

Video Animasi Sebagai Media Penunjang Informasi Tentang Metode Pembelajaran Pada Universitas Raharja

M. Puad Abdul Baqi^{*1}, Abdul Hayat², Fajar Rizki Akbar³

^{1,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains and Teknologi, Universitas Raharja

² Program Studi Komputerisasi Akutansi, Fakultas Sains and Teknologi, Universitas Raharja

Email: ^{*1}puad@raharja.info, ²abdul.hayat@raharja.info, ³fajar.rizki@raharja.info

Abstrak

Metode pembelajaran merupakan Teknik yang dipakai oleh para pengajar dalam proses penyajian suatu materi pembelajaran yang sudah dirangkai dan direncanakan sebelumnya secara kasat mata agar maksud dari perancangan itu bisa digapai dan memperoleh hasil yang efektif. Universitas memerlukan metode pembelajaran yang baik guna menggapai maksud dari pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya di Universitas Raharja, yang merupakan salah satu pendidikan tinggi unggulan di Tangerang, dengan metode pembelajaran reguler, ilearning dan ilearning plus. Tujuan penelitian ini yaitu, untuk menyajikan informasi kepada calon mahasiswa tentang metode pembelajaran di universitas raharja. Metode penelitiannya yaitu: Pengumpulan Data, Perancangan Media dan Konsep Produksi Media (KPM). Hasil dari penelitian ini adalah Media informasi berupa animasi tentang metode pembelajaran di Universitas Raharja. Video ini diaplikasikan via sosial media official youtube channel. Melalui media video animasi ini, diharapkan dapat menarik jumlah mahasiswa baru di Universitas Raharja dan dapat dikenal masyarakat luas.

Kata Kunci – Metode pembelajaran, Media Informasi, Animasi.

Abstract

The learning method is a technique used by teachers in the process of presenting a learning material that has been compiled and planned beforehand by naked eye so that the purpose of the design can be achieved and obtain effective results. Universities need good learning methods to achieve the goals of effective and efficient learning, especially at Raharja University, which is one of the leading higher education institutions in Tangerang, with regular learning methods, ilearning and ilearning plus. The purpose of this study is to present information to prospective students about learning methods at Raharja University. The research methods are: Data Collection, Media Design and Media Production Concepts (KPM). The results of this study are information media in the form of animation about learning methods at Raharja University. This video is applied via the official YouTube channel social media. Through this animated video media, it is hoped that it can attract the number of new students at Raharja University and can be known by the wider community.

Keywords – Learning methods, Information Media, Animation.

1. PENDAHULUAN

Metode pembelajaran merupakan teknik yang dipakai oleh para pengajar dalam proses penyajian suatu materi pembelajaran yang sudah dirangkai dan direncanakan sebelumnya secara kasat mata agar maksud dari perancangan itu bisa digapai dan memperoleh hasil yang efektif.^[1] Di Perguruan Tinggi memerlukan metode pembelajaran yang baik dan menarik guna menggapai maksud dari pembelajaran yang efektif dan efisien. Animasi adalah gambar bergerak, dimana dapat membuat sebuah gambar ataupun tulisan menjadi terlihat hidup karena memiliki gerakan.^[2]

Universitas Raharja, merupakan salah satu pendidikan tinggi yang memiliki metode pembelajaran reguler, *ilearning* dan *ilearning plus*, yang berada di Kota Tangerang, dengan konsentrasi pengajaran manajemen dan ilmu komputer.

Permasalahan yang terjadi di Universitas Raharja adalah media informasi sebelumnya yang belum menjelaskan secara rinci tentang metode pembelajaran pada Universitas Raharja. Maka dari itu diperlukan sebuah audio visual informasi yang lebih jelas, informatif dan menarik bagi masyarakat luas.

Tujuan dari pengembangan video animasi ini adalah untuk memberikan informasi perihal metode pembelajaran yang diterapkan di Universitas Raharja selama 4 tahun terakhir yang akan disajikan dengan data yang *up to date* dan dibungkus dengan tampilan yang informatif dan memikat.

2. METODE PENELITIAN

Dalam proses penyusunan penelitian ini penulis memakai beberapa metode yaitu: (1) Metode Pengumpulan Data berupa observasi, *interview* dan studi pustaka. (2) Perancangan Video berbasis animasi dengan *Software Adobe Illustrator CC 2017*, *Adobe Premiere CC 2017*, dan *Adobe After Effect CC 2017*. (3) Konsep Produksi Media yang terdiri dari: *Pre-Production*, *Production* dan *post-Production*.

Literature Review

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang berkorelasi dengan penelitian penulis yaitu:

1. Rahiem dan Novi (2022) “*Home Visit* sebagai Metode Pembelajaran Anak Usia Dini pada Masa *Covid-19*” Fakta yang dijumpai dalam penelitian ini bahwa ada pandangan dari orang tua dan guru bahwa pemakaian *home visit* sebagai metode pembelajaran AUD pada era *COVID-19* memiliki keuntungan dan kerugian.^[3]
2. Riyadi dan Adilah (2022) “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI Di SMA Ekasakti Padang Dengan Metode Pembelajaran *Demonstration* Berbasis *Discussion Process*” Dapat meningkatkan keaktifan pada siswa kelas XI SMA Ekasakti Padang karena adanya pengimplementasian metode pembelajaran *demonstration* berbasis *discussion process* pada pembelajaran PAI, Hal ini ditunjukkan dari adanya pertumbuhan keaktifan siswa dari masing-masing tindakan.^[4]
3. Cahyaningrum dkk (2022) “Pengembangan Media Animasi dalam Model Pembelajaran *Stad* Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Smp” Penerapan media animasi dalam versi pembelajaran *STAD* materi skema peredaran darah manusia dapat menyebabkan terwujudnya kegiatan pembelajaran yang ampuh, dan dapat mengembangkan hasil belajar siswa. serta dapat juga dijadikan penuntun guru dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran selanjutnya.^[5]
4. Zakirman dkk (2022) “*E-Animation Media to Improve the Understanding of Elementary School Science Learning*” Penerapan e-animasi bisa menjadi pengganti baru sebagai jalan keluar guna memajukan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa.^[6]
5. Umar dkk (2022) “*Development of Animation-Based Learning Media in Children's Literature Teaching Course in Unimed, Indonesia*” Hasil uji keefektifan model pembelajaran menunjukkan bahwa antara hasil belajar mata pelajaran Pengajaran Sastra Anak sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis animasi sebesar 70,5 dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis animasi sebesar 84,7. Untuk maka dari itu, media pembelajaran berbasis animasi efektif digunakan dalam Pembelajaran *FBS Unimed* untuk tahun ajaran 2021/2022.^[7]
6. Bulkani dkk (2022) “*Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools*” Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang inovatif animasi berbasis kearifan lokal, meliputi kompetensi, indikator, materi, *display*, desain tombol, dan potensi lokal Kalimantan

Indonesia. Empat uji efektivitas sekolah dasar menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah *post-test* (81,02) dan *pra-test* (54,82). Sehingga dapat dikatakan model yang dirancang efektif dalam meningkatkan hasil belajar.^[8]

“Universitas raharja merupakan universitas swasta unggulan di kota Tangerang// Universitas Raharja yang dikenal dengan nama green campus/letaknya sangat strategis bersebelahan dengan hotel berbintang dan pusat perbelanjaan di kota Tangerang Tangcity mal//Saat ini/Metode pembelajaran yang diterapkan di Universitas raharja ada 3 loh guys// Mau tau apa aja? Let's start it// Yang pertama /ada reguler (tanpa narasi langsung ke video)/ Yang kedua Ilearning//Ilearning? Ilearning merupakan metode pembelajaran yang dilakukan melalui website IDu//Dimana didalam iDu para mahasiswa bisa mendapatkan materi perkuliahan/Tugas kuliah/dan mengikuti UTS dan UAS // Yang terakhir/ada Ilearning + // Ilearning + merupakan metode pembelajaran dimana Mahasiswa dapat mengontrol waktu belajar mereka kapanpun, dimanapun dan tidak diharuskan bertatap muka dengan dosen pengajar//Asik kan guys? Kapan lagi Kuliah tanpa tatap muka// Mau kuliah asik tanpa ribet/Mari gabung universitas raharja sekarang juga//”

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Preproduction

Pre-Production merupakan tindakan yang pertama kali dilakukan dalam proses membuat suatu karya yang diawali dengan menentukan ide, perencanaan dan persiapan dari konsep produksi media. 10 tingkah dari konsep produksi media yang harus dilakukan dalam *preproduction* adalah diawali dari menentukan ide, penyusunan sinopsis, narasi, *storyboard*, *script writing*, *rundown*, pembentukan *crew*, *time schedule*, sampai ke proses penyusunan anggaran dan peralatan yang dibutuhkan.

1. Ide/Gagasan

Ide atau Gagasan yakni suatu aksi primer dan mendasar dari prosedur *preproduction*. Ide atau gagasan yang sudah terbentuk kemudian disempurnakan lagi dengan bantuan data data yang dikumpulkan dengan bersumber pada masalah yang ada. Ide yang dibutuhkan dalam pembuatan *video* animasi ini menyajikan informasi mengenai macam macam metode pembelajaran yang digunakan di Universitas Raharja.

2. Sinopsis

Sinopsis merupakan sebuah rangkuman cerita dari sebuah audio visual/animasi. Berikut ini adalah sinopsis dari Video animasi sebagai media penunjang informasi tentang metode pembelajaran pada Universitas Raharja:

3. Narasi

Narasi adalah sebuah rangkaian kejadian, yang digunakan untuk menjelaskan plot sebuah cerita dari audio visual yang hendak diutarakan.

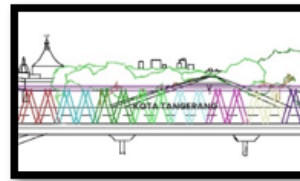
“Pada awal video menampilkan bumper Universitas Raharja. Setelah itu menampilkan video jembatan Cisadane dengan tulisan Kota Tangerang dengan view drone. Kemudian menampilkan video gedung Universitas Raharja dari atas, kemudian video Hotel dan Tang City dari sudut pandang drone. Setelah masuk ke Scene menunjukkan kelas reguler. Kemudian masuk ke Scene Ilearning, ada 3 orang yang menggunakan iDu dengan laptop dan iPad, dimana di scene akan dijelaskan apa itu iDu? Fungsinya? dll. Kemudian masuk ke scene Ilearning +, dimana ada 1 orang yang sedang menggunakan laptop untuk Ilearning +, dijelaskan juga apa itu Ilearning +. Setelah itu masuk sosial media kampus dan credit title”.

4. Storyboard

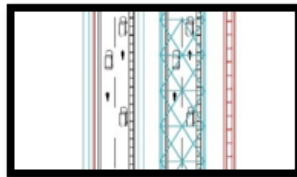
Storyboard merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengelola *list* pengambilan video pada masing-masing babak dan digambarkan kedalam wujud gambar jika dibutuhkan.



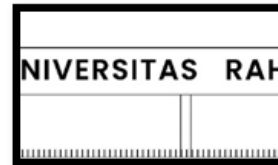
Gambar 1. *Scene 1/ Video Intro bumper logo Universitas Rahrja*



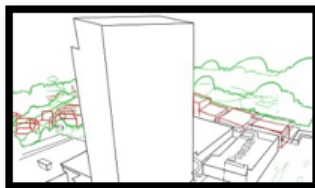
Gambar 2. *EXT/Scene 2/ / Day/ Medium longshot/ Menampilkan video animasi view drone dari depan jembatan Kota tangerang*



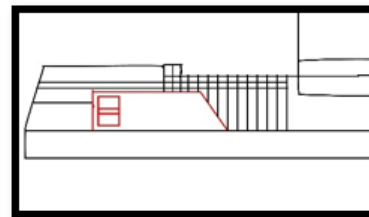
Gambar 3. *EXT/ Scene 3/Day/ long Shot/Menampilkan video animasi view drone atas jembatan kota tangerang*



Gambar 4. *EXT / Scene 4/Medium Shoot/ Menampilkan video animasi panning dari kiri ke kanan pada plang universitas rahrja*



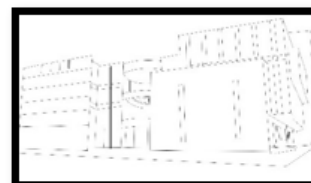
Gambar 5. *EXT/Scene 5/day/Medium shot/ Menampilkan video animasi zoom in gedung hotel sebrang universitas rahrja*



Gambar 6. *EXT/Scene 6/day/Medium shoot/ Menampilkan video animasi zoom out tang city*



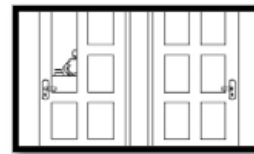
Gambar 7. *EXT/Scene 7/day/Close up/, menampilkan animasi panning dari kiri ke kanan plang Universitas Rahrja*



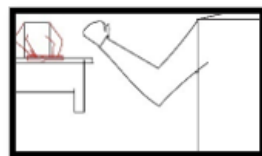
Gambar 8. *EXT/scene 8/day/ Close up/Menampilkan video animasi gedung kampus zoom out*



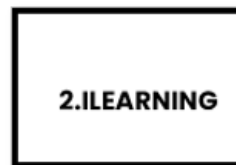
Gambar 9. *INT/scene 9/day/Close up*/Transisi video berupa *text* dari *scene* sebelumnya ke *scene* animasi *reguler*



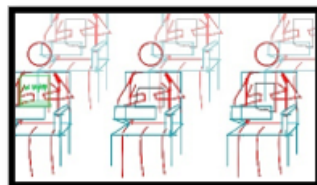
Gambar 10. *INT/scene 10/day/Close up*/Menampilkan video animasi pintu kelas *reguler* *panning* pintu dari kanan ke kiri



Gambar 11. *INT/Scene 11/day/Over shoulder*/ menampilkan video animasi kegiatan belajar di kelas *reguler*



Gambar 12. *INT/Scene 12/* Transisi video berupa *text* dari *scene* kelas *reguler* ke *scene* kelas *Ilearning*



Gambar 13. *INT/Scene 13/day/medium shoot*/Menampilkan video animasi kegiatan mahasiswa di kelas *ilearning*



Gambar 14. *INT/Scene 14/day/Close up*/Menampilkan video animasi mahasiswa sedang menggunakan *website idu*

5. Script Writing

Dalam pembuatan video berbasis animasi ini, *script writting* sebagai media penunjang informasi tentang metode pembelajaran pada Universitas Raharja, yakni deskripsi dari sebuah plot cerita yang memikat dan terperinci guna memudahkan prosedur penyuntingan video. Berikut ini *script writing* dari pembuatan video animasi sebagai media penunjang informasi tentang metode pembelajaran pada Universitas Raharja yakni:

Tabel 1. *Script Writing*

No.	<i>VISUAL</i>	<i>AUDIO</i>
1	Menampilkan <i>opening bumper</i> logo Universitas Raharja	<i>Music//</i>
2	Menampilkan animasi jembatan cisadane dari <i>view</i> depan	Universitas raharja merupakan universitas swasta unggulan di kota Tangerang//

3	Menampilkan animasi jembatan cisadane dari <i>view</i> atas	<i>Music//</i>
4	Menampilkan <i>video animasi panning</i> dari kiri ke kanan pada plang Universitas Raharja	Universitas Raharja yang dikenal dengan nama <i>green campus//</i>
5	Menampilkan <i>video animasi zoom in</i> gedung hotel sebrang	letaknya sangat strategis bersebelahan dengan hotel berbintang //
6	Menampilkan <i>video animasi zoom out</i> <i>tang city mall</i>	dan pusat perbelanjaan di kota Tangerang <i>Tangcity mall//</i>
7	Menampilkan <i>video animasi panning</i> dari kiri ke kanan pada plang Universitas Raharja	Saat ini, Metode pembelajaran yang diterapkan di//
8	Menampilkan <i>video animasi zoom out</i> gedung Universitas Raharja	Universitas raharja ada 3 loh guys Mau tau apa aja ? <i>Lets start it//</i>
9	Menampilkan animasi motion "1. <i>Reguler</i> "	<i>Music//</i>
10.	Menampilkan animasi <i>panning</i> dari pintu kelas	<i>Music//</i>
11	Menampilkan video animasi kegiatan kelas <i>reguler</i>	<i>Music//</i>
12	Menampilkan animasi motion "2. <i>Ilearning</i> "	Kedua ada <i>Ilearning// Music//</i>
13	Menampilkan video animasi <i>zoom out</i> siswa dikelas	<i>Ilearning</i> merupakan metode pembelajaran/
14	Menampilkan video animasi mahasiswa sedang menggunakan <i>idu</i> di <i>ipad</i>	Melalui <i>website Idu</i> /dimana didalam <i>idu</i> /

6. *Rundown*

Rundown ialah rancangan urutan cerita dengan jangka waktu. Berikut *rundown* dari Video animasi sebagai media penunjang informasi tentang metode pembelajaran pada Universitas Raharja:

Tabel 2. *Rundown*

No.	Scene	Location	Duration	Description
1	1	<i>Bumper Logo</i> Universitas Raharja	00.00.00-00.00.06	Menampilkan <i>Bumper</i> Universitas Raharja
2	2	Jembatan Cisadane Merah	00.00.07-00.00.10	Menampilkan animasi jembatan cisadane dari <i>view</i> depan
3	3	Jembatan Cisadane Merah	00.00.11-00.00.12	Menampilkan animasi jembatan cisadane dari <i>view</i> atas

4	4	Plang Universitas Raharja	00.00.13-00.00.15	Menampilkan <i>video animasi panning</i> dari kiri ke kanan pada plang Universitas Raharja
5	5	Gedung hotel sebrang Universitas Raharja	00.00.16-00.00.18	Menampilkan <i>video animasi zoom in</i> gedung hotel sebrang
6	6	<i>Mall Tang city</i>	00.00.19-00.00.21	Menampilkan <i>video animasi zoom out</i> tang city mall
7	7	Plang Universitas Raharja	00.00.22-00.00.23	Menampilkan <i>video animasi panning</i> dari kiri ke kanan pada plang Universitas Raharja
8	8	Gedung kampus	00.00.24- 00.00.29	Menampilkan <i>video animasi zoom out</i> gedung Universitas Raharja
9	9	Tulisan “1. <i>Reguler</i> ”	00.00.30- 00.00.33	Menampilkan <i>animasi motion “1. Reguler”</i>
10	10	Pintu kelas	00.00.34- 00.00.35	Menampilkan animasi <i>panning</i> dari pintu kelas
11	11	Ruangan kelas	00.00.36- 00.00.38	Menampilkan video animasi kegiatan kelas <i>reguler</i>
12	12	Tulisan “2. <i>Ilearning</i> ”	00.00.39- 00.00.40	Menampilkan <i>animasi motion “2. Ilearning”</i>
13	13	Ruang kelas	00.00.41- 00.00.42	Menampilkan video animasi <i>zoom out</i> siswa dikelas
14	14	Ruang kelas	00.00.43- 00.00.46	Menampilkan video animasi mahasiswa sedang menggunakan <i>idu</i> di <i>ipad</i>

7. Penyusunan Crew

Dalam proses produksi sebuah video, diperlukan adanya pembagian dan penyusunan crew produksi. pada perancangan video berbasis animasi ini terdapat *crew* yaitu, *Illustrator, Animator, Dubber dan Editor*. Adapun tim atau *crew* yang turut serta dalam proses produksi Video animasi sebagai media penunjang informasi tentang metode pembelajaran pada Universitas Raharja:

Tabel 3. Penyusunan Crew

No.	Nama	Jabatan
1.	Fajar Rizki Akbar	<i>Illustrator, Animator, Editor, Dubber</i>

8. Time schedule

Time Schedule yakni menetapkan taksiran penggunaan waktu pada saat produksi video secara komplit. Berikut adalah *time schedule* perancangan Video animasi sebagai media penunjang informasi tentang metode pembelajaran pada universitas raharja:

Tabel 4. Time Schedule

Tahapan	Februari 2021				Maret 2021				April 2021				Mei 2021				Juni 2021				Juli 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Observasi																								
Pengumpulan Data																								
Analisis Data																								
Ide/Gagasan																								

10. Peralatan

Dalam pembuatan video animasi ini memakai perangkat seperti *Laptop Asus TUF Gaming FX505DD*, *Wacom Intuos CTH 490*, *Mouse Gaming Unique V6 RGB Neon Light Rainbow*.

3.2. Production

Dalam konsep produksi media, tahapan *production* dilakukan setelah tahapan *preproduction*. Dalam proses produksi, terjadi proses pembuatan animasi dari mulai pembuatan sketsa *background*, karakter, membuat ilustrasinya, dan menganimasikannya satu per satu sesuai dengan *storyboard* yang sudah ditetapkan. Dalam tahapan ini, terhadap 3 tahapan yakni:

1. Perencanaan Multimedia

Perencanaan *multimedia* merupakan tahapan penyajian isi video berupa teks, suara, dan gambar untuk menciptakan sebuah video animasi.

- a. Dalam video animasi ini *font* yang digunakan yaitu *Montserrat Medium dan Montserrat Extrabold*.
- b. Gambar/ tampilan animasi yang digunakan adalah gambar animasi suasana sekitar kampus, animasi
- c. Suara yang diterapkan pada animasi ini adalah vokal ril manusia (*dubber*), *backsound morning vibes Background Music No Copyright*.

2. Perencanaan Audio

Ini adalah uraian bagian dari suara.

- a. *Backsound* yang dipakai untuk pembuatan video animasi ini yaitu “*backsound morning vibes Background Music No Copyright*”.
- b. *Voice over* yang digunakan dalam video animasi ini yaitu berupa suara penulis yang direkam dengan menggunakan bantuan *headset dan handphone Vivo S1*.

3. Perencanaan Visual

Sebuah susunan konsep visual baik untuk diperlihatkan di dalam sebuah video agar dapat menghasilkan video yang memikat mata. Dalam perencanaan visual ini terdapat teks, animasi dan transisi *motion graphic* untuk menghasilkan video animasi yang berisikan informasi tentang metode pembelajaran pada universitas raharja.

4. Perencanaan *Broadcasting*

Ini adalah tindakan terakhir dalam pembuatan video.

- a. Tujuan *Broadcasting* yaitu melalui hadirnya video animasi ini, calon mahasiswa bisa mengenal mengenai metode pembelajaran di universitas raharja.
- b. Video akan diaplikasikan via *Youtube Channel*, dan sosial media *instagram* dan *tiktok*.
- c. Hasil suatu *project* yang dibuat untuk menjangkau target lebih luas dengan memanfaatkan berbagai media elektronik dan juga media sosial sebagai tempat publikasi media video tersebut.

Program Visual

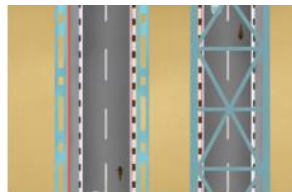
Berikut ini merupakan manifestasi dari hasil *audio visual* berbasis animasi pada Universitas Raharja yang sudah dibikin pada saat prosedur pembuatan Konsep Produksi Media (KPM).



Gambar 15. *Scene 1/ Video Intro bumper logo Universitas Raharja*



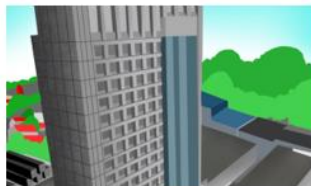
Gambar 16. *EXT/Scene 2// Day/ Medium longshot/ Menampilkan video animasi view drone dari depan jembatan Kota tangerang*



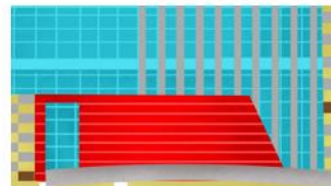
Gambar 17. *EXT/ Scene 3/Day/ long Shot/Menampilkan video animasi view drone atas jembatan kota tangerang*



Gambar 18. *EXT / Scene 4/Medium Shoot/ Menampilkan video animasi panning dari kiri ke kanan pada plang universitas raharja*



Gambar 19. *EXT/Scene 5/day/Medium shot/ Menampilkan video animasi zoom in gedung hotel sebrang universitas raharja*



Gambar 20. *EXT/Scene 6/day/Medium shoot/ Menampilkan video animasi zoom out tang city*



Gambar 21. *EXT/Scene 7/day/Close up/, menampilkan animasi panning dari kiri ke kanan plang Universitas Raharja*



Gambar 22. *EXT/scene 8/day/ Close up/Menampilkan video animasi gedung kampus zoom out*



Gambar 23. *INT/scene 9/day/Close up/Transisi video berupa text dari scene sebelumnya ke scene animasi reguler*



Gambar 24. *INT/scene 10/day/Close up/Menampilkan video animasi pintu kelas reguler panning pintu dari kanan ke kiri*



Gambar 25. *INT/Scene 11/day/Over shoulder/ menampilkan video animasi kegiatan belajar di kelas reguler*



Gambar 26. *INT/Scene 12/ Transisi video berupa text dari scene kelas reguler ke scene kelas Ilearning*



Gambar 27. INT/Scene 13/day/medium shoot/Menampilkan video animasi kegiatan mahasiswa di kelas *ilearning*



Gambar 28. INT/Scene 14/day/Close up/Menampilkan video animasi mahasiswa sedang menggunakan *website idu*

3.3. Postproduction

Postproduction merupakan suatu langkah terakhir yang dikerjakan pada konsep produksi media. Dimana didalam langkah ini terdapat proses penyuntingan suatu karya menjadi audio visual/ animasi yang komplet dan bisa diterapkan.

1. Editing

Pada tahapan ini, diperlukan waktu yang tidak sebentar dikarenakan harus mengumpulkan, mengurutkan dan menyunting audio visual yang sinkron dengan konsep yang telah ditentukan. *Editor* menggunakan beberapa *software* seperti *Adobe Premiere CC 2017*, *Adobe Photoshop CC 2017*, *Adobe After effect CC 2017*, *Adobe Media Encoder CC 2017*, dan *Adobe Audition CC 2017*.

2. Mixing

Mixing ialah proses penyatuan beberapa komponen audio visual seperti gambar, animasi, *background* dan *voice over*. Berkat adanya penyatuan ini terbentuklah video animasi ini menjadi lebih memikat mata. Perangkat lunak yang dipakai adalah *Adobe Premiere Pro CC 2017*.

3. Finishing

Pada tahap ini, *editor* harus mengecek kembali setiap video supaya tidak kedapatan file video yang lenyap dan rusak, dan meyakinkan bahwa semuanya telah tersusun sesuai dengan susunan di tahapan *Preproduction* seperti *storyboard*, *sinopsis*, *narasi* dll.

4. Exporting

Exporting merupakan tahapan terakhir dari tahapan *Postproduction*. Pada tahapan ini terjadi proses *export* setelah selesai *editing* dan di – *render* dengan kualitas *export Full High Definition 1920x1080 pixel*. Kemudian hasilnya akan diimplementasikan di *channel youtube*.

5. Segmen Pasar

Pada tahapan ini, terjadi proses penentuan segmentasi pasar yang hendak dituju dari dibuatnya video ini yakni untuk menggapai market di Kota Tangerang, Jabodetabek dan skala besar yaitu Indonesia. Melalui hadirnya video animasi tentang metode pembelajaran diharapkan dapat membuat masyarakat mengetahui metode pembelajaran yang diterapkan oleh universitas raharja.

4. KESIMPULAN

Berlandaskan penelitian yang telah dilaksanakan di *Universitas Raharja*, yaitu dengan penelitian *video* animasi tentang metode pembelajaran, sangat diperlukan kehadiran media informasi dalam wujud *video* animasi. Dapat disimpulkan bahwa ide audio visual animasi yang bisa memikat atensi masyarakat yakni dengan menyajikan informasi tentang metode pembelajaran, yang berbasis *animasi*, serta disertai dengan *lagu* dan *voice over*, sehingga wujud *video* lebih memikat dan pesan yang diutarakan mudah dimengerti.

5. SARAN

Disarankan kepada Universitas Raharja untuk terus dapat selalu menyajikan informasi-informasi terkini tentang metode pembelajaran baru yang hendak digunakan, dimaksudkan agar masyarakat dapat mengetahuinya dan menjadi tertarik untuk menjadi calon mahasiswa baru dan dapat menyebarkan video animasi ini tidak hanya melalui *channel youtube*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prasetyo, Petrus Bayu dan Natalina Premastuti Brataningrum, 2022, *Hubungan Penerapan Media Pembelajaran E-Learning, Metode Pembelajaran Berbasis Penugasan, Dan Peran Orang Tua Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Masa Pandemi Covid-19*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi, ISSN: 1978-8770, Online ISSN: 2829-6117, Vol. 15, No. 2: 16.
- [2] Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma, 2019, *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube*, Bali: Institut Desain dan Bisnis Bali, *Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Teknologi Bisnis (SENADA)*, ISSN: 2655-4313, Online ISSN: 2655-2329, Vol. 2: 262.
- [3] Rahiem, Maila D.H dan Amelia Novi, 2022, *Home Visit Sebagai Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19*, Serang: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, *As-Sibyan (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini)*, ISSN: 2541-5549, Online ISSN: 2685-1326 Vol. 7, No. 1: 87.
- [4] Riyadi, Slamet dan Nur Adilah, 2022, *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI Di SMA Ekasakti Padang Dengan Metode Pembelajaran Demonstration Berbasis Discussion Process*, Nias Selatan: PT Marosk Zada Cemerlang, *EDUCATIVO - Jurnal Pendidikan*, ISSN: 2829-8004, Online ISSN: 2829-6222, Vol. 1, No. 1: 92.
- [5] Cahyaningrum, Nadila Eka Okta, Zainul Abidin dan Agus Wedi, 2022, *Pengembangan Media Animasi dalam Model Pembelajaran Stad Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SMP*, Malang: Universitas Negeri Malang, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, Online ISSN: 2615-8787, Vol. 5, No. 2: 187.
- [6] Zakirman, Chichi Rahayu dan Wienda Gusta, 2022, *E-Animation Media to Improve the Understanding of Elementary School Science Learning*, Bangkinang: University of Pahlawan Tuanku Tambusai, *Jurnal Basicedu – Journal of Elementary Education*, ISSN: 2580-3735, Online ISSN: 2580-1147, Vol. 6, No. 3: 3411
- [7] Umar, Azhari. Inayah Hanum dan Trisnawati Hutagalung, 2022, *Development of Animation-Based Learning Media in Children's Literature Teaching Course in Unimed, Indonesia*, *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)*, ISSN: 1308-5581, Vol. 14, No. 3: 840.
- [8] Bulkani, M. Fatchurahman, Harirayanto Adella dan M. Andi Setiawan, 2022, *Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools*, *International Journal of Instruction (IJI)*, ISSN: 1694-609X, Online ISSN: 1308-1470, Vol. 15, No. 1: 55.