



SNESTIK

Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi,
dan Teknik Informatika

<https://ejurnal.itats.ac.id/snestik> dan <https://snestik.itats.ac.id>



Informasi Pelaksanaan :

SNESTIK II - Surabaya, 26 Maret 2022

Ruang Seminar Gedung A, Kampus Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

Informasi Artikel:

DOI : 10.31284/p.snestik.2022.2872

Prosiding ISSN 2775-5126

Fakultas Teknik Elektro dan Teknologi Informasi-Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
Gedung A-ITATS, Jl. Arief Rachman Hakim 100 Surabaya 60117 Telp. (031) 5945043

Email : snestik@itats.ac.id

Pembuatan Video Interaktif Promosi Sekolah Menggunakan Metode MDLC MTs Negeri 13 Majalengka

Anggun Pujawati¹, Nunu Nurdiana²

Universitas Majalengka^{1,2}

e-mail: pujawatia@gmail.com

ABSTRACT

Media is one of the factors that can support the success of the learning process in schools. This is because the media is a tool that can help the process of conveying information between teachers and students. The use of creative media will enable a good and effective learning process so as to enable the achievement of learning objectives. One of the media that may be used is Flash animation. This system can process hand and digital images into moving images or an animation in the form of ".swf" or "Adobe Flash Software". Making Animations can be done using Flash or software that has the ability to write .swf format. After this school promotional video was made, testing was carried out by distributing questionnaires to 10 respondents to determine the completeness of the information contained in the video. The test results data on respondents are in the form of questions which are symbolized into the code P1-P10 distribution of respondents based on the questions, namely P1, P2, P3, P4 and P10 with a good score of 9, enough value is 1 less than 0 while in P5, P6, P7, P8, P9 with a good score of 8, enough value 2 less value 0 than the number of respondents 10. The results of the questionnaire will be used as material for the author's evaluation to improve the video made.

Keywords: Interactive videos, Animation, MDLC method.

ABSTRAK

Media merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dikarenakan media menjadi alat yang dapat membantu proses penyampaian informasi diantara guru dan siswa. Penggunaan media yang kreatif akan memungkinkan proses pembelajaran yang baik dan efektif sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media yang mungkin dapat digunakan

adalah Flash animasi. Sistem ini dapat mengolah gambar tangan maupun digital menjadi gambar bergerak atau sebuah animasi yang berbentuk “.swf” atau “Adobe Flash Software”. Pembuatan Animasi dapat dilakukan menggunakan Flash atau *software* yang memiliki kemampuan untuk menulis format .swf. Setelah video promosi sekolah ini dibuat maka dilakukan pengujian dengan cara menyebarkan kuesioner kepada 10 responden untuk mengetahui kelengkapan informasi yang terkandung didalam video. Data hasil pengujian terhadap responden adalah bentuk pertanyaan yang disimbolkan kedalam kode P1-P10 distribusi responden berdasarkan pertanyaan yaitu P1, P2, P3, P4 dan P10 dengan nilai baik yaitu 9, nilai cukup 1 nilai kurang 0 sedangkan pada P5, P6, P7, P8, P9 dengan nilai baik yaitu 8, nilai cukup 2 nilai kurang 0 dari jumlah responden 10. Hasil dari kuesioner tersebut akan digunakan sebagai bahan evaluasi penulis untuk memperbaiki video yang dibuat.

Kata kunci: Video interaktif, Animasi, Metode MDLC.

PENDAHULUAN

Teknologi Multimedia merupakan perpaduan teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik, perkembangan. Saat ini banyak sekali yang memanfaatkan teknologi multimedia hampir diseluruh aspek kegiatan. Hal ini dikarenakan Multimedia merupakan salah satu teknologi yang dapat mempermudah dalam penyampaian informasi baik dalam bentuk audio maupun video. Manfaat yang diberikan oleh teknologi multimedia memungkinkan manusia untuk dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Sehingga dengan multimedia, semua penyampaian informasi akan lebih menarik dan menjadi lebih hidup. Sebagai contoh sebagian profil sekolah, untuk keperluan presentasi atau seminar [1]. Flash animasi merupakan salah satu media visual yang dapat mengolah gambar tangan maupun digital menjadi gambar bergerak atau sebuah animasi yang berbentuk “.swf” Pembuatan Animasi dapat dilakukan menggunakan Flash atau *software* yang memiliki kemampuan untuk menulis format .swf. [2]. Salah satu instansi yang menggunakan multi media adalah MTsN 13 Majalengka.

MTsN 13 Majalengka merupakan sekolah sebelumnya menggunakan spanduk, poster, brosur dan pamflet sebagai media promosi. Hal ini membuat penyampaian informasi di MTsN 13 Majalengka masih kurang maksimal. Sehingga membuat masyarakat umum belum banyak mengenal keunggulan dan kelebihan MTsN 13 Majalengka. Sedangkan media promosi merupakan alat yang digunakan dalam penyebaran informasi tanpa ada batasan waktu, tempat dan informasi tersampaikan secara cepat ke banyak orang dalam suatu kurun waktu serta dalam mengakses informasi. Oleh karena itu multimedia menjadi salah satu teknologi yang dapat digunakan oleh MTsN 13 Majalengka dalam melakukan promosi. Pernyataan ini didukung hasil survei yang dilakukan oleh APJII yang menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 171 juta jiwa di awal 2019. Sementara jumlah pengguna media social aktif sekitar 150 juta di awal 2019 menurut riset Digital Around The World 2019 [3].

Profil sekolah berbasis multimedia ini diharapkan akan lebih efektif dalam menyampaikan informasi, karena selama ini di Sekolah MTsN 13 Majalengka menggunakan sarana informasi kepada masyarakat hanya menggunakan brosur dan dari mulut ke mulut. Diharapkan dengan adanya animasi profil sekolah berbasis multimedia ini akan lebih efektif dan optimal dalam penyampaian informasi tentang profil Sekolah MTsN 13 Majalengka. Sehingga dari penelitian ini diharapkan dapat membantu MTsN 13 Majalengka agar lebih dikenal masyarakat. Selain itu dengan media yang dibuat akan menambah proses penyebaran informasi yang selama ini telah dibuat dalam bentuk spanduk, leaflet, poster, stiker. Sehingga proses pemasaran atau promosi ini memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat. Tujuan lain dari penelitian ini adalah menganalisa adalah sejauh mana kecenderungan tingkat efektivitas promosi terhadap penggunaan media tersebut [4].

Tingkat kecenderungan pilihan responden dengan durasi waktu, yang di maksud dengan kecenderungan pilihan dengan durasi waktu adalah untuk menentukan kelompok waktu pilihan

responden terhadap media yang disuguhkan dalam tiga kelompok, yaitu :1-5 kali, 6-10 kali, dan 11 keatas.

Tabel 1. Kontribusi Pilihan Responden Terhadap Media

Media	Pilihan Responden			Jumlah (%)
	1-5 kali	6-10 kali	11 ke atas	
Spanduk	20 (57,15%)	9 (25,71%)	6 (17,14%)	35 (100%)
Leaflet	22 (62,86%)	8 (22,85%)	5 (14,29%)	35 (100%)
Poster	22 (62,86%)	7 20,00%)	6 (17,14%)	35 (100%)

Sumber : Jurnal Papatuzdu, Vol 5, No. 1 Mei 2013

Tingkat trend efektifitas promosi eragai entuk media untuk mengetahui derajat trend efektifitas promosi eragai media massa dalam penelitian ini hasil pengumpulan data apakah kuesioner responden diolah dengan teknik analisis kategoris: Sangat Efektif (SE), efektif (E), agak efektif (AE), dan kurang efektif (KE). skor dihitung menurut apa yang telah diproses pada cara lain terlebih dahulu dimana oot skor s dengan rasio persen adalah 10-100%.

Tabel 2. Kontribusi Pilihan Responden Terhadap Media

Media	Tingkat Efektivitas				Jumlah (%)
	SE	E	AE	KE	
Spanduk	6 (17,15%)	15 (42,86%)	10 (28,57%)	4 (11,42%)	35 (100%)
Leaflet	4 (11,43%)	17 (48,57%)	9 (25,72%)	5 (14,28%)	35 (100%)
Poster	7 (20,00%)	17 (48,57%)	7 (20,00%)	4 (11,43%)	35 (100%)

Sumber : Jurnal Papatuzdu, Vol 5, No. 1 Mei 2013

Setelah video promosi sekolah ini dibuat maka dilakukan pengujian dengan cara menyebarkan kuesioner kepada 10 responden untuk mengetahui kelengkapan informasi yang terkandung didalam video. Hasil dari kuesioner tersebut akan digunakan sebagai bahan evaluasi penulis untuk memperbaiki video yang dibuat. Dari permasalahan yang telah dibahas, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah animasi promosi untuk MTs Negeri 13 Majalengka. Dengan demikian penelitian ini berjudul “Pembuatan Video Interaktif Promosi Sekolah Menggunakan Metode MDLC”.

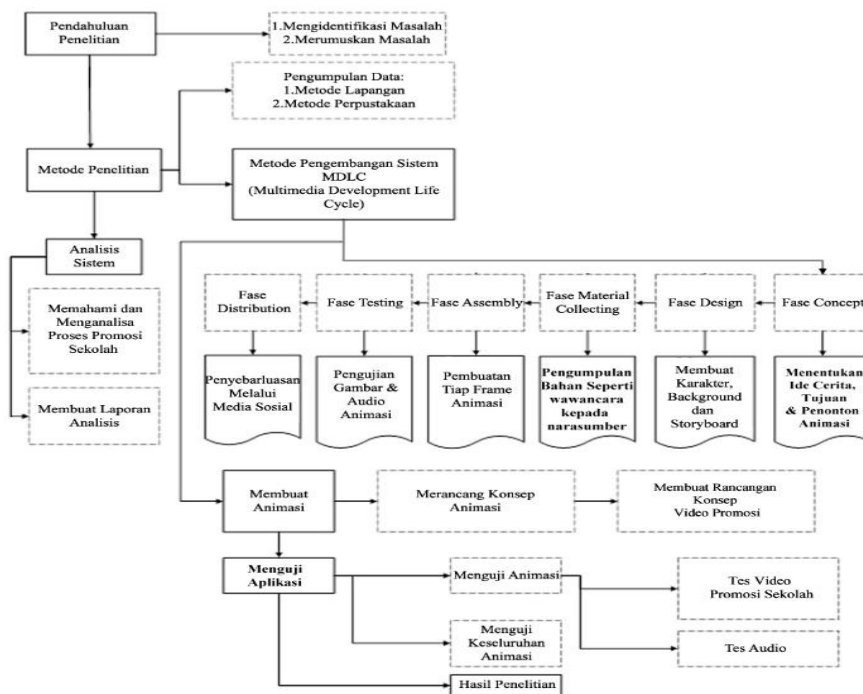
METODE

MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

Metode yang digunakan pada pembuatan Animasi ini yaitu pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Berikut adalah tahapan pada kerangka kerja Metode MDLC:

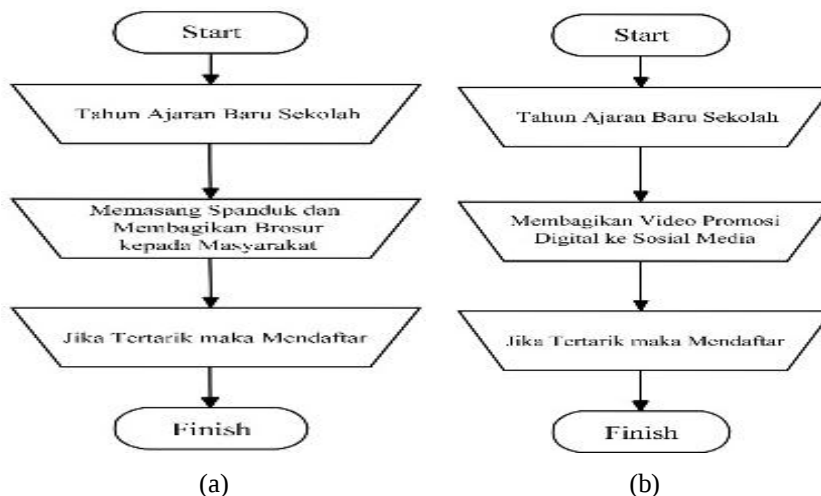
1. *Concept* (konsep)
2. *Design* (desain/rancangan)
3. *Material Collecting* (pengumpulan materi)
4. *Assembly* (pembuatan)
5. *Testing* (uji coba)
6. *Distribution* (menyebarkan)

Ke-6 tahapan kerangka kerja Metode MDLC di atas telah digambarkan pada bagan yang ada pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka kerja penelitian metode MDLC .

Analisis Sistem



Gambar 2. a) Flowmap Sistem yang sedang berjalan, b) flowmap sistem yang diusulkan.

Pada Gambar 2a dapat diketahui bahwa selama ini proses promosi yang dilakukan hanya memasang spanduk dan membagikan brosur saja ke masyarakat. Berdasarkan analisa kondisi yang ada saat ini maka penelitian ini mengusulkan untuk merancang dan membuat sistem dan video promosi untuk mempermudah sekolah dalam menarik minat calon peserta didik baru. Sistem yang diusulkan telah digambarkan pada *flowmap* sistem yang ada pada gambar 2b yaitu video promosi digital dibagikan ke *social media* untuk menarik minat calon peserta didik baru mendaftar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pembuatan Animasi

Pada bagian ini memuat mengenai perancangan desain yang akan dibuat dalam Video Promosi MTsN 13 Majalengka untuk lebih mempermudah melihat gambaran pembuatan animasi dalam bentuk storyboard.

Pengujian Animasi

Setelah tahap perancangan dan pembuatan aplikasi maka dilakukan tahap selanjutnya yaitu pengujian. Pengujian ini dilakukan untuk menguji gerak dan timing pada video promosi sekolah. Pengujian dapat dilihat pada tabel 3.

Pengujian Sistem

Langkah selanjutnya adalah pengujian sistem. Pengujian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana teknik-teknik yang digunakan dalam proses compositing hingga rendering serta pengujian hasil video promosi. Teknik yang digunakan merupakan teknik pada Adobe Flash CS6, yaitu *Motion Graphic*. Selain itu pengujian sistem dilakukan untuk melihat sejauh mana teknik yang digunakan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Proses pengujian dilakukan dengan melihat hasil akhir video yang telah di-render sebelumnya, bukan untuk meninjau langsung perangkat lunak, karena hasil render belum tentu sama hasilnya 55 dengan hasil peninjauan langsung pada perangkat lunak. Pengujian ini memiliki tahapan-tahapan seperti berikut:

1. Menguji video dengan bentuk MP4 menggunakan perangkat *video player*
2. Menguji setiap teknik yang disisipkan disetiap titik detik tertentu pada video
3. Menguji gambar dan suara dimana teknik tersebut disisipkan

Tabel 3. Pengujian *Black Box* Animasi

<i>Input</i>	<i>Frame</i>	<i>Output</i>	<i>Hasil Pengujian</i>
<i>Intro</i>	1	Menampilkan visual gambar dan narasi	Sesuai
<i>Scene Dialog</i>	4	Menampilkan gerakan mata dan mulut	Sesuai
<i>Transisi Frame</i>	12	Perpindahan Tiap Frame Animasi	Sesuai
<i>Ending</i>	1	Menampilkan visual gambar dan narasi	Sesuai

Tabel 4. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan

Pertanyaan	Penilaian			Jumlah Responden(n)
	Baik	Cukup	Kurang	
P1	9	1	0	10
P2	9	1	0	10
P3	9	1	0	10
P4	9	1	0	10
P5	8	2	0	10
P6	8	2	0	10
P7	8	2	0	10
P8	8	2	0	10
P9	8	2	0	10
P10	9	1	0	10
%	85%	15%	0%	100%

Implementasi

Langkah terakhir adalah proses implementasi tampilan. Dalam mengimplementasikan tampilan tersebut, penulis menggunakan Clip Studio Paint (64bit). Implementasi ini untuk menggambar semua objek di dalam animasi mulai dari background, karakter dan lainnya. Berikut adalah tampilan animasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.:



(a) (b) (c)

Gambar 3. a) Tampilan pengenalan sekolah, b) tampilan program unggulan, dan c) tampilan pengembangan minat siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang berjudul “Pembuatan Video Animasi untuk Promosi MTs Negeri 13 Majalengka Menggunakan Metode MDLC” didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Video Animasi ini dibuat bertujuan sebagai sarana media promosi pada MTsN 13 Majalengka dan memberikan informasi untuk meningkatkan tingkat efektifitas promosi sekolah MTsN 13 Majalengka.
2. Hasil yang diharapkan dengan adanya animasi tersebut siswa yang mendaftar ke MTsN 13 Majalengka semakin meningkat dari tahun sebelumnya.
3. Dapat mengoptimalkan video promosi sekolah menggunakan metode kuesioner.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aditiya. (2009). Trik Dahsyat Menjadi Animator. Yogyakarta: Andi.
- [2] Afiyuddin, Muh Ilham. 2019. Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Materi Bagian Luar Tubuh Manusia dengan Metode SAV. STEKOM Semarang.
- [3] Apriyani, Meyti Eka. 2015. Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. Jurnal Infotel, Volume 7, No. 1, Mei 2015, e-ISSN : 2460-0997.
- [4] Bastian, Ade. 2014, Aplikasi Multimedia Edukatif Games RSBI (Rintisan Sekolah Berstandar Internasional), Jurnal J-ENSITEC, 01, Universitas Majalengka.
- [5] Binanto, Iwan. 2009. Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia versi Luther-Sutopo. <https://iwanbinanto.wordpress.com/2009/01/19/metode-pengembangan-multimedia/> (diakses tanggal 15 November 2018).
- [6] Campbell, Neil A. (2003). Biologi Edisi Kelima Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- [7] Daryanto. (2003). Belajar Komputer Animasi macromedia flash. Bandung:Yrama Widya.
- [8] Erhans. (2005). Adobe Photoshop CS. Jakarta:PT. Ercontara Rajawali.