

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA KULIAH ANIMASI 1 BAHASAN *MOTION GRAPHIC* JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DIH) UNDIKSHA

Elly Herliyani¹⁾ dan Langen Bronto Sutrisno²⁾

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha
Jalan Jend. A. Yani 67 Singaraja 81116, Telp. 0362-21541, Fax. 0362-27561
Email: elly.herliyani@undiksha.ac.id¹⁾, langenbronto@yahoo.com²⁾

ABSTRACT

The study aimed at designing and developing an instructional media based on interactive multimedia on the topic of motion graphic on the subject of "Animation 1" as well as finding out the students' responses towards the instructional media. This study utilized a research and development design based on CIIP method (Context, Input, Process and Product). The data were obtained by distributing questionnaires in product testing by media experts, content experts, individuals, small groups, and field trial. The data were analyzed descriptive quantitatively in order to obtain score data. This instructional media consists of three main dimensions, like introduction, main, and exit.

The percentage score of media experts' trial was about 87.50% and qualified as "Good". The percentage score of content experts' trial was about 80% and qualified as "Good". The percentage score of individuals' trial was about 77.67% and qualified as "Adequate". The percentage score of small groups' trial was about 81.80% and qualified as "Good". The percentage score of field trial was about 80.97% and qualified as "Good". The percentage score of students' response through questionnaire was about 83.84% and qualified as "Good". Finally, this instructional media would be used to teach "Animation 1" course in 2017.

Key words: Interactive Multimedia, Animation, Undiksha

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Animasi 1 bahasan *motion graphic*, serta mengetahui respon mahasiswa terhadap penerapan media pembelajaran. Metode menggunakan penelitian pengembangan yang pelaksanaannya dengan metode CIPP (*Context, Input, Process and Product*). Pengumpulan data memberikan angket dalam pengujian produk oleh ahli media, ahli isi, perorangan, kelompok terbatas/kecil, dan uji coba lapangan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk skor. Media pembelajaran terdiri dari tiga tampilan utama, yaitu tampilan intro, tampilan main, dan tampilan *exit*.

Penilaian persentase tingkat pencapaian dari uji coba ahli media berjumlah 87,50% berada pada kualifikasi baik. Penilaian persentase dari uji coba ahli isi berjumlah 80% berada pada kualifikasi baik. Penilaian persentase dari uji coba perorangan berjumlah 77,67% berada pada kualifikasi cukup. Penilaian persentase dari uji kelompok kecil berjumlah 81,80% berada pada kualifikasi baik. Penilaian persentase dari uji lapangan berjumlah 80,97% berada pada kualifikasi baik. Penilaian persentase dari angket respon mahasiswa berjumlah 83,84% berada pada kualifikasi baik. Media pembelajaran ini akhirnya diteruskan untuk mata kuliah Animasi 1 di tahun 2017.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Animasi, Undiksha

PENDAHULUAN

Desain Komunikasi Visual sangat didominasi oleh peranan teknologi komputer untuk bekerja, namun tidak terlepas dengan peranan desain manual oleh tangan. Animasi adalah ilmu yang mempelajari membuat gambar dari manual sketsa menjadi bergerak dengan bantuan teknologi digital komputer.

Animasi berkembang menjadi sangat populer di berbagai kalangan, terutama anak-anak dan remaja. Kebutuhan tenaga profesional di bidang animasi sangat tinggi, karena perkembangan *gadget*, seperti *smartphone*, tablet yang banyak terdapat game juga dibuat oleh para animator.

Jurusan Desain Komunikasi Visual mempunyai visi terwujudnya Jurusan yang mampu mengembangkan ilmu Desain Komunikasi Visual serta menghasilkan tenaga profesional dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Misalnya adalah menyelenggarakan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi dalam bidang akademik, profesi, dan vokasi (Pedoman Studi Program Sarjana dan Diploma Fakultas Bahasa dan Seni, 2013: 97).

Berdasarkan hal tersebut, Jurusan Desain Komunikasi Visual juga berhubungan dengan animasi, yang dicantumkan pada mata kuliah Animasi 1 khusus mempelajari animasi dua dimensi, merupakan mata kuliah terbaru yang belum mempunyai bahan ajar yang memadai. Sedangkan bahan ajar berupa media untuk menunjang proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dosen yang profesional untuk membuat media pembelajaran khususnya mata kuliah Animasi 1 menjadi relatif lebih mudah apabila perkembangan teknologi dikembangkan secara optimal, dan diimplementasikan dalam perkuliahan di kelas. Dosen dapat mengintegrasikan teknologi pendidikan yang memungkinkan pembelajaran akademik menjadi lebih efisien. Maka dari itu, peneliti pertama adalah dosen serta desainer grafis dan

multimedia, sampai saat ini mengembangkan talenta agar menguasai perkembangan desain multimedia, sehingga bisa membuat media pembelajaran yang lebih baik. Sebagaimana dikemukakan oleh Supriyono (2010: 53), bahwa: Selain rajin praktik mengoperasikan komputer, belajar Desain Komunikasi Visual harus dilandasi pemahaman teori. Selain itu, perbanyak mengamati karya-karya desain di berbagai media untuk menambah pengalaman estetik (*aesthetic experience*). Tanpa teori, Anda akan seperti berjalan dalam kegelapan—tidak tahu arah, melangkah dengan coba-coba. Namun sebaliknya, teori tanpa dipraktekkan juga *useless*, lumpuh—mengerti jalan, tetapi tidak dapat mencapai tujuan karena tidak ada tindakan.

Atas dasar pemikiran tersebut, dipandang perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Animasi 1 Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) Universitas Pendidikan Ganesha, khusus untuk bahasan *motion graphic*. Media sebagai penyampai pesan dalam pembelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri.

Sehubungan dengan penampilan halaman CD interaktif yang pernah didesain oleh peneliti, maka alasan peneliti ingin membuat multimedia interaktif untuk Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha, yaitu: 1) Jurusan DKV belum mempunyai bahan ajar yang memadai. 2) Peneliti ingin membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk mata kuliah Animasi 1 yang dikemas dalam bentuk *compact disk*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Animasi 1 bahasan *motion graphic* Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA? (2) Bagaimanakah implementasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Animasi 1 bahasan *motion graphic* Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA? (3) Bagaimanakah respon mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia in-

teraktif pada mata kuliah Animasi 1 bahasan *motion graphic* Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA?

Sesuai dengan rumusan permasalahan tersebut, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Animasi 1 bahasan *motion graphic* Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA. (2) Untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Animasi 1 bahasan *motion graphic* Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA. (3) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan respon mahasiswa terhadap implementasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Animasi 1 bahasan *motion graphic* Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA.

Proses pembelajaran selain menggunakan alat tradisional, juga bisa menggunakan alat elektronik, yaitu untuk teknologi pendidikan. Hamalik (2000: 191) mengemukakan bahwa: Teknologi pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terintegrasi, meliputi unsur-unsur manusiawi, prosedur, gagasan, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah yang mencakup semua aspek belajar. Salah satu bagian penting dari teknologi pendidikan adalah teknologi dalam pendidikan yang sering disebut teknologi instruksional, yang meliputi media audio visual dan komputer.”

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer juga berhubungan dengan multimedia interaktif. Kita sudah sering mendengar kata multimedia interaktif, di dalamnya kita sebagai pengguna terutama mahasiswa dapat berinteraksi untuk menggunakan unsur-unsur terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi, dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh pengguna. Proses penggunaan menjadi lebih terkendali, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian.

Tinarbuko (2008: 33) mengemukakan bahwa desain multimedia interaktif dipelajari dalam konteks tampilan dan pelengkap desain,

bukan interaksi manusia dengan komputer. Animasi dipelajari dalam konteks penciptaan gerak yang menarik, bukan untuk bertutur dan bercerita. Cakupan wilayah kreatif desain multimedia interaktif di antaranya meliputi: animasi 3D, dan *motion graphic*, fotografi, sinetron, audiovisual, program acara televisi, *bumper out* dan *bumper in* acara televisi, film dokumenter, film layar lebar, video klip, web desain dan CD interaktif.

Elemen utama dalam program multimedia (Kusrianto, 2007: 25), yaitu: (1) Teks. Ini adalah dasar dari semua aplikasi sebagai tampilan layar yang mempertunjukkan kata-kata yang mungkin dibuat dengan berbagai style dan bentuk font, pengaturan warna serta pembubuhan beberapa penekanan agar memperoleh perhatian lebih dari yang lain. (2) *Image*. Secara umum disebut gambar (gambar *vector* maupun *bitmap*). Melihat gambar dari suatu objek memiliki dampak yang lebih baik bila dibandingkan dengan hanya membaca teks saja. (3) *Movie*. Anda dapat menyertakan presentasi yang mampu memberikan gambar yang lebih jelas dan riil dengan menghadirkan rekaman gambar hidup dari video. (4) Animasi. Dengan bantuan animasi (gambar yang bergerak-gerak), anda dapat menjelaskan sesuatu secara lebih akurat jika dibandingkan dengan informasi *movie* yang berjalan dan berlalu. Bantuan animasi memungkinkan dipahaminya dan diulang-ulang sebuah gambar dengan lebih jelas. (5) *Sound*. Suara yang disertakan dalam sebuah presentasi digunakan pada bagian yang strategis dari program untuk turut memberikan penekanan perhatian dalam suatu hal. Contohnya, suara *applause* (tepuk tangan), suara ombak laut, suara yang mengejutkan, musik, dan sebagainya. (6) *User control*. *User control* adalah kelengkapan program. Misalnya, untuk berpindah ke halaman berikutnya, menggulung tampilan layar, membuka menu pilihan, dan sebagainya. Ada beberapa tingkatan dari *user control* saat mengakses suatu aplikasi. Misalnya, ada yang cukup disediakan untuk berpindah antar halaman, ada yang dapat membuka link menggunakan halaman lain yang berisi suatu topik yang berhubungan, juga ada pilihan yang me-

mungkinkan *user* untuk memilih bagian-bagian dari isi presentasi untuk di-copy dan sebagainya.

Teori ini digunakan untuk mendesain dan membahas multimedia interaktif membuat *motion graphic*.

Gambar 1. Langkah Pengujian Pengembangan Produk.

Data respons mahasiswa dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang diperoleh dalam bentuk skor.

Tabel 1. Konversi Tingkat Respon Mahasiswa.

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
90 – 100	Sangat baik
80 – 89	Baik
65 – 79	Cukup
55 – 64	Kurang
0 – 54	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Evaluasi Konteks.

Jurusan Desain Komunikasi Visual UNDIKSHA mempunyai mata kuliah Animasi I. Mata kuliah ini lebih banyak menggunakan *Adobe Flash* berfungsi untuk menggerakkan gambar. Animasi tidak hanya menggunakan program *Adobe Flash*, bisa juga menggunakan program grafis lain salah satunya adalah *Adobe After Effects*. *Adobe After Effects* sekarang sudah banyak digunakan untuk membuat animasi dengan pergerakan obyek digabungkan dengan suara disebut dengan *motion graphic*. Pembelajaran yang dilakukan di mata kuliah Animasi I masih menggunakan cara menerangkan langsung menggunakan bantuan in focus dan laptop. Maka dari itu melalui penelitian ini akan membuat bahan ajar berupa media berbasis multimedia interaktif.

Sebelum mendesain tampilan multimedia interaktif, terlebih dulu tim peneliti melihat referensi karya dari Bamboomedia.

Setelah tim peneliti melihat referensi, maka dilanjutkan untuk menetapkan menu sesuai dengan konsep awal, yaitu: (1) Tampilan in-

tro. (2) Tampilan main, terdiri dari *menu*: (a) *home*; (b) *motion graphic* terbagi submenu sejarah, dan *submenu* contoh; (c) *After Effects*. (3) Tampilan *exit*.

2. Evaluasi Masukan.

Komponen evaluasi masukan meliputi: a) Sumber daya manusia; b) Sarana dan peralatan pendukung; c) Dana/anggaran, dan d) Berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan.

Sumber daya manusia diperoleh dari ketua peneliti, anggota peneliti, dosen dan mahasiswa. Ketua peneliti berguna untuk mendesain multimedia interaktif berdasarkan kebutuhan dari mata kuliah Animasi I. Dosen berguna sebagai ahli media dan ahli isi. Mahasiswa berguna untuk mengumpulkan beberapa karya yang dibuat selama mereka melaksanakan perkuliahan di Jurusan ini, serta mahasiswa diperlukan juga sebagai koresponden pengisi angket uji coba.

Sarana dan peralatan pendukung di antaranya: a) Seperangkat alat komputer, yaitu CPU dengan spesifikasi khusus mendesain, *monitor*, *keyboard*, *mouse*, *external harddisk*, *modem*, *flashdisk*, *earphone* dan *microphone*, dan *wacom digital*.

Dana diperlukan untuk memperlancar pelaksanaan penelitian yang sudah dijabarkan dalam proposal penelitian ini. Dana juga diperlukan untuk mendesain media pembelajaran.

Prosedur yang diinginkan adalah agar mata kuliah Animasi I bisa dimengerti oleh mahasiswa khususnya Jurusan DKV. Prosesurnya mulai dari pengerjaan tampilan desain, isi dari desain, membuat perekaman video tutorial, serta menambahkan musik. Sarana dan peralatan pendukung di antaranya adalah satu set komputer, scanner yang dipunyai oleh ketua peneliti. Program komputer, di antaranya adalah: *Adobe Photoshop*, *CorelDRAW*, *Adobe Flash*, *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effects*, *Camtasia Studio*, *Xilisoft Video Converter*; dan *software* lain yang diperlukan.

Aturan diperlukan untuk menggunakan elemen-elemen utama dalam program multimedia (Kusrianto, 2007: 25), yaitu: (1) Teks. Teks terdiri dari tulisan yang menerang-

kan mengenai sejarah *motion graphics*. (2) Image. Image atau gambar yang digunakan, di antaranya adalah logo UNDIKSHA, gambar-gambar yang diperlukan dalam tutorial. (3) Movie. Movie yang digunakan adalah hasil rekaman tutorial untuk membuat *motion graphics* menggunakan program *Camtasia Studio*. (4) Animasi. Animasi yang digunakan adalah pergerakan dari *intro* dan *exit* menggunakan program *Adobe Flash*. (5) Sound. Sound atau suara menggunakan lagu dari beberapa artis ternama dan sumber sudah dicantumkan. (6) User Control. User Control lebih banyak disediakan untuk berpindah antar halaman.

Aturan Mendesain Berdasarkan Tampilan Intro, Tampilan Main, Tampilan Exit

Multimedia interaktif sudah ditetapkan menggunakan tampilan *intro*, tampilan main, tampilan *exit*. (1) Tampilan *Intro*. Tampilan *intro* adalah tampilan yang pertama kali terbuka ketika mengklik logo *master.exe*. (2) Tampilan Main. Tampilan main terbuka ketika dari *intro*, klik tombol masuk. Tampilan Main terdiri dari menu: (a) *Home*. (b) *Motion Graphic*, terdiri dari submenu sejarah, dan submenu contoh. (c) *After Effects*, didalamnya ada 35 tutorial menggunakan program *After Effects*. (3) Tampilan *Exit*. Tampilan *exit* berupa ucapan terima kasih kepada Ristekdikti dan UNDIKSHA.



Gambar 2. Tampilan Intro.

Halaman *intro* akan muncul jika tombol masuk diklik. Tampilan *Intro* akan memunculkan animasi mandala, dan diteruskan dengan animasi logo disertakan dengan animasi judul dari media pembelajaran. Tombol masuk berfungsi untuk menuju ke Tampilan *Main*.



Gambar 3. Tampilan Main Menu Home.

Tampilan main menu home akan muncul jika tombol masuk diklik. Di dalamnya terdapat Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian.



Gambar 4. Tampilan Main Menu Motion Graphic Sub Menu Sejarah.

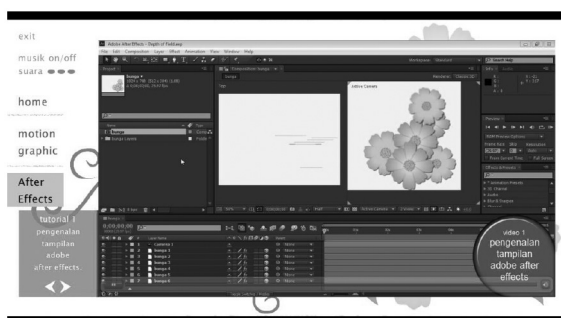
Tampilan sejarah akan muncul jika menu *motion graphic* sub menu sejarah diklik, dan berisi 25 halaman mengenai sejarah *motion graphic* ditambah *movie* dan gambar disertakan juga sumbernya.



Gambar 5. Tampilan Menu Motion Graphic Sub Menu Contoh.

Tampilan contoh akan muncul jika menu *motion graphic* sub menu contoh diklik.

Contoh *motion graphic* referensi dari internet diunduh dari alamat: 1) https://www.youtube.com/watch?v=eIR5WdSrQE&ab_channel=obrazart yaitu link *japanese motion graphic creators*. 2) https://www.youtube.com/watch?v=sLjpoEc65e4&ab_channel=decubasoy yaitu link *showreel 2016 motion graphics*. 3) https://www.youtube.com/watch?v=saHbqr8743o&ab_channel=JaeseoKim yaitu link *2D motion graphic Jaeseo Kim*.



Gambar 6. Tampilan *Main Menu After Effects* Video Urutan Pertama.

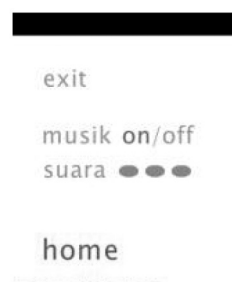
Tampilan *after effects* akan muncul jika menu *after effects* diklik yang terdiri dari 35 video tutorial, di antaranya adalah: 1) Pengenalan tampilan *adobe after effects*; 2) Meng-*import file adobe illustrator*; 3) Menyimpan *after effects project*; 4) Merubah *composition settings*; 5) Animasi bunga dengan *scale*; 6) *Motion blur* dan meng-*copy paste* animasi; 7) Menambah *keyframe assistant*; 8) Animasi *sequence layers*; 9) Meng-*copy paste* animasi bunga ke daun; 10) Membuat komposisi baru dari panel *project*; 11) Animasi sulur dengan *effects & presets write-on*; 12) Menggambar sulur dengan *pen tool*; 13) Animasi *path* dengan *trim path*; 14) Animasi sulur secara keseluruhan; 15) Meng-*import file adobe photoshop* bagian 1; 16) Menggambar daun dengan *pen tool*; 17) Animasi dengan *motion path*; 18) Animasi dengan *puppet pin tool*; 19) Hasil animasi menggunakan *puppet pin tool*; 20) Meng-*import file adobe photoshop* bagian 2; 21) Membuat *text*; 22) Animasi *text* dengan *stroke* dan *wiggle paths*; 23) Animasi *text* dengan *position*; 24) Animasi dengan *roto brush tool*; 25) Animasi video dengan *opacity*; 26)

Membuat gambar bercahaya dengan *ellipse tool*; 27) Animasi gambar bercahaya dengan *rotation*; 28) Meng-*import file music*; 29) *Render* bunga dianimasikan; 30) *Easing*; 31) *3d layers*; 32) *Null object*; 33) Kamera dan cahaya; 34) *Depth of field*; 35) Penutup dengan hasil *render*.



Gambar 7. Tampilan *Main Menu After Effects* Video Urutan Ke-35.

Tampilan video tutorial urutan ke-35 merupakan hasil *render* dari latihan-latihan yang sudah diterangkan.



Gambar 8. Tampilan Tombol Musik *On/Off*. Tombol *on* untuk menyalakan musik dan tombol *off* untuk mematikan musik.



Gambar 9. Tampilan Menu *Exit*.

Tampilan *exit* akan muncul jika menu *exit* diklik dua kali.



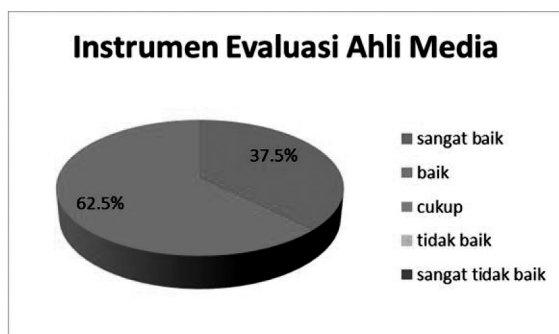
Gambar 10. Tampilan Di dalam Menu *Exit*.

Di dalam menu *exit* menampilkan ucapan terima kasih kepada (dengan menampilkan logo) Ristekdikti dan Undiksha. Setelah itu animasi mandala menghilang dan media pembelajaran ditutup secara otomatis.

3. Evaluasi Proses

Tahap proses atau tahap uji coba dan revisi pertama dari tim peneliti wajib untuk mengujicoba media pembelajaran, sebelum memberitahukan ke penguji coba ahli media dan ahli isi. Uji coba dilakukan untuk menguji apakah setiap menu dan link bekerja sesuai dengan yang diinginkan.

Setelah tim peneliti mengujicoba multimedia interaktif dan berfungsi dengan benar, baru diuji coba ahli media bernama Bapak I Ketut Resika Arthana, ST., M.Kom. Hasil penilaian instrumen evaluasi ahli media didapatkan persentase 87,50%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian dari uji coba oleh ahli media berada pada kualifikasi baik.



Gambar 11. Diagram Hasil Penilaian Instrumen Evaluasi Ahli Media Berdasarkan Masing-masing Kategori.

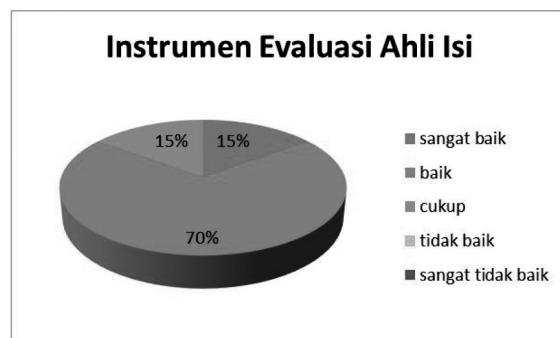
Persentase untuk setiap kategori dinyatakan

sebagai berikut:

- Sangat Baik: 37,5%
- Baik: 62,5%
- Cukup: 0%
- Tidak Baik: 0%
- Sangat Tidak Baik: 0%

Berdasarkan komentar dari ahli media semuanya sudah diperbaiki, yaitu (1) Tambahkan *autorun* untuk menjalankan *.exe*. (2) Berikan petunjuk di CD dalam bentuk *.txt*.

Uji coba oleh ahli isi bernama Bapak I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc. Hasil penilaian instrumen evaluasi ahli isi didapatkan persentase 80%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian dari uji coba oleh ahli isi berada pada kualifikasi baik. Komentar dari ahli isi sudah baik, yaitu video tutorial sudah dikemas dengan baik. maka revisi tidak diperlukan.



Gambar 12. Diagram Hasil Penilaian Instrumen Evaluasi Ahli Isi Berdasarkan Masing-masing Kategori.

Persentase untuk setiap kategori dinyatakan sebagai berikut:

- Sangat Baik: 15%
- Baik: 70%
- Cukup: 15%
- Tidak Baik: 0%
- Sangat Tidak Baik: 0%

DVD multimedia interaktif sudah dibagikan sehari sebelumnya kepada mahasiswa sebagai calon responder agar bisa melihat terlebih dahulu fungsi dari menu di dalam media pembelajaran yang sudah direvisi di perangkat komputer maupun laptop masing-

masing. Setelah itu baru dijadwalkan untuk mulai mengisi angket.

Uji coba oleh perorangan dan kelompok terbatas dari mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII). Berdasarkan hasil penilaian instrumen uji coba perorangan dan kelompok terbatas maka dapat dihitung persentase uji coba sebagai berikut.

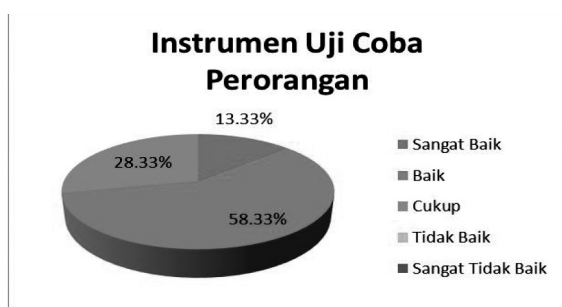
$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Rerata persentase=

Keterangan:

- P = Presentase
- f = Frekuensi jawaban responden
- n = Jumlah responden
- 100% = Bilangan tetap

Berdasarkan hasil penilaian instrumen uji coba perorangan rerata persentase 233% : 3 = 77,67%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi cukup. Komentar dari perseorangan sudah baik, yaitu dari keseluruhan media interaktif tersebut sudah sangat baik. Karena untuk pendengar pemula sangat bermanfaat dan sangat menolong. Maka revisi tidak diperlukan.



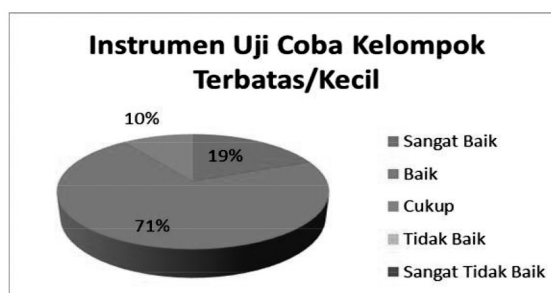
Gambar 13. Diagram Hasil Penilaian Instrumen Uji Coba Perorangan Berdasarkan Masing-masing Kategori.

Persentase untuk setiap kategori dinyatakan sebagai berikut:

- Sangat Baik: 13,33%
- Baik: 28,33%
- Cukup: 58,33%
- Tidak Baik: 0%
- Sangat Tidak Baik: 0%

Uji coba kelompok terbatas dilakukan oleh mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII). Hasil penilaian dari instrumen uji coba kelompok terbatas dapat dihitung rerata persentase 409% : 5 = 81,80%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi baik.

Komentar dari kelompok terbatas sudah baik, maka revisi tidak diperlukan.



Gambar 14. Diagram Hasil Penilaian Instrumen Uji Coba Kelompok Terbatas Berdasarkan Masing-masing Kategori.

Persentase untuk setiap kategori dinyatakan sebagai berikut:

- Sangat Baik: 19%
- Baik: 71%
- Cukup: 10%
- Tidak Baik: 0%
- Sangat Tidak Baik: 0%

Uji coba lapangan oleh 30 (tiga puluh) orang mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual ditambah mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Hasil penilaian dari instrumen uji coba lapangan oleh Jurusan Pendidikan Seni Rupa maka dapat dihitung rerata persentase 2429% : 30 = 80,97%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi baik.

Komentar dari lapangan yaitu untuk daya dukung *sound* (suara) mungkin bisa agak dikerasin lagi. Dan pada saat menerangkan mungkin agak diatur lagi jedanya biar tidak terlalu cepat.

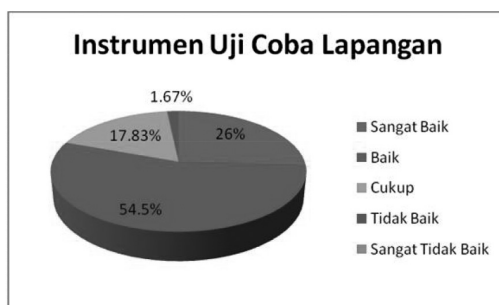
Revisinya adalah sebagai berikut:

- a. Sehubungan dengan hal tersebut karena keterbatasan waktu, dan keterbatasan peralatan yang memadai hal ini bisa diatasi dengan mengeraskan volume suara di perangkat kom-

puter masing-masing dan tidak menyalakan musik.

b. Tutorial yang menerangkan cara menyimpan dengan *Save As* memang tidak terlalu lama jadinya, karena materi tersebut tidak terlalu sulit. Tutorial yang lainnya tidak terlalu cepat, dan ada juga yang sangat lama khususnya membahas *Roto Brush Tool*, dan cara merender.

c. Materi yang diterangkan dengan berbagai jumlah waktu disesuaikan dengan jumlah tutorial yang sangat banyak yaitu 35 tutorial, dan agar audience tidak terlalu jenuh mendengarkan serta menyimak pembelajaran animasi 1.



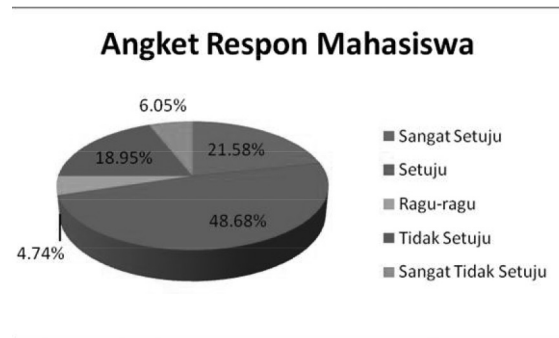
Gambar 15. Diagram Hasil Penilaian Instrumen Uji Coba Lapangan Berdasarkan Masing-masing Kategori.

Persentase untuk setiap kategori dinyatakan sebagai berikut:

- Sangat Baik: 26%
- Baik: 54,5%
- Cukup: 17,83%
- Tidak Baik: 1,67%
- Sangat Tidak Baik: 0%

Angket Respon Mahasiswa

Berdasarkan hasil penilaian angket respon mahasiswa maka didapatkan rerata persentase $3186\% : 38 = 83,84\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi baik.



Gambar 16. Diagram Hasil Penilaian Angket Respon Mahasiswa Berdasarkan Masing-masing Kategori.

Persentase pada diagram di atas menyatakan bahwa:

- Sangat Setuju: 21,58%
- Setuju: 48,68%
- Ragu-ragu: 4,74%
- Tidak Setuju: 18,95%
- Sangat Tidak Setuju: 6,05%

4. Evaluasi Produk/Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Animasi 1 bahasan motion graphic Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA akhirnya diteruskan untuk media pembelajaran mata kuliah Animasi 1 untuk tahun 2017.

Peneliti bernama Fauzziyah (2013: 14) dalam Prosiding Forum Ilmiah X (Seminar dan Lokakarya Internasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pembelajarannya): Kajian-kajian Mutakhir dalam Bahasa, Sastra, Seni, dan Pembelajarannya untuk Memperkokoh Jati Diri Bangsa. Tgl. 19-20 November 2014 UPI Bandung (hlm. 12-25), berjudul “Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek”, mengemukakan bahwa kebutuhan siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek perlu dirancang dan dikembangkan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Animasi 1 Bahasan Motion Graphic Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA dinyatakan layak guna dengan hasil uji coba

berada pada kualifikasi baik dan uji media pembelajaran oleh perorangan berada pada kualifikasi cukup.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Animasi 1 Bahasan Motion Graphic Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) UNDIKSHA dapat disimpulkan sebagai berikut.

Perancangan media pembelajaran dimulai dari: (1) Evaluasi konteks meliputi proses pengumpulan data yang diperlukan untuk isi dan tampilan di media pembelajaran, di antaranya sejarah, gambar, movie, dan musik. (2) Setelah data diperoleh barulah proses perancangan visual dibuat pada evaluasi masukan dari aturan menggunakan teori elemen utama dalam program multimedia. (3) Evaluasi proses dari uji coba dan revisi dengan terlebih dahulu tim peneliti memeriksa setiap tombol dan tampilan berfungsi dengan baik dan benar. Setelah dicek dengan seksama, maka uji coba dimulai dari ahli media, ahli isi, uji coba perorangan, uji coba kelompok terbatas, uji coba lapangan dan respon mahasiswa. (4) Setelah itu evaluasi produk/hasil dengan diteruskan untuk media pembelajaran mata kuliah Animasi 1 untuk tahun 2017.

Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Animasi 1 Bahasan Motion Graphic Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) UNDIKSHA diuji coba oleh ahli media, ada komentar dan direvisi. Uji coba dari ahli isi, komentar baik maka revisi tidak diperlukan. Uji coba perorangan, komentar baik maka revisi tidak diperlukan. Uji coba kelompok terbatas, komentar baik dan revisi tidak diperlukan. Uji coba lapangan, ada komentar dan direvisi. Dilanjutkan dengan pengisian angket respon lapangan, hanya ada komentar baik.

Angket respon mahasiswa menyatakan 48,68% setuju dengan media pembelajar-

an yang sudah dibuat.

Saran

Saran yang akan disampaikan adalah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran mata kuliah Animasi 1 akan disebarakan ketika ada mata kuliah Animasi 1. 2) Media pembelajaran yang sudah dibuat bisa diselingi oleh bahasan yang lain berhubungan dengan mata kuliah Animasi 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzziyah, Desti F. 2014. *"Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek"*. Prosiding Forum Ilmiah X (Seminar dan Lokakarya Internasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pembelajarannya): Kajian-kajian Mutakhir dalam Bahasa, Sastra, Seni, dan Pembelajarannya untuk Memperkokoh Jati Diri Bangsa. Tgl. 19-20 November 2014 UPI Bandung (hlm. 12-25).
- Hamalik, Oemar. 2000. *Teknologi dalam Pendidikan*. Bandung: Yayasan Partisipasi Pembangunan Indonesia Biro Penulisan Buku. Tidak diterbitkan.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Tim Penyusun. 2013. *Pedoman Studi Program Sarjana dan Diploma Fakultas Bahasa dan Seni*. Singaraja: UNDIKSHA Press.
- Tinarbuko, S. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual: Metode Analisis Tanda dan Makna pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.