meninggalkan tempat melewati belakang pembawa acara. Ubah komposisi kamera dari 1/3 di tepi menjadi 1/3 di tengah. Ekspresi bingung ketika mahasiswi sudah meninggalkan lokasi. Langsung lakukan penutupan acara.

Di dalam gagasan visual ini, setiap nama komposisi yang disebutkan pada lokasi *shooting* untuk tidak menggunakan bagian dari lokasi yang sama, menghindari kompleksitas visual (video dan animasi), gunakan alat-alat pendukung yang sesuai dengan mahasiswi (tentatif), gunakan alat-alat *shooting* yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan perkuliahan, lakukan sketsa alternatif visual. Peragaan narasi bersamaan dengan gagasan visual (simulasi adegan dan sketsa alternatif visual) disebut *scrip reading*, jika semua ini sudah sesuai maka ubah semuanya menjadi bentuk *storyboard* yang utuh.

3. Sketsa *storyboard*

Tahap ini dilakukan untuk memvisualkan semua gagasan visual yang dijelaskan menjadi visual nyata dalam bentuk sketsa sederhana yang nantinya digunakan untuk kebutuhan *shooting*, *editing* dan *compositing*. Keterangan yang sudah tertera di dalam sketsa *storyboard*, harus diterapkan oleh tim produksi dan pasca produksi agar dalam pelaksanaan pengolahan visual tidak kurang atau lebih dari kebutuhan video. Keterangan tersebut yaitu berupa, narasi yang akan divisualkan, *camera angle*, durasi, musik latar, efek suara, keterangan yang harus diperhatikan oleh *cameraman*. Sketsa ini diserahkan kepada sutradara agar dapat di evaluasi dan menyerahkan kepada Dekan untuk mendapatkan penjelasan serta peragaan adegan dalam presentasi. Jika Dekan tidak menyetujui hasil rancangan tersebut, maka tim praproduksi melakukan perubahan sesuai dengan keterangan dari Dekan, akan tetapi jika disetujui sutradara melakukan pengarah singkat untuk tahap persiapan memasuki produksi. Bentuk *storyboard* yang sudah disusun menurut alur narasi, sebagai berikut:

a. Pembukaan



Video bumper

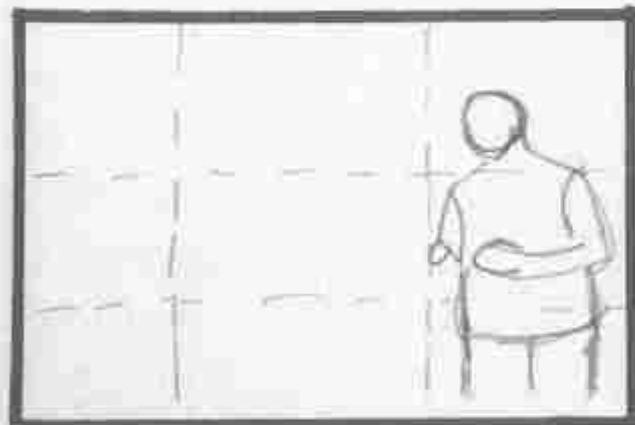
Angle :

Durasi: 3's

B.M: fast beat

SFX: akhir adegan

Ket



Hai para mahasiswa sekalian,
antusiasme muda yang haus ilmu,
haus pengalaman, ehhmm dan
haus belesian.

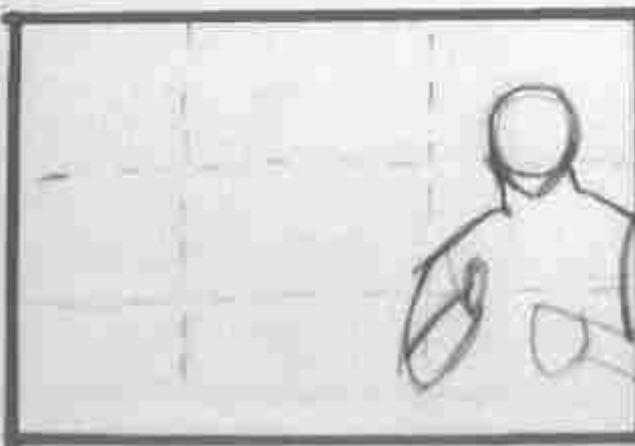
Angle : K.S

Durasi: 5's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket



Perkenalkan saya dosen kalian
pak Tommy, selamat datang di
acara

Angle : M.S

Durasi: 3's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket



'5 menit Video Tutorial'

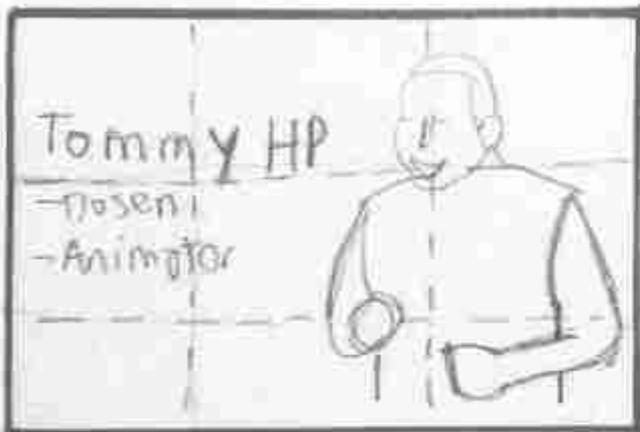
Angle : B.C.U

Durasi: 2's

B.M:

SFX: narasi edit to echo

Ket : perhatikan batas frame,
pencalaayaan, *lense* fokus.



Kita akan membahas mengenai
berbagai macam materi
perkuliahan hanya dengan lima
menit saja. Kenapa lima menit?

Angle : M.S

Durasi: 6's

B.M: slow beat music

SFX: menulis dgn kapur

Ket : animasi teks gerakan sedang.



Biaya produksinya mahal

Angle : C.U

Durasi: 2's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : perhatikan lampu, bayangan,
Fokus.

b. Penjelasan Materi



Pada episode kali ini, kita akan mempelajari berbagai macam teknik pengambilan adegan yang sering kali kalian pakai dalam menggunakan kamera video. Teknik ini seperti *camera shot* dan *camera angles*.

Angle : M.S

Durasi : 9's

B.M: slow beat music

SFX: memufis dgn kapur

Ket :



Mungkin kalian bertanya, memang penting ya harus tau segala macam teknik pengambilan adegan? Tidak bisa langsung *shoot* aja?.

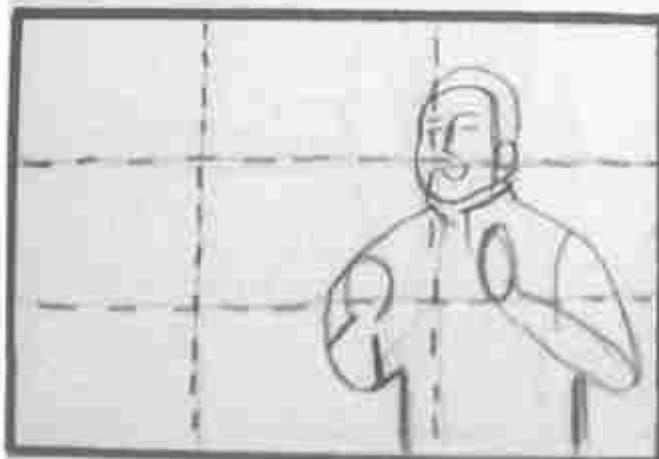
Angle : K.S

Durasi : 5's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : grafik "?" bergerak miring.



Penting, kalau kalian tidak tau, bisa mertsak persepsi penonton terhadap maksud dan pesan yang ingin kalian sampaikan.

Angle : M.S

Durasi : 6's

B.M: slow beat music

SFX: 'tecececeet' 4's

Ket : teks bergerak

teks (dibalik2)



Tetapi dengan teknik yang tepat, kalian dapat memperkuat dan memperjelas dua hal tersebut.

Angle : M.S

Durasi: 4's

B.M: slow beat music

SFX: menulis dgn kapur & bel.

Ket : teks bergerak (kecil ke besar)



Langsung kita mulai ya. Ehhmm tapi jangan disini, kurang enak ya.

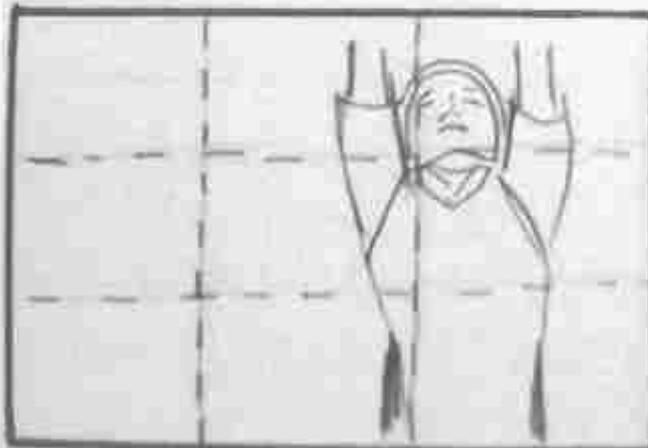
Angle : M.S

Durasi: 7's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : lihat kanan – kiri, pelan.



Saatnya pindah tempat.

Angle : M.S

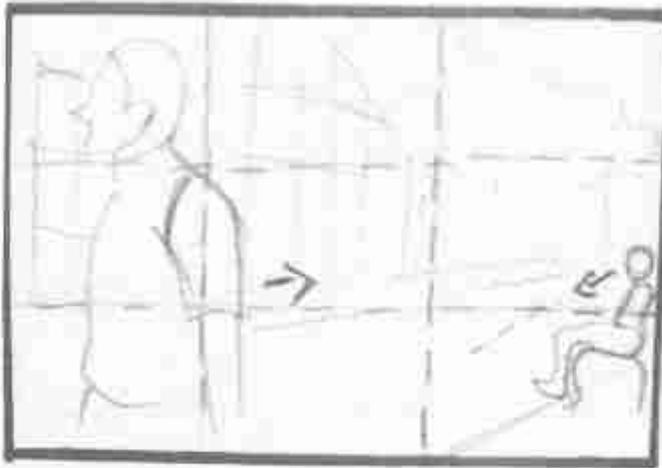
Durasi: 2's

B.M: slow beat music

SFX: suara bergerak dgn cepat

Ket : gerakan tangan.

c. Visualisasi Materi



Nuuuhh, ini baru pas.

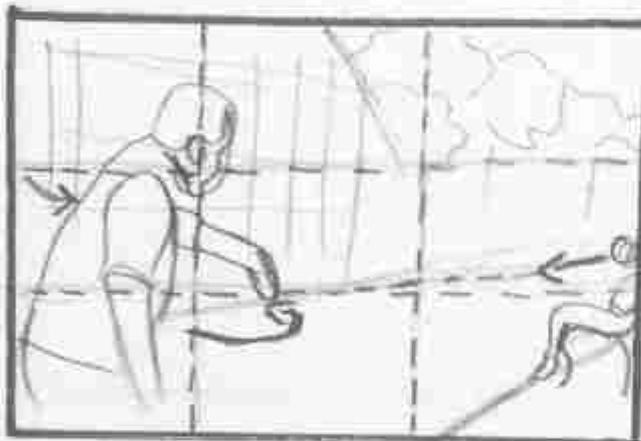
Angle : M.S to K.S

Durasi: 4's

B.M: slow beat music

SFX: keramaian dari jauh

Ket : perlahan masuk *frame*, 1/3



Yun, kesini, bantuin saya.

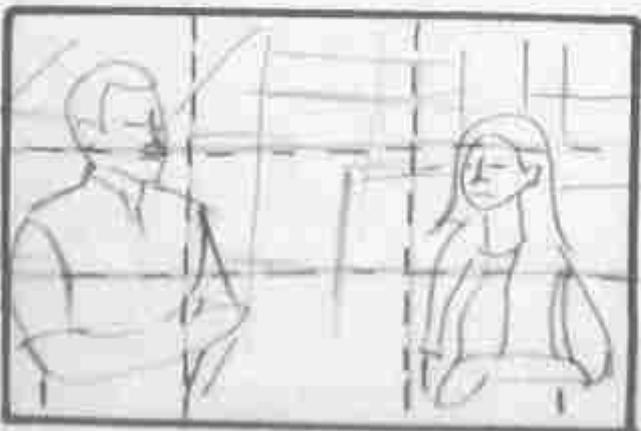
Angle : K.S

Durasi: 6's

B.M: slow beat music

SFX: keramaian dari jauh

Ket : model memasuki *frame*
perlahan.



Sekarang kita dibantu dengan
latak kelas Italian, urutak
memperagakan beberapa macam
teknik pengambilan adegan yang
sudah kita sebutkan. Siap Yun?
Siap ngapain pak? Ya sudah saya
anggap saja siap. *Camera shot.*

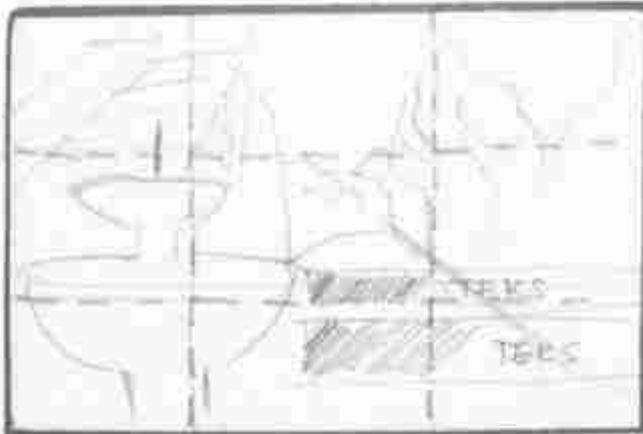
Angle : M.S

Durasi: 14's

B.M: slow beat music

SFX: keramaian dari jauh

Ket : jauh terik matahari, 1/3



Extreme Long Shot atau
Establishing Shot.

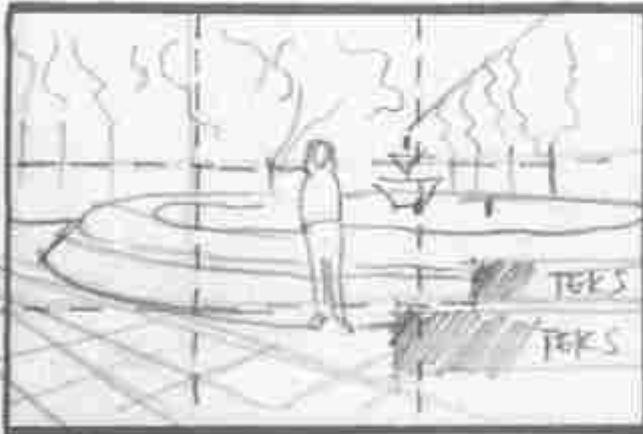
Angle : ikuti judul

Durasi: 8's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gmbt sesuai dgn durasi narasi.



Long Shot

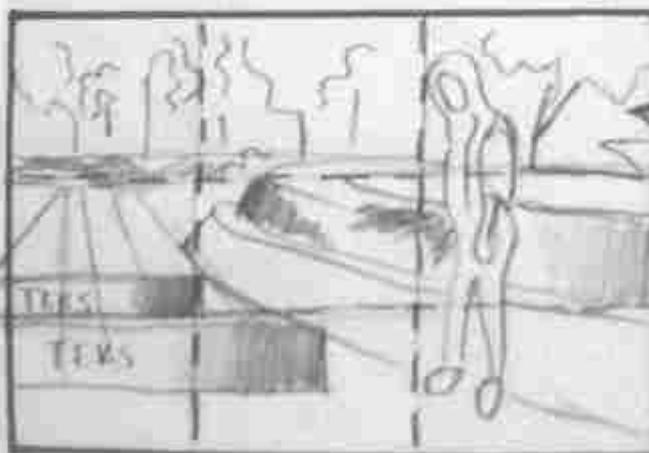
Angle : ikuti judul

Durasi: 6's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gmbt sesuai dgn durasi narasi.



Full Shot

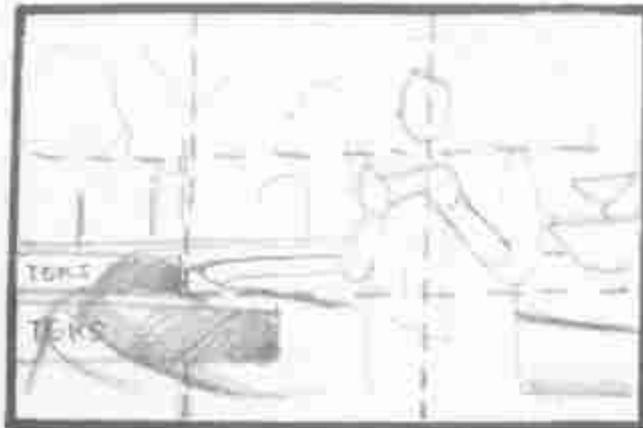
Angle : ikuti judul

Durasi: 8's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gmbt sesuai dgn durasi narasi.



Knee Shot

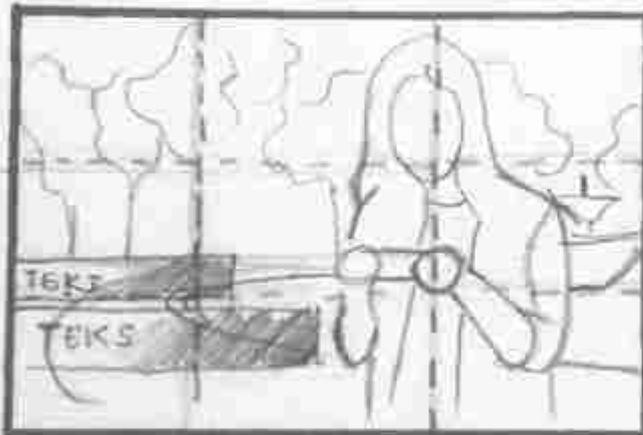
Angle : ikuti judul

Durasi: 5's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gambar sesuai dgn durasi narasi.



Medium Shot

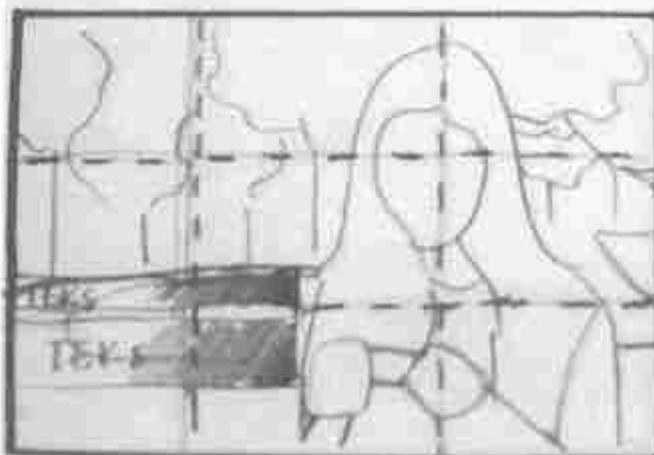
Angle : ikuti judul

Durasi: 9's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gambar sesuai dgn durasi narasi.



Medium Close Up

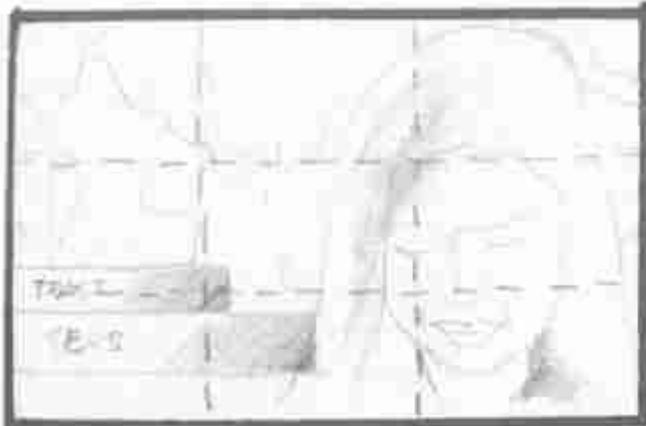
Angle : ikuti judul

Durasi: 8's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gambar sesuai dgn durasi narasi.



Close Up

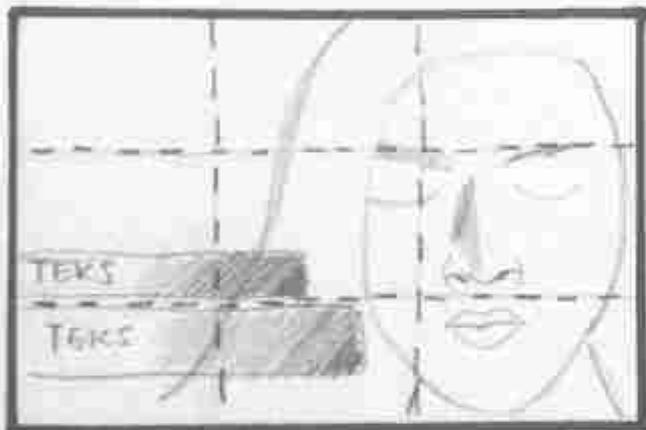
Angle : ikuti judul

Durasi: 7's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gmbr sesuai dgn durasi narasi.



Big Close Up

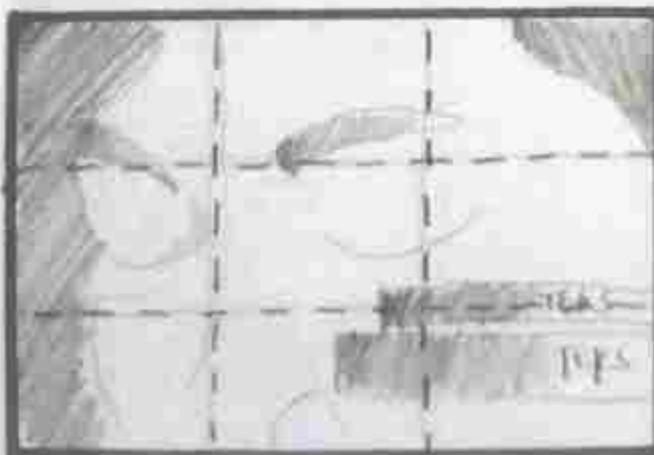
Angle : ikuti judul

Durasi: 7's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gmbr sesuai dgn durasi narasi.



Extreme Close Up

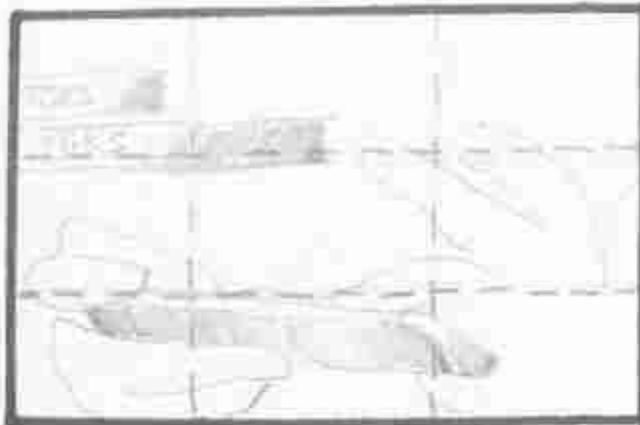
Angle : ikuti judul

Durasi: 10's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gmbr sesuai dgn durasi narasi.



Cut-In-Shot

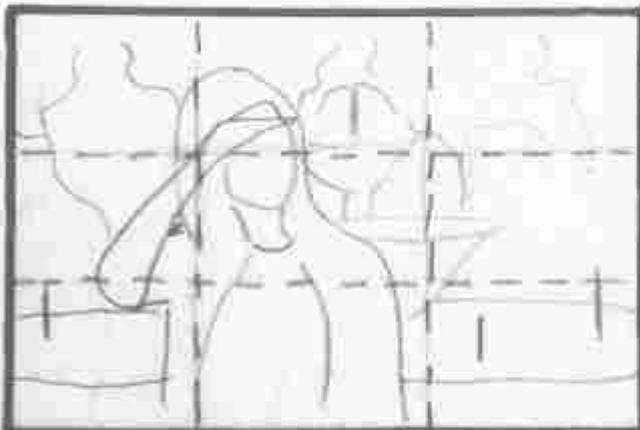
Angle : ikuti judul

Durasi: 9's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gmbre sesuai dga durasi narasi.



Point Of View (pembuka)

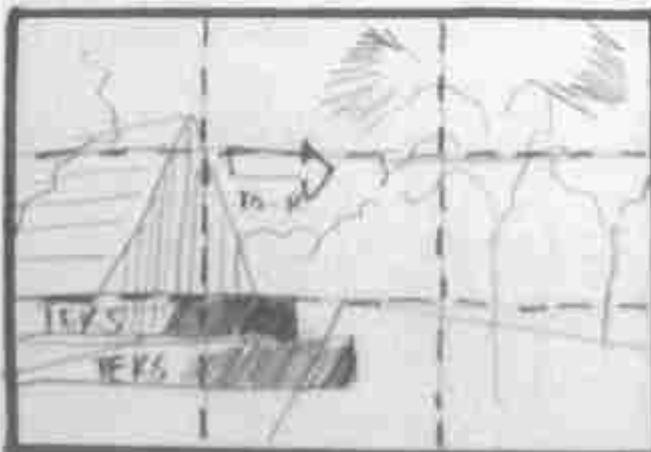
Angle : M.S

Durasi: 12's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : ambil gmbre sesuai dga durasi narasi.



Lanjutan dari *Point Of View*

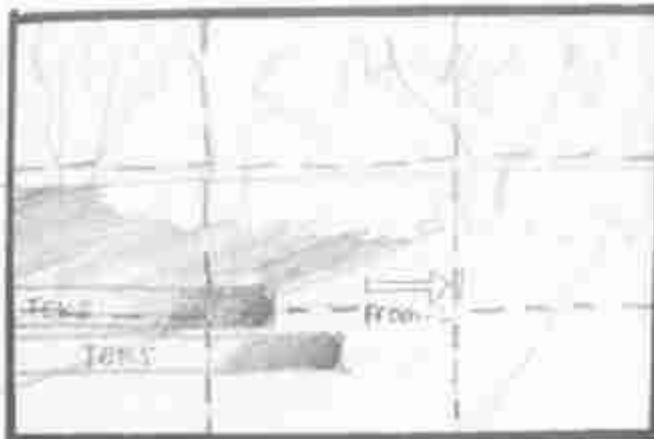
Angle : F.S

Durasi:

B.M:

SFX:

Ket : 1/3 perhatikan awal sampai akhir adegan. Gerak perlahan.



Lanjutan dari *Point Of View* bagian akhir.

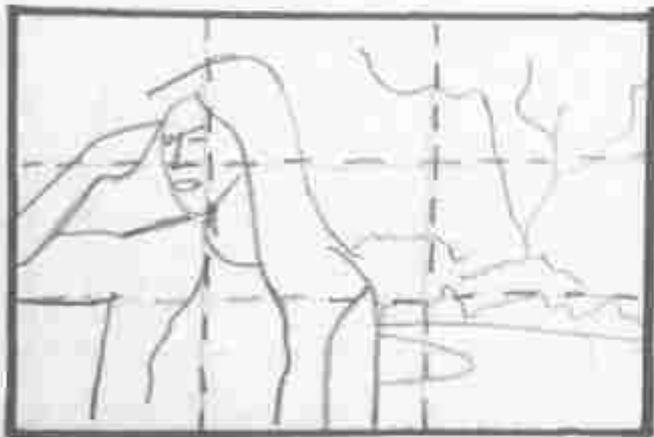
Angle : F.S

Durasi:

B.M:

SFX:

Ket : 1/3 perhatikan awal sampai akhir adegan. Gerak perlahan



Lanjutan dari *Point Of View* (pemitup)

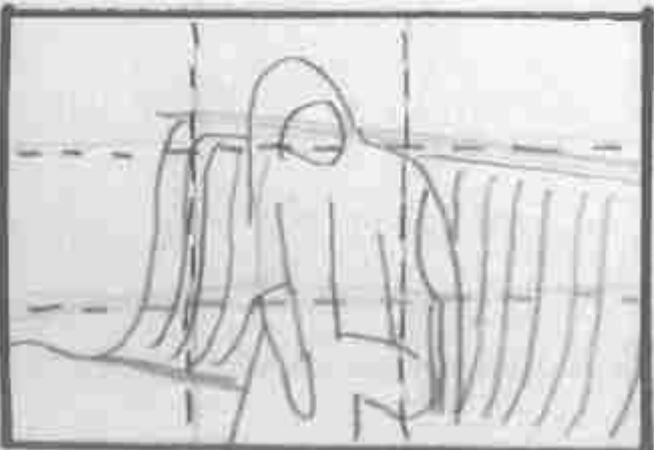
Angle : M.S

Durasi:

B.M:

SFX:

Ket : 1/3 perhatikan awal sampai akhir adegan. Gerak perlahan



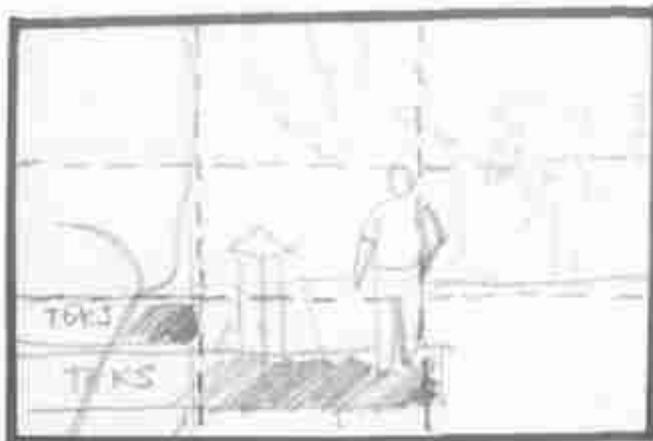
Angle : K.S

Durasi: 2's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : 1/3 ditengah.



Cut Away

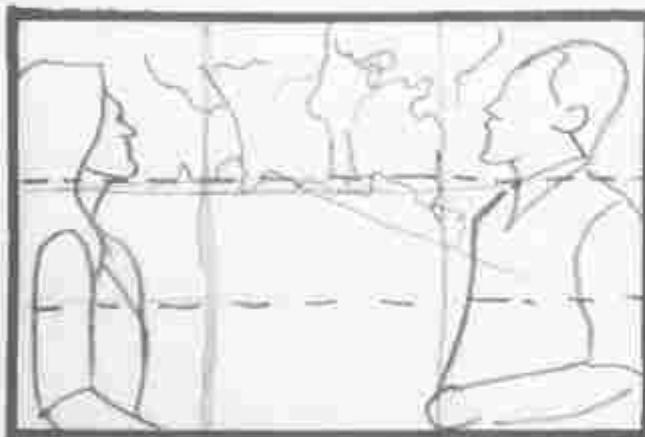
Angle : F.S

Durasi: 7's

B.M: slow beat music

SFX:

*Ket : foreground 1/3, fokus objek
full shot 1/3*



(In between)

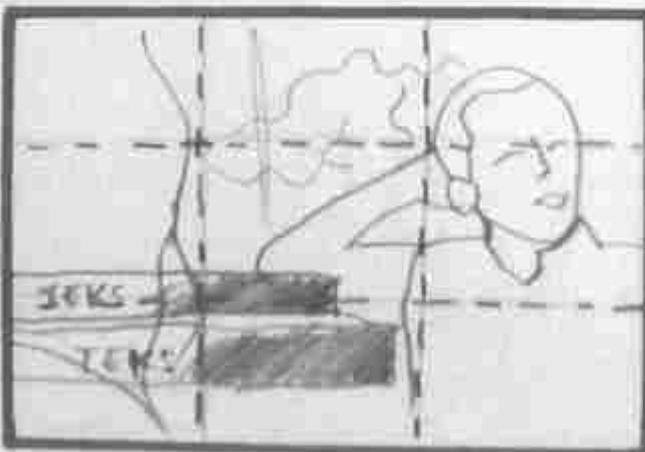
Angle : M.S

Durasi: 2's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : 1/3 ditengah.



Over Shoulder

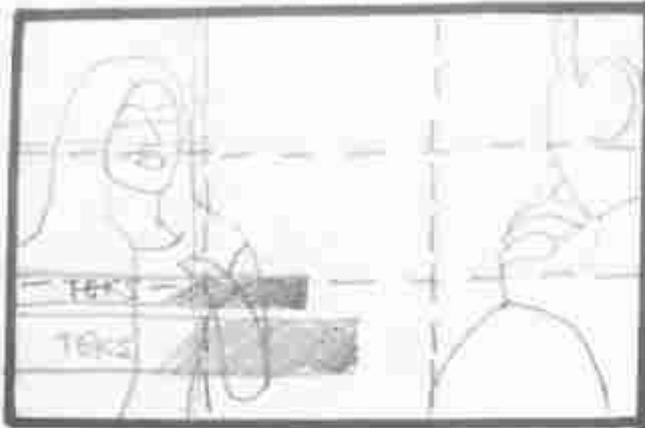
Angle : M.C.U

Durasi: 5's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : .konsisten blur



Over Shoulder

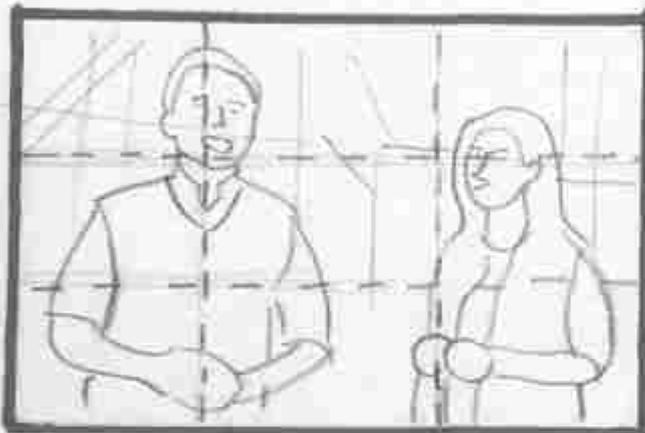
Angle : M.C.U

Durasi: 5's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : hati-hati posisi (rule 180),
konsisten *blur*.



Nah sekarang *Camera Angles*

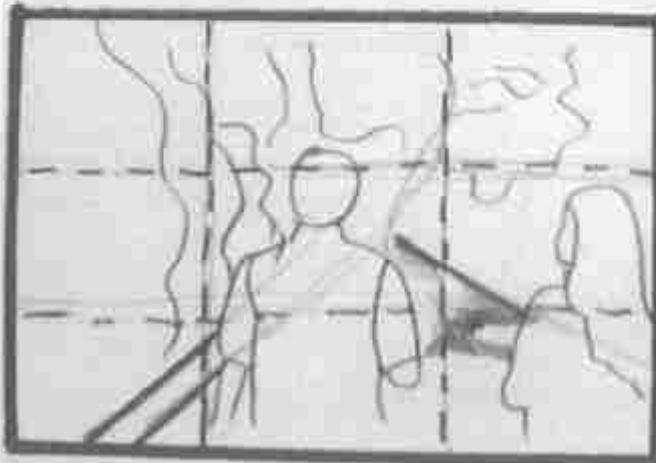
Angle : M.C.U

Durasi: 4's

B.M: slow beat music

SFX: suara keramaian dari jauh

Ket : jauh terik matahari.



(In between)

Angle : C.U— M.S (statis)

Durasi: 3's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : tengah, kanan



Eye Level

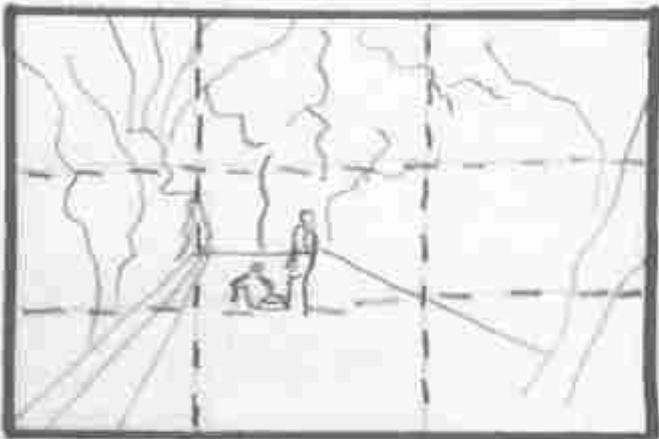
Angle : M.S

Durasi: 10's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : *head room,*



(In between)

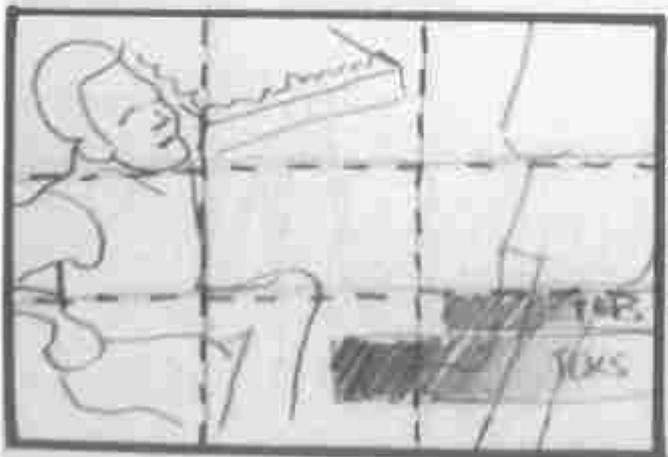
Angle : L.S (statis)

Durasi: 4's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : *tengah, pastikan situasi dilokasi konduksi!*



High Angle

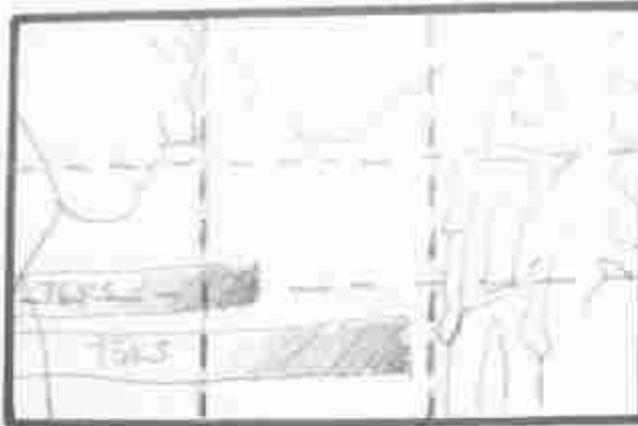
Angle : F.S

Durasi: 10's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : *latihan bila diperlukan.*



Low Angle

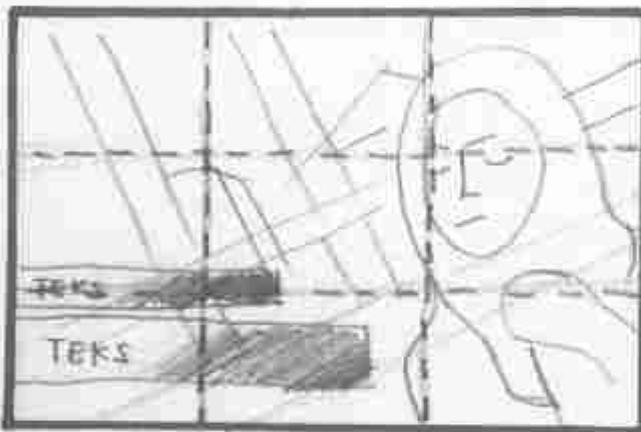
Angle : K.S

Durasi: 11's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : lutihaan bila diperlukan,
pertahankan *foreground blur*
1/3.



Dutch Angle

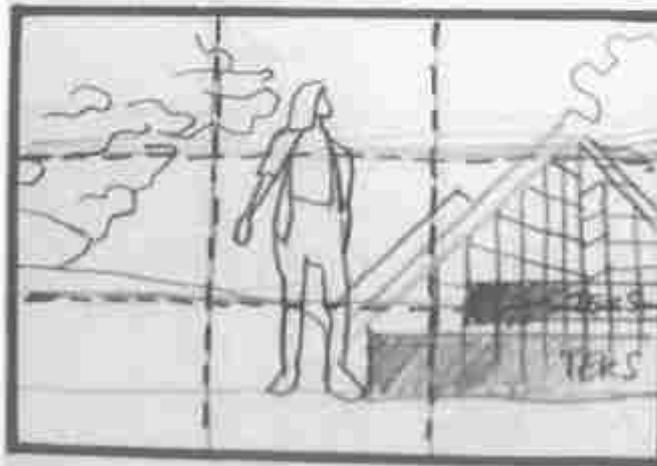
Angle : C.U

Durasi: 10's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : 20 derajat (kira2),



Frogs Eye

Angle : F.S

Durasi: 10's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : tengah atau kiri 1/3.



Head room:

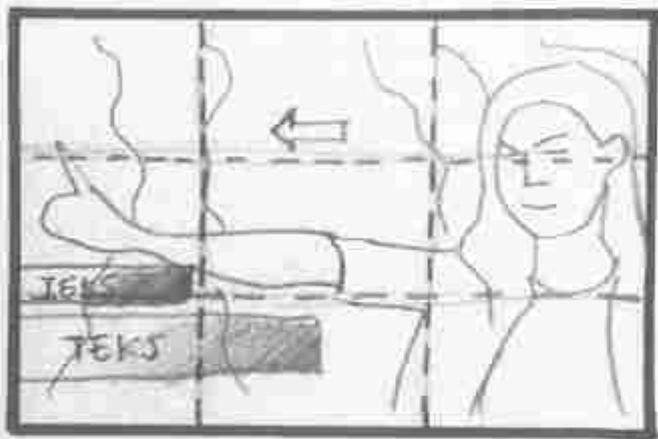
Angle : M.S

Durasi : 6's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : latihan ruang frame.



Lead room

Angle : M.S

Durasi : 8's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : semua in frame.

d. Penutup



ok, sekarang udah tau kan macam-macam teknik pengambilan adegan, jadi lain kali kalau kalian *shoot* jangan sembarangan ya.

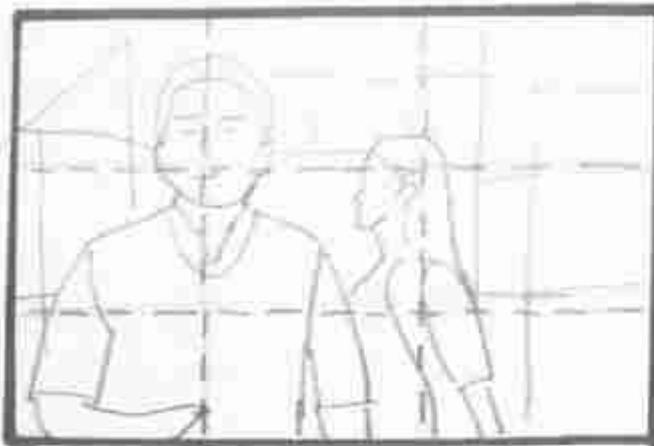
Angle : M.S

Durasi : 5's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket :



Karena semua itu ada
maksudnya. Sekian episode kali
ini...

Angle : M.S

Durasi: 4's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket :



(Pergerakan, sampai keluar *frame*)

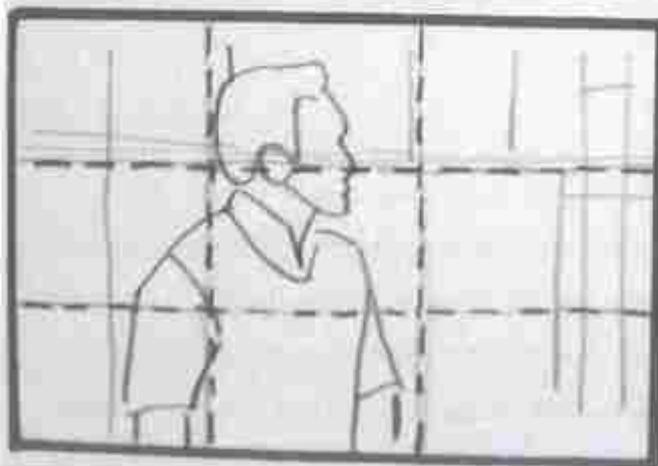
Angle : M.S

Durasi: 2's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket



Dan terima kasih kepada,

Sampai jumpa lain kali..

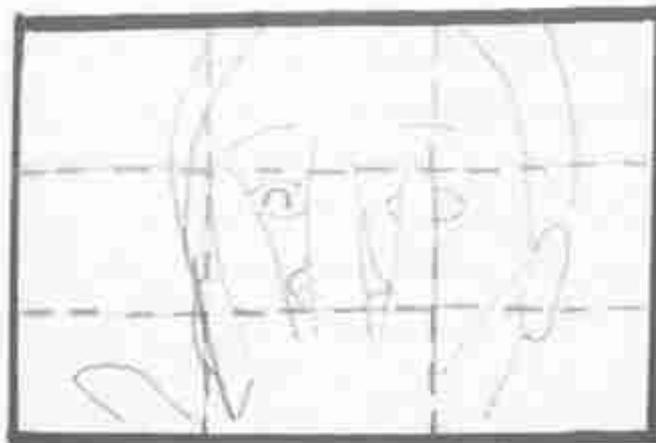
Angle : M.S

Durasi: 3's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket :



'5 menit Video Tutorial'

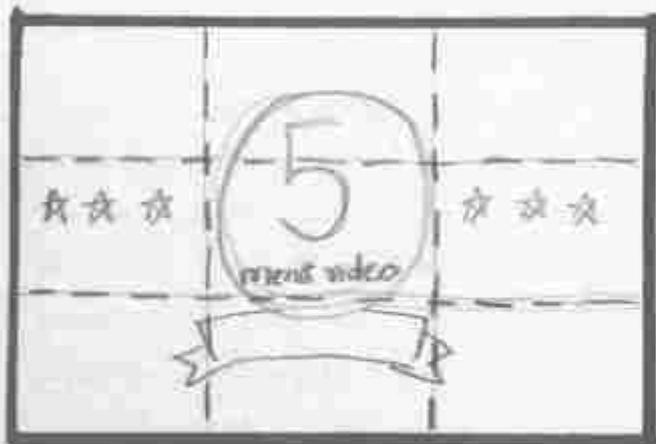
Angle : B.C.U

Durasi: 4's

B.M: slow beat music

SFX:

Ket : perhatikan batas *frame*,
pencahayaan, *lense* fokus



video bumper

Angle :

Durasi: 3's

B.M: slow beat music

SFX: suara pergerakan

Ket : tanpa suara asli video

4. Produksi.

Tim produksi mempelajari narasi dan gagasan visual yang sedang dirancang sebagai pemahaman dasar terhadap kebutuhan utama alat-alat produksi yang dibutuhkan. Hasil analisis tersebut berupa sketsa sederhana yang digunakan sebagai bahan diskusi dalam tim internal. Disaat perancangan praproduksi sudah disetujui, melewati tahap *script reading* dan tidak ada perubahan kebutuhan yang signifikan, maka pengajuan alat-alat produksi dapat segera dilakukan.

Berdasarkan narasi dan gagasan visual tersebut, tim produksi akan mengajukan alat-alat kebutuhan di dalam studio, berupa:

- a. Lab *green screen*.
- b. Dua buah lampu studio beserta penopang (*light stand*).
- c. Satu buah *mic clip-on, mic receiver*.
- d. Satu buah *earphone*.
- e. Kamera DSLR atau Kamera Mirrorles, yang memiliki resolusi gambar 1280x720, baterai dan pengisi daya.
- f. Lensa 16-35mm dan 24-70mm.
- g. *Tripod*.
- h. Dua buah *compact flash memory card 16GB*.
- i. *Makeup artist* untuk pemeran dosen.

Alat-alat ini akan digunakan untuk pemakaian dua hari. lakukan pengambilan gambar berulang-ulang agar mendapatkan semua aspek rekaman dengan sempurna. Gunakan *storyboard* sebagai acuan visual. Hal-hal teknis yang harus diperhatikan di dalam studio *green screen*, seperti 1). Perhitungkan tata letak penataan cahaya disisi kanan dan kiri dosen (pembawa acara), tidak tampak bayangan di layar *green screen*, 2). Berikan tanda posisi berdiri pembawa acara agar tidak melebihi sisi batas tepi *frame* dan sebagai pengaturan jarak fokus untuk pembawa acara, 3). Pengaturan kamera dan *mic*. Perhatikan pada bagian *frame/s*, kualitas penerimaan volume suara studio, warna, resolusi gambar dan segitiga pencahayaan (*shutter speed, aperture, iso*).

Ketika melakukan *shooting*, periksa hasil rekaman dua atau tiga adegan diawal. Pastikan warna, cahaya, suara, dan ketajaman gambar, jika semua itu sudah ada di dalam ketentuan maka selanjutnya lakukan pengambilan gambar berikutnya. Pastikan dengan sutradara bahwa adegan yang sedang berlangsung sudah cukup dan dapat dilanjutkan ke adegan berikutnya.

Berikutnya adalah alat-alat yang akan digunakan di luar ruang, berupa:

- a. Satu buah *mic clip-on, mic receiver*.
- b. Satu buah *earphone*.
- c. Kamera DSLR atau Kamera Mirrorles, yang memiliki resolusi gambar 1280x720, baterai dan pengisi daya.
- d. Lensa 16-35mm dan 24-70mm.
- e. *Tripod*.
- f. Dua buah *compact flash memory card* 16GB.
- g. *Makeup artist* untuk pemeran dosen dan mahasiswi.
- h. Dana izin lokasi.
- i. Transportasi.

Kebutuhan pengajuan dan jadwal *shooting* akan berbeda dengan kebutuhan untuk studio *green screen*, karena lokasi berikutnya akan dilakukan di luar ruang (Taman Menteng). Hal ini karena adanya pertimbangan kendala dan keterbatasan diluar kendali manusia seperti hujan, jumlah pengunjung yang bertambah, dan lain-lainnya serta menyesuaikan jadwal kuliah mahasiswi. Pelaksanaan hari *shooting* akan membutuhkan waktu lebih panjang, lebih kurang tiga hari. Catatan panduan adegan (*scenario*) yang sudah dipersiapkan ketika *script reading* dilakukan dan akan dipergunakan saat proses *shooting* berlangsung. Berikutnya pengaturan *mic*, pastikan alat ini dapat berfungsi sebelum berada di lokasi. Tahap mempersiapkan alat-alat ini, dilakukan sebelum jadwal *shooting* berlangsung, terutama untuk kebutuhan di luar ruang.

Dilokasi *shooting*, lakukan tiga tahapan persiapan (saat di studio *green screen*), penataan cahaya dapat dilakukan jika menggunakan penerangan tambahan. Kamera yang sudah dipersiapkan, dilakukan pengaturan fitur di dalamnya. Fitur yang sangat diperhatikan diantaranya 1). Resolusi gambar, 2) ketajaman, 3). *Frame/s*’, 4). Pengaturan warna berupa *contrast, saturation, highlight*, dan *shadow*, dan 5). Monitor kamera dan 6). Pengaturan segitiga pencahayaan (*aperture, shutter speed, iso*) dilakukan pada saat di lokasi *shooting*, karena kebutuhan tersebut disesuaikan dengan kondisi luar ruang.

Perhatikan waktu *shooting*, disaat pukul 11.00 sampai pukul 13.00 tidak disarankan untuk melanjutkan produksi. Gunakan waktu ini untuk mengevaluasi hasil *shooting* yang sudah dilakukan, pengarahan untuk adegan berikutnya, mahasiswi melakukan latihan peran, dan istirahat. Lakukan persiapan menjelang *shooting* berikutnya, pastikan kedua kalinya fungsi alat-alat yang akan digunakan, dan lakukan perbaikan *makeup* untuk pemeran dosen dan mahasiswi. Lakukan aktivitas produksi sampai dengan pukul 15.00 dengan toleransi waktu sampai pukul 15.30 karena adanya pengaruh pencahayaan dan warna matahari disaat sore hari.

Data *shooting* yang sudah selesai, dilanjutkan ke tim pasca produksi. Pengolahan ini sudah dapat dimulai meskipun proses *shooting* masih berlangsung untuk adegan-adegan berikutnya. Tim produksi aktif dalam berkomunikasi dengan tim pasca produksi, pastikan apakah sudah atau belum data video *shooting* yang diserahkan sesuai dengan keterangan dan alur adegan yang ada di dalam *storyboard*. Mengingat peran sutradara dalam menentukan adegan pada saat *shooting*, kemungkinan kecil adanya kekurangan disaat proses *editing* berlangsung.

5. Pasca produksi

Hal utama yang harus dilakukan adalah rekaman suara narator ketika data video sudah diterima oleh tim pasca produksi. Pelafalan kata, jeda waktu antar kata dan intonasi harus diperhatikan. Lakukan latihan oleh narator yang sudah ditentukan mengenai durasi video dan suara di dalam keterangan *storyboard*. Rekaman suara dilakukan di dalam studio *dubbing*. Penentuan angka pengaturan rekaman suara seperti dB (*Desible*), angka tersebut sudah tertera di dalam buku panduan peranti lunak, sesuaikan kembali berdasarkan kebutuhan dan tidak melewati batas normal antara -20dB sampai -24dB. Pastikan volume dalam rekaman, tentukan tinggi atau rendah volume melalui indikator cahaya kuning (rendah), hijau (sedang), dan merah (tinggi). Pertahankan volume agar tidak melebihi titik hijau disaat rekaman suara.

Devisi pengolahan visual digital meliputi *graphic designer*, *animation – motion graphic* dan *colour grading*. Diawali dengan *graphic designer*, gunakan *software design* seperti *Illustrator* atau/dan *Photoshop* atau sejenisnya, membuat kebutuhan aset visual (teks, bidang bentuk, garis, gambar latar, dan *video bumper*). Kedua adalah pengolahan aset visual statis menjadi dinamis (*animation*). Animator lakukan pengolahan aset menggunakan *software video editing* bernama *After Effect* atau sejenisnya. Gerakan aset visual tersebut sesuai dengan pengarahannya sutradara yang sudah tertulis di dalam *storyboard*. Gunakan waktu proses *editing* lebih kurang tiga hari, telitian dalam menempatkan setiap perintah gerak pada posisi *frame/s*' (24 *frame* per detik). Selanjutnya, tim *editing* video lanjutkan penataan adegan dari data video *shooting* menggunakan *software Adobe Premier* atau sejenisnya dan tuliskan semua judul dan keterangan singkat pada video (isi 'teks' di dalam *storyboard*). Jika tahap ini sudah selesai dan di setujui oleh sutradara, diteruskan dengan pemempatan data animasi yang sudah diselesaikan oleh animator, lalu ketahap *colour grading*. Pengolahan warna (*colour grading*) yang sesuai dengan warna kulit, rambut, pakaian dan lokasi adegan. Pengolahan warna ini tidak melebihi dari tampak nyata, realistis. Tahap akhir, keseluruhan elemen visual yang sudah ditata maka lakukan *rendering* terhadap semua aset sehingga menjadi kesatuan video. Format video pilih 1280x720 (*wide screen*), sesuai dengan tampilan dalam teknologi *YouTube* dan gawai. Ketajaman visual yang maksimal harus dipertahankan dan jadikan ukuran data video tersebut menjadi besar, maka pilih video *codec* (singkatan *compression/decompression*) H.264. Pertahankan ketajaman gambar namun dengan ukuran data video yang rendah. Data video selanjutnya diperlihatkan kepada Dekan, sebelum melakukan unggahan di *YouTube*.

6. Unggah ke *YouTube*

Langkah terakhir untuk merealisasikan kebijakan *e-learning* dalam bentuk video materi pembelajaran yang disebut dalam peraturan dan undang-undang

Permendikbud No. 109 tahun 2013. Tahapan untuk publikasi video materi pembelajaran melalui media video digital *YouTube*, sebagai berikut:



1. Ketik email gmail dan kata sandi yang didaftarkan pada akun *YouTube*.
2. Tekan *next*.



3. Pilih kamera, kanan atas dan muncul keterangan *create a video or post*.



4. Muncul tiga pilihan, pilih *upload video*.



5. Tampilan berikutnya, pilih segi tiga kecil seperti digambar 4

6. Muncul empat pilihan, pilih *unlisted*.

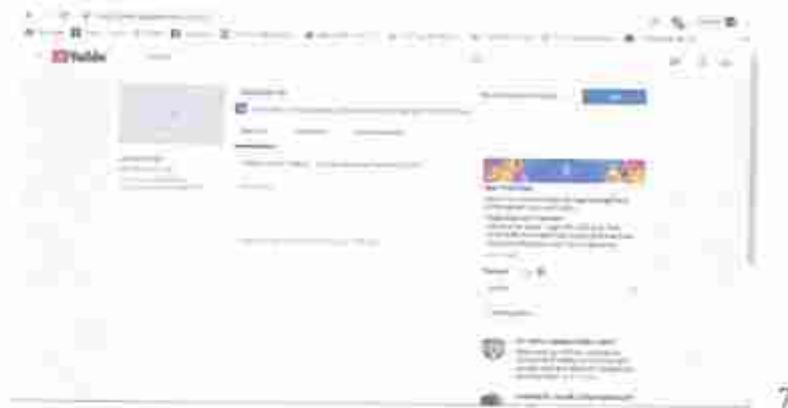
7. Tempatkan kursor 'mouse' ke depan panah kotak abu-abu, maka,



8. Kotak abu-abu berubah warna menjadi merah dan muncul keterangan *no file choosen*.
9. Pilih kotak merah tersebut dengan tekan satu kali, maka muncul tampilan seperti



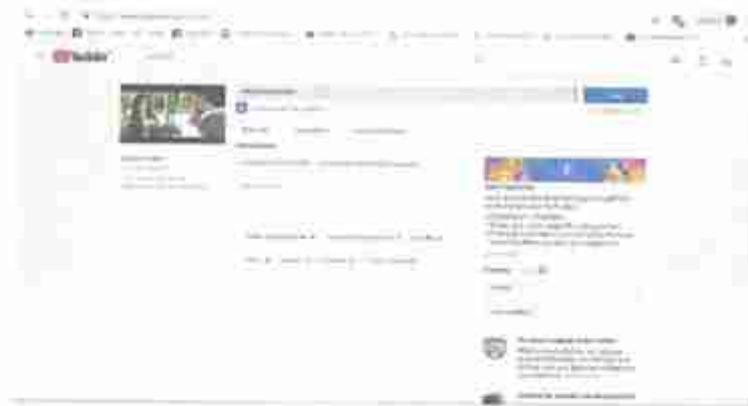
10. Muncul tampilan baru untuk memilih data video yang akan diunggah ke dalam *YouTube*, pilih data video.
11. Pilih *open*



12. Muncul tampilan seperti gambar 7
13. Kotak abu-abu di kiri atas akan muncul video ketika *uploading* sudah selesai.
14. Menunggu status *uploading* mencapai 100%.

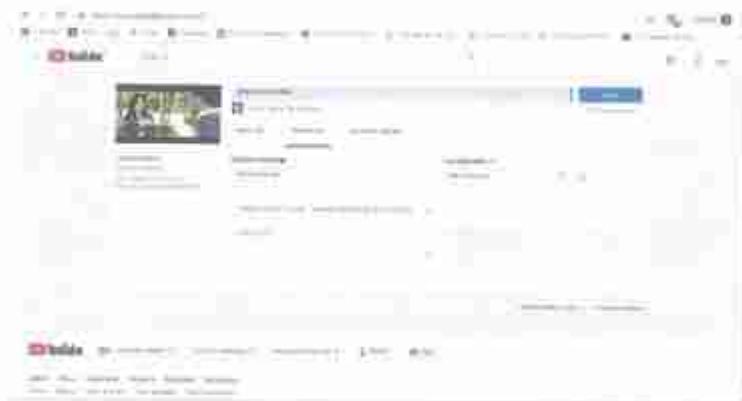


15. Gambar 8 adalah kondisi dimana *uploading* sudah mencapai 100%
16. Tertulis dibagian atas kotak biru muda *processing done*. Tahap ini status video sudah masuk ke dalam *server* dan *channel YouTube*.
17. Langkah selanjutnya ketik semua keterangan dalam kolom *description*, yang nantinya akan terlihat pada tampilan video *YouTube*.



9

18. Tuliskan kata kunci pada kolom *tags*, agar disaat penonton mencari video dengan menuliskan pada kolom pencarian (*search*) *YouTube*, kata kunci dapat terdeteksi dan muncul rekomendasi video materi pembelajaran.
19. Tuliskan sebanyak-banyaknya kata kunci yang memiliki kaitan dengan video tersebut.



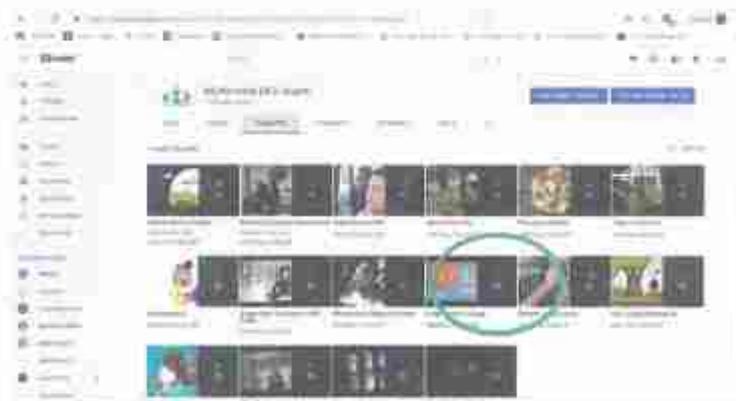
10

20. Selanjutnya, pilih *translation* jika video ini memiliki fasilitas teks penerjemah bahasa. Dalam hal ini, video materi pembelajaran tidak membutuhkannya.



11

21. Selanjutnya, dan terakhir dalam pengaturan video sebelum tayang.
22. Pada gambar 11, hanya perhatikan pada bagian *category*.
23. Pastikan pilihan *film & animation* yang muncul pada kolom.
24. Setelah itu, pilih *done* pada kotak biru di kanan atas.
25. Cepat atau lambat unggahan video ini, tergantung pada kemampuan internet yang digunakan pada saat unggah.



12

26. Ketika video dinyatakan berhasil *upload*, video tersebut akan muncul di *playlist*. Contoh seperti gambar 12, dalam lingkaran biru.



13

27. Video materi pembelajaran sudah bisa *preview*.
28. Pastikan video dengan pemeriksaan audio dan visual, sehingga dapat dinyatakan berfungsi dengan baik.
29. Pilih tombol *analytic* pada kotak biru di kanan bawah. Terlihat pada gambar 13.



14

30. Muncul tampilan gambar 14, ubah tulisan *unlisted*, dengan memilih segi tiga kecil disebelah tulisan.



15

31. Muncul pilihan seperti gambar 15, pilih *public* agar video ini dapat dilihat oleh masyarakat luas.
32. Video sudah tayang dan dapat dilihat oleh mahasiswa/i dan masyarakat luas.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan telah melakukan tahapan penelitian dan analisa, maka kesimpulannya yaitu,

Video pembelajaran Multimedia Dasar yang dirancang sesuai dengan karakteristik mahasiswa/i DKV pada media *YouTube* adalah video pembelajaran yang berkomunikasi dalam menyampaikan informasi dengan menggunakan teks sederhana, penyampaian yang mudah dipahami dan dipelajari, gerak tubuh yang agresif serta menggunakan visual yang menarik dan dinamis. Teks dan visual yang digunakan memiliki keterkaitan satu dengan lainnya. Cepat dalam penyebaran, penerimaan informasi dan berkomunikasi sehingga dapat diterima, memiliki kemampuan dalam mengolah, memahami dan mempelajarinya melalui indera pendengaran dan penglihatan yang sesuai dengan sifat dan karakteristik mahasiswa/i.

Video pembelajaran di dalamnya memiliki tahapan pembukaan, penjelasan materi, visualisasi materi dan penutup sebagai media komunikasi materi perkuliahan mahasiswa DKV. Dilakukan dengan cara yang efektif dalam menyampaikan pesan sehingga mahasiswa/i dapat mengetahui, memahami, mempelajari dan menghasilkan karya tugas yang di dalamnya memiliki target indikator pencapaian tertulis di dalam R.P.S

Kesimpulan di atas, didasari oleh pemahaman teori-teori yang saling berkaitan, melalui tahap riset yang menggunakan metodologi perancangan *Design Thinking* (*Empathize* - Memahami pola pikir mahasiswa/i, *Define* - berpikir visual dalam menyampaikan cerita, *Ideate* - kolaborasi lintas disiplin dalam memvisualkan narasi, *Prototype* - berkembang dengan aktif, *Test* - selalu mempunyai sudut pandang menyclurui). Dapat menghasilkan atau menentukan suatu gabungan dan evaluasi ide serta malakukan

penyusunan rencana tindakan, sehingga dapat menerapkan ide tersebut menjadi salah satu bentuk solusi atau penawaran baru (video materi pembelajaran) bagi mahasiswa/i.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, disarankan bahwa,

1. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya, agar berkelanjutan dalam pembahasan perancangan bentuk gaya video dan strategi video materi pembelajaran yang lebih spesifik seiring perkembangan ilmu dan teknologi yang akan datang di dalam kurikulum DKV.
2. Tim video materi pembelajaran sebaiknya memiliki pemikiran strategi video pembelajaran. Pemikiran ini adalah sudut pandang terhadap cara kerja yang dilakukan berdasarkan prinsip untuk mengetahui, memahami, menentukan dan melakukan tujuan yang jelas dengan mengutamakan kebutuhan seluruh pihak (mahasiswa/i, dosen, institusi pendidikan, masyarakat luas dan lain-lain). Maka dari itu, untuk mencapai tujuan ini perlu memperdayakan tim lintas disiplin ilmu yang memiliki metodologi pemikiran visual atau *Design Thinking* agar dapat dipelajari dan dirumuskan strateginya. Dengan melakukan proses ini, teknik perulangan (belajar dalam mengerjakan) memungkinkan tim (tenaga pendidik, tim penelitian dan tim produksi) untuk terus berkolaborasi sehingga dapat menemukan, menentukan dan menguji ide serta menyesuaikan dengan cepat berdasarkan materi pembelajaran yang diperoleh.

Pemikiran strategi video pembelajaran dapat diterima dengan baik bila dipadukan dengan inovasi, karena pemikiran ini dapat memberikan peluang baru dan kreativitas baru dalam menciptakan

video materi pembelajaran serta mempercepat proses pembelajaran. Membentuk tim yang utuh dapat mempercepat proses pembentukan ide dan menciptakan inovasi. Dibutuhkan peranan masing-masing anggota untuk saling menciptakan, mengkomunikasikan, memutuskan, menerapkan, dan mengapresiasi ide. Pencapaian dari peran tim dapat memberikan dan mempermudah mahasiswa/i dalam memperoleh materi pembelajaran dengan cepat dan konsisten, dan bentuk video materi pembelajaran ini juga sebagai wujud merealisasikan standarisasi kementerian pendidikan serta bentuk publikasi dan promosi Universitas Trisakti.

3. Video materi pembelajaran ini dapat dievaluasi setiap akhir semester dengan dosen, tim proyek video, program studi dan fakultas, berdasarkan pemahaman dan pengaplikasian mahasiswa/i di dalam tugas materi *camera shots & angles*. Evaluasi ini dilakukan agar dapat memahami, apakah video materi pembelajaran ini dapat digunakan sebagai metode pengajaran baru?

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Ardiansyah, Ivan. 2013. *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Bawden, D. 2001. "Information and Digital Literacies: A Review of Concepts". *Journal of Documentation*, vol. 57, Iss.2.
- Brown, Tim, and Barry Katz. 2009. *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Business.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran*. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>
- Cantoni, Lorenzo & Tardini, Stefano. 2008. *Introduction to Media and Communication*. London & New York: Routledge.
- Damono, Sapardi Djoko. 2005. *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Depdiknas. 2008. "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*". Jakarta: Pusat Bahasa.
- Design Management Institute. 2010. *Design Thinking: Integrating innovation, Customer Experience and Brand Value*. New York: Allworth Press.
- Effendi, Onong Uchjana. 2000. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Jakarta: Nusa Indah.

- ITB. 2017. *Modul Tinjauan E-learning*. Bandung: Unit Pelaksana Teknis ELearning.
- Glister, Paul. 1997. *Digital Literacy*, New York: Wiley.
- Jones, Rodney H. & Christoph A. Hafner. 2012. *Understanding Digital Literacies*. London & New York: Routledge.
- Kominfo. 2017. *Survey Penggunaan TIK Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik.
- Karl Mannheim, (1923) *The Problem of Generations*. Washington : Routledge.
- Kusmara, A, R. (2018). *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa*. Bandung : ITB
- Leonhard, Gerd. 2016. *Technology vs. Humanity: The Coming Clash Between Man and Machine*. FastFuture Publishing.
- Liliweri, Alo. 1994. *Komunikasi Verbal dan Nonverbal*. Bandung: Citra Aditya Bakti..
- Mauludi, Sahrul, (2018). *Socrates Café – Bijak, Kritis & Inspiratif Seputar Dunia & Masyarakat Digital*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Muhibbinsyah. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 1996. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2001. *Nuansa-nuansa Komunikasi; Meneropong Politik dan Budaya Komunikasi Masyarakat Kontemporer*. Bandung: Rosda Karya.
- Munadi, Yudhi, (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Neo, K. (2007) *Using multimedia in a constructivist learning environment in the Malaysian classroom*. Australian Journal of Educational Technology.

- Nurgiantoro, Burhan, 1994. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Osterwalder, Alexander & Yves, Pigneur, (2014). *Generasi Model Pemikir Visual*. Jakarta : PT. Elex Media.
- Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Reynaldi Satrio, (2016). *Pengantar Teori Generasi Strauss-Howe*. Bandung : Majalah Ganesha ITB.
- Rivoltella, Pier Cesare. 2008. *Digital Literacy: Tools and Methodologies for Information Society*. New York: IGI Publishing.
- Rusman, dkk, 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Grifindo Persada.
- Saidi, Acep Iwan. 2017. *Desain, Media & Kebudayaan*. Bandung: ITB.
- Sigit, dkk. 2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah. Universitas Negeri Semarang.
- Sniukas, Marc & Park Lee, (2014). *Seni Meraih Peluang*. Jakarta : PT. Elex Media.
- Stillman, David, Jonah Stillman, (2017). *Memahami Karakter Generasi Baru Yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama 2018.
- Syaful Bhari Dzamarah dan Arswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi.
- Tinarbuko, Sumbo, (2017). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Julasutra.

Website :

Kominfo.go.id. 2018. *Pandai Memanfaatkan Teknologi Digital.*

https://www.kominfo.go.id/content/detail/12360/pandai-memanfaatkan-teknologi-digital/0/sorotan_media. Akses 12 September 2018.

Tempo.co. 2014. *Menuju Masyarakat Cerdas Dengan Teknologi Masa Depan.*

<https://tekno.tempo.co/read/580305/menuju-masyarakat-cerdas-dengan-teknologi-masa-depan>. Akses 20 September 2018.

<https://designthinking.ideo.com//timbrown> Akses 01 Agustus 2019.

www.gumroad.com/mitchleeuwe/ Teknik Pengambilan Gambar. Akses 01 Agustus 2019.