JURNAL SENI & REKA RANCANG

JOURNAL of ART & DESIGN

jurnal ilmiah magister desain

ANALISIS BENTUK KUBAH DAN AKULTURASI BUDAYA PADA BANGUNAN MASJID AL OSMANI MEDAN
Rendy Prayogi, Ganal Rudiyanto, Achmad Syarief

WACANA EKSPRESI HUMOR DAN KREATIVITAS MEME FILM PENGABDI SETAN 2017
Pramesti Saniscara, Elda Franzia Jasjfi, Agung Eko Budi Waspada

BENTUK, ORNAMEN DAN MAKNA PADA CINCIN TAPAK GAJAH TRADISIONAL KARO
Elvira Yesica Ginting, Ganal Rudiyanto, Krishna Hutama

EVALUASI PROKSEMIK PUSAT LAYANAN KESEHATAN YANG MENERAPKAN PROTOKOL KESEHATAN
(STUDI KASUS: PUSKESMAS INDUK KEDUNG BADAK BOGOR)
Rizka Alya Triztika, Sangayu Ketut Laksemi, Achmad Syarief

FENOMENA PERILAKU DAN SIKAP BELANJA *OFFLINE* DAN *ONLINE SHOPPING* PADA MASYARAKAT *MILLENIAL* DI JAKARTA
Ignatius Soekarno Hartanto, Andra Rizky Yuwono, Roland Ananda

ANALISA PERANCANGAN PUSAT PERFILMAN H. USMAR ISMAIL TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG
Risabella Wongso, Wegig Murwonugroho, Agung Eko Budi Waspada

PENERAPAN ELEMEN-ELEMEN ARSITEKTURAL DAN INTERIOR MASJID TIMUR TENGAH PADA BANGUNAN MASJID BAITUL MUTTAQIEN SAMARINDA, KALIMANTAN TIMUR (Kajian Dalam Perspektif Ilmu-Ilmu Desain)
Layla Nurina Kartika Iskandar, Cama Juli Rianingrum, Ahadiat Joedawinata

KONSEP SISTEM SINTAKTIK VISUAL DALAM KOMIK *TAHILALATS*
Monica, R. Drajatno Widi Utomo

PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA DKV DALAM MEDIA DIGITAL *YOUTUBE*
Januar Ivan, Agung Eko Budi Waspada, Elda Franzia Jasjfi

JSRR | Vol. 3 No. 2 | Halaman 121-288 | Jakarta April 2021 | p-ISSN: 2654-4725 e-ISSN: 2656-6346

ANALISIS BENTUK KUBAH DAN AKULTURASI BUDAYA PADA BANGUNAN MASJID AL OSMANI MEDAN
Rendy Prayogi, Ganal Rudiyanto, Achmad Syarief
121-132
PDF
Abstract: 1320 | PDF downloads:1783

WACANA EKSPRESI HUMOR DAN KREATIVITAS MEME FILM PENGABDI SETAN 2017
Pramesti Saniscara, Elda Franzia Jasjfi, Agung Eko Budi Waspada
133-144
PDF
Abstract: 1104 | PDF downloads:1208

BENTUK, ORNAMEN DAN MAKNA PADA CINCIN TAPAK GAJAH TRADISIONAL KARO
Elvira Yesica Ginting, Ganal Rudiyanto, Krishna Hutama
145-160
PDF
Abstract: 1689 | PDF downloads:1510

EVALUASI PROKSEMIK PUSAT LAYANAN KESEHATAN YANG MENERAPKAN PROTOKOL KESEHATAN (STUDI KASUS: PUSKESMAS INDUK KEDUNG BADAK BOGOR)
Rizka Alya Triztika, Sangayu Ketut Laksemi, Achmad Syarief
161-172
PDF
Abstract: 950 | PDF downloads:1076

FENOMENA PERILAKU DAN SIKAP BELANJA OFFLINE DAN ONLINE SHOPPING PADA MASYARAKAT MILLENIAL DI JAKARTA
Ignatius Soekarno Hartanto, Andra Rizky Yuwono, Roland Ananda
173-188
PDF
Abstract: 2951 | PDF downloads:2730

ANALISA PERANCANGAN PUSAT PERFILMAN H. USMAR ISMAIL TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG
Risabella Wongso, Wegig Murwonugroho, Agung Eko Budi Waspada
189-214
PDF
Abstract: 984 | PDF downloads:1188

PENERAPAN ELEMEN-ELEMEN ARSITEKTURAL DAN INTERIOR MASJID TIMUR TENGAH PADA BANGUNAN MASJID BAITUL MUTTAQIEN SAMARINDA, KALIMANTAN TIMUR (Kajian Dalam Perspektif Ilmu Ilmu Desain)
Layla Nurina Kartika Iskandar, Cama Juli Rianingrum, Ahadiat Joedawinata
215-244
PDF
Abstract: 1171 | PDF downloads:1045

KONSEP SISTEM SINTAKTIK VISUAL DALAM KOMIK TAHILALATS
monica monica, R. Hagatmi Wali Utomo
245-250
PDF
Abstract: 1280 | PDF downloads:139

PERANCANGAN DESAIN VIDEO MATERI PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA DKV DALAM MEDIA DIGITAL VOLUTURE
Sandar Ivan, Agung Eko Budi Waspada, Elda Franzia Jasjfi
257-283
PDF
Abstract: 1538 | PDF downloads:1741

Click here to Submit

- Author Guideline
- Article Processing Charges
- Copyringht Notice
- Editorial Team
- Focus and Scope
- Index Journal
- Journal Business Model
- Journal History
- Open Access Policy
- Peer Review Process
- Plagiarism Check
- Publication Frequency
- Publisher
- Publication Ethics and Malpractice Statment
- Reference Management
- Retraction Policy
- Reviewer
- Visitor Statistics

GS CITATION

JSRR : (GS Citations)

	All	Since 2019
Citations	436	433
h-index	10	10
i10-index	10	10

(GS Citations)

JOURNAL TEMPLATE

TEMPLATE ARTICLE

REFERENCE MANAGER TOOLS

MENDELEY
turnitin

VISITOR STATISTIC

Visitors

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

Januar Ivan[1], Agung Eko Budi Waspada[2], Elda Franzia Jasjfi[3]

Abstract
YouTube is a digital video media platform where one can view entertainment, news, education, and many other shows with a userbase mostly in the age range of 19-34 years old. Considering the website has so many videos, does it have enough educational value for today's learning process? Today's university students are considered as part of Generation Z or iGeneration, and they use websites like YouTube as part of their studies, especially those majoring in Visual Communication Design. Therefore, it necessitates videos containing relevant subject matters for Visual Communication Design students. The method used is design thinking. Students of Basic Multimedia class are observed in class, including their learning content on YouTube. The students are then interviewed about any difficulties they might have had while using the platform, such as browsing through the website's contents, using the English language, and any explanations or wordings that might be difficult to apply in their studies. A production house practitioner was also interviewed regarding the process of making videos. The videos need to be able to convey information with simple and aggressive language, along with interesting and dynamic visuals that can easily be accepted by Generation Z students. The strategy used for this type of learning is narration of subject matter (Generation Z video style) consisting of an opening, explanation of the subject matter, visualization of the subject matter, and a conclusion. All these steps are used to make educational videos through the processes of production and post-production.
Keywords: *Generation Z, video strategy, educational video, design thinking, YouTube*

Abstrak
YouTube merupakan media video digital yang digunakan untuk melihat tayangan hiburan, berita, pembelajaran dan lain-lain, dimana penggunanya berada pada usia 19-34 tahun. Dengan banyaknya tayangan video yang tersebar, namun apakah memiliki edukasi yang sesuai dengan pembelajaran saat ini?. Mahasiswa saat ini sebagai generasi Z atau *iGeneration*, terutama mahasiswa bidang studi DKV sangat memaksimalkan *YouTube* sebagai kebutuhan belajar. Maka dari itu, dibutuhkannya video materi pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (R.P.S) mahasiswa/i DKV. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking.* Meninjau mahasiswa/i dikelas, dan media video *YouTube* konten pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap mahasiswa/i di kelas, kepada praktisi rumah produksi mengenai tahapan untuk membuat sebuah karya video. Pada akhirnya, bahwa mahasiswa/i mata kuliah Multimedia Dasar mendapati kesulitan, diantaranya dalam proses pencarian data di media video *YouTube,* menggunakan bahasa inggris, penjelasan yang sulit untuk diaplikasikan dalam tugas. Video yang sesuai dengan mahasiswa/i, yang dapat menyampaikan informasi dengan bahasa sederhana, agresif, visual yang menarik dan dinamis, dapat 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
Kata kunci: generasi z, strategi video, video pembelajaran, *Design Thinking, YouTube*.

1 Mahasiswa Magister Desain Produk FSRD Universitas Trisakti, e-mail: januar_ivan82@yahoo.com
2 Staf Pengajar Magister ITB - Magister Usakti, e-mail: agungebw83@yahoo.com
3 Staf Pengajar Magister Usakti, e-mail: eldafranzia@gmail.com

Pendahuluan

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 aktifivas sehari-hari di rumah, tempat umum, dan para professional, sehingga teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi kehidupan masyarakat di abad 21 ini. 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.

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 Millenial pada posisi pertama dan Generasi Z (1995-2010) atau Mahasiswa pada posisi kedua. Maka pemanfaatan teknologi internet yang dilakukan oleh generasi Z saat ini, lebih banyak digunakan untuk kebutuhan belajar. Untuk 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 menciptaan karya baru yang dapat memberikan nilai tambah dan produktif memberikan manfaat dari penggunaan teknologi untuk diri sendiri dan orang lain.

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.

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.*

Universitas Trisakti sudah melakukannya beberapa tahun belakangan ini, memaksimalkan fungsi *YouTube* sebagai media pembelajaran alternatif di dalam program studi DKV. 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.

Pengguna teknologi internet dan memanfaatkan media video *YouTube* semakin bertambah, namun seiring dengan jumlah tersebut apakah bertambah juga 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. *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.

Rencana Pembelajaran Semester Progam Studi DKV, mata kuliah Multimedia Dasar adalah fokus perancangan dalam pembuatan video pembelajaran, yang pembahasannya berupa materi teknik pengambilan gambar, *camera angles & camera shots*. Untuk menjadikan video pembelajaran dapat digunakan dengan tepat, maka dapat dimulai dengan "Bagaimana video pembelajaran multimedia dasar yang dirancang sesuai dengan karakteristik mahasiswa/i DKV pada media

YouTube?". Perancangan video pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran multimedia dasar yang dirancang sesuai dengan karakteristik mahasiswa/i DKV pada media *YouTube.*

Perancangan video pembelajaran, menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan mahasiswa/i, teknologi internet serta media pembelajaran digital video *YouTube.* Diawali dengan 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" dan teori 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), b). Generasi X (1965-1980), c). Generasi Y atau Milenial (1981-1994), d). Generasi Z atau *iGeneration* (1995-2010), dan e). Generasi Alpha (2011-2025).

Mahasiswa/i atau Generasi Z dalam Stillman, (2017) menyatakan bahwa terdapat tujuh sifat utama, yaitu: **Figital**, Gen Z adalah generasi pertama yang lahir ke dunia di mana segala aspek fisik (manusia dan tempat) mempunyai ekuivalen digital, **Hiper-Kustomisasi,** Gen Z selalu berusaha keras mengidentifikasi dan melakukan kustomisasi atau penyesuaian identitas mereka sendiri agar dikenal dunia, **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, **FOMO:** ***Fear of Missing Out***, Gen Z sangat takut melewatkan sesuatu, ***Weconornist,*** Dari Uber hingga Airbnb, Gen Z hanya mengenal dunia dengan ekonomi berbagi, **DIY:** Gen Z merupakan generasi *do-it-yourself* atau lakukan sendiri, dan **Terpacu,** Gen Z siap dan giat menyingsingkan lengan baju. Mereka lebih kompetitif serta tertutup daripada generasi terdahulu.

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 penggunakan 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). Menambahkan teori di atas, 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. Dalam pengembangan kegitan kelas tatap muka dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu substitusi dan transformasi.

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 mengakes 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.

Metode yang digunakan dalam perancangan video pembelajaran ini adalah *Design Thinking*. Pengumpulan data dimulai dengan pengamatan materi pembelajaran di dalam RPS.

Tabel 1. Materi pembelajaran *camera shot & angles*, mata kuliah Multimedia Dasar

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
1	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai teknik pengambilan gambar baik secara teoritis maupun praktik	- Teknik pengambilan gambar - Teknik penguasaan kamera dan alat-alat pendukungnya	- tatap muka - diskusi - praktek kelas - mandiri	300 100 200 sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran	- Keaktifan di dalam kelas - Perhatian terhadap materi	

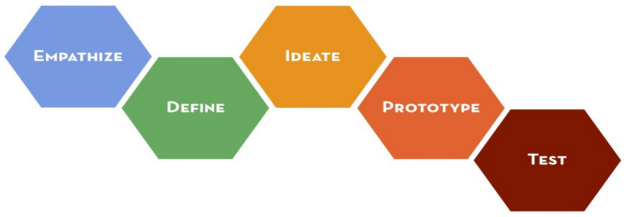
2	Mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan mengenai teknik pengambilan gambar yang telah diberikan di pertemuan sebelumnya	Teknik pengambilan gambar	- tatap muka + pemberian tugas (camera angle & movement untuk obyek diam dan bergerak) - Diskusi - praktek kelas - mandiri	300 100 200 sesuai denga kebutuan materi pembelajaran	- keaktifan di dalam kelas - perhatian terhadap materi	
3	Mahasiswa bisa melakukan teknik pengambilan gambar secara tak terputus (continuous) dengan menggunakan kamera	Teknik pengambilan gambar	- pengumpulan tugas (camera angle & movement untuk obyek diam dan bergerak) - tatap muka + Pemberian tugas (continuous shot, POV) - Diskusi - praktek kelas - mandiri	300 100 200 Sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran	- Tugas (*project*) - Perhatian terhadap materi	5%
4	Mahasiswa memiliki naluri dan insting yang baik dalam menentukan kejadian dan moment yang menarik di sekitarnya untuk direkam dengan menggunakan kamera	Teknik pengambilan gambar	- Pengumpulan tugas (continuous shot, POV) - Tatap muka + Pemberian Tugas (point of interest) - Diskusi - Praktek kelas - Mandiri	300 100 200 Sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran	- Tigas (*project*) - Perhatian terhadap materi	5%

Sumber: Program Studi DKV, Universitas Trisakti, 2019

Pada tahap selanjutnya, RPS digunakan untuk proses observasi dan wawancara untuk mendapatkan kesesuaian data yang dibutuhkan oleh mahasiswa/i mata kuliah Multimedia Dasar dan perancangan video materi pembelajaran. Observasi yang dilakukan di dalam kelas, untuk mengamati perilaku individu teradap gawai atau komputer yang digunakan sebagai alat pencarian data perkulihan. Tanggapan mahasiswa/i dapat dinilai berdasarkan data atau materi yang didapat selama pencarian berlangsung. Observasi ini dilakukan selama perkulihan sebelum, disaat

dan sesudah perkuliahan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada mahasiswa/i (ketua kelompok) dengan mengajukan sembilan pertanyaan, praktisi sebagai pelaku bisnis rumah produksi perfilman yang menjabat pada posisi produksi (tim kreatif dengan produser) dan dosen mata kuliah Multimedia Dasar. Informasi yang didapat hendaknya tidak diubah atau menambah opini yang telah dikemukakan oleh narasumber.

Design Thinking adalah suatu proses pemikiran desain berdasarkan rancangan yang berpusat pada kebutuhan manuasia, 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.

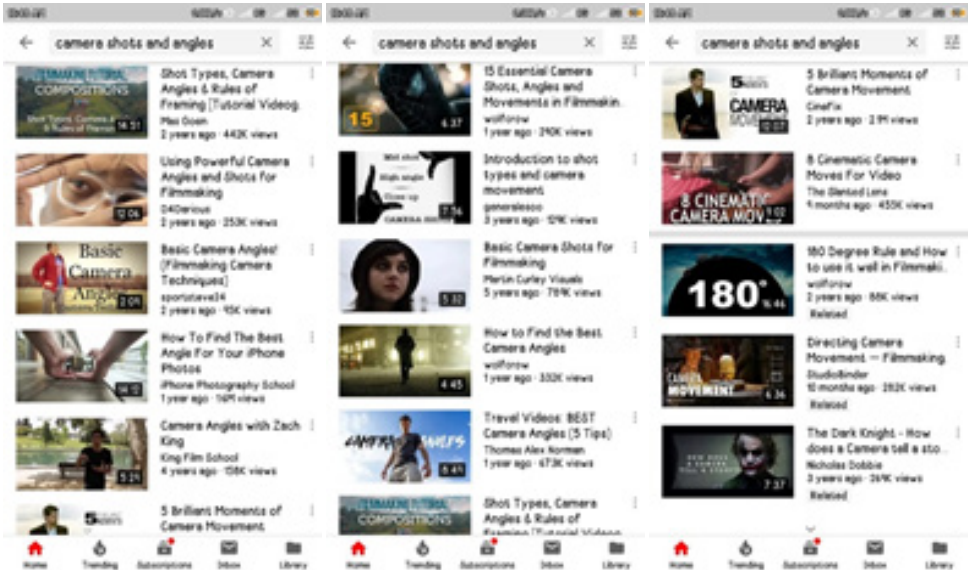


Gambar 1. Metode Desain Thinking
Sumber : Marketeers.com 2019

Metode perancangan karya visual dapat disusun berdasarkan pemahaman teori,metode pencarian data, dan metode *Design Thinking*, yang dapat menghasilkan konsep video dan dikembangkan dengan tiga tahapan praproduksi, produksi dan pra produksi.

Berdasarkan hasil observasi mahasiswa/i, secara invidu tidak memiliki inisiatif dalam mencari ditahap awal, namun ketika salah satu teman kelompoknya membawa pembahasan terbuka dengan spontan perihal perkulihan, 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.*



Gambar 2. *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.

Dapat disimpulkan dari observasi mahasiswa/i di atas, 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 jangkau waktu yang panjang. Video materi pembelajaran jika dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan, maka tidak menutup kemungkinan mahasiswa/i akan terus mencari seperti yang mereka lalukan terhadap video-video hiburan non-pendidikan. 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 kerapkali diperhatikan cara satu atau dua orang mahasiswa menanggapi pertanyaan dari teman-temanya, dapat disimpulkan bahwa pembahasan tersebut tidak dimengerti oleh beberapa mahasiswa/i.

Kesimpulan dari hasil observasi situs atau aplikasi *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. Dalam video *YouTube* memiliki tampilan 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. Banyaknya video menggunakan bahasa inggris, karena *YouTube* merupakan *platform* video digital Internasional.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada mahasiswa/i, maka data yang didapat dari empat mahasiswa/i selaku perwakilan dari kelompok, yaitu:

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 mahasiwa.
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 pelaksaanan 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.

Kesimpulan berdasarkan wawancara kepada mahasiswa/i, maka adanya beberapa kendala dalam proses pencarian data video materi pembelajaran, sebagai berikut, 1). Kesulitan dalam menentukan video yang dapat dijadikan sebagai referensi. Konteks dalam video *YouTube* berbeda dengan kebutuhan pembelajaran. Memiliki durasi yang cukup panjang namun konten tidak sepenuhnya sesuai dan bahasa Inggris menjadi hambatan dalam memahami penjelasan. 2). Butuh waktu lebih untuk memahami isi pesan dalam satu video, apalagi dua atau lebih. Banyaknya keterbatasan teknis jika video referensi bukan untuk kebutuhan perkuliahan. 3). Membutuhkan aktifitas tambahan untuk merangkum semua video yang didapat, agar dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan tugas.

Hasil wawancara yang didapat dari praktisi rumah produksi, yaitu memiliki tiga tujuan dalam memproduksi sebuah karya visual / video materi pembelajaran. Diantaranya adalah 1). Membangun nama baik suatu perusahaan. 2). Kebutuhan komersial. 3). Karya idealis. Untuk merealisasikannya, dibutuhkan proses yang

berbeda-beda agar pencapaian dalam konsep dapat sesuai dengan tujuan. Namun adanya kesamaan parameter yang sebaiknya dimiliki, yaitu dana produksi. Media video *YouTube* adalah sebagai media baru dalam mendistribusikan sebuah video atau tayangan. Dalam hal video materi pembelajaran yang akan ditayangkan di *YouTube*, objektifitas tetap dipertahankan dan dapat dipertanggung jawabkan. Disaat tim kreatif sudah memiliki acuan terhadap target sasaran serta media yang tepat, maka batasan-batasan ini tetap diperhatiakan 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. Dekan dalam hal ini sangat berperan penting karena setara dengan produser.

Kesimpulan dari hasil wawancara praktisi, tujuan pembuatan video materi pembelajaran adalah membangun nama baik Institusi Pendidikan Universitas Trisakti, Fakultas Seni Rupa dan Desain, program studi Desain Komunikasi Visual dan juga sebagai karya idealis. 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 pahaman yang spesifik, orang pertama dengan orisinal idenya, orang kedua dengan pemahaman karakteriktik target sasaran, orang ketiga dengan kemampuan dalam menterjemahkan teks atau narasi tersebut menjadi ide visual yang di terapkan dalam pengambilan gambar, lokasi, artistik, alat-alat pendukung dan lain-lainnya. Keterlibatan setiap personil untuk memutusakan 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.* Hal-hal yang harus diperhatikan adalah penyampaian informasi yang telah dirancang sesuai dengan karakter mahasiswa/i, sesuai pengambangan 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. Berikutnya tim produksi sudah menjalankan tugasnya disaat perancangan praproduksi sudah berjalan sebagaian (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. 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), punyuntingan audio sebagai kebutuhan suara latar, penyuntingan gambar (*editing)* dimulai ketika sebagian adegan sudah selesai pengambilan gambar.

Perolehan data wawancara dengan dosen mata kuliah Multimedia Dasar, berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa/i, bahwa dari hasil wawacara 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 yang digunakan dalam video *YouTube* menggunakan bahasa inggris ilmiah. Konteks narasi dalam satu pembahasan menggunakan penjelasan dan pehaman lain untuk mengkaitkan pembahasan tersebut, sehingga mahasiswa/i sangat kesulitan untuk memahami video yang mereka dapati dalam *YouTube.* Ini merupakan salah satu faktor kesulitan dalam mencari dan menentukan referensi dengan materi pembelajaran. Mengenai pebahasan teknis, 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 keterbatas dengan teknolgi 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 penejelasan 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.

Kesimpulan dari hasil wawancara dosen mata kuliah Multimedia Dasar, bahwa beliau 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 sederhanapun 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. 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 *value* pencapaian oleh seorang mahasiswa/i. Referensi video sangat membatu dalam hal pemebelajaran 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 pemahan, 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 (2013) 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. Menambahkan pernyataan di atas bahwa 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.

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 kemamupuan 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.

Metode analisis *Design Thinking* yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. *Emphathize*

   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 mengunakan 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.

2. *Define*

   Pemetaan atau merancang ide yang baru dan inovatif dengan menggunakan proses kratif untuk membangaun satu gaya video yang baru dan orisinil diantara ide-ide baru, proses ini disebut pembentukan ide. 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 devisi 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.

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. 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*
   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.

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.

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.
   Tulisankan atau sketsa ide agar dapat dilihat semua orang, untuk mempermudah mengolah semua bahasan sebaiknya menggunakan post-it, dapat dipindahkan dan dikelompokan 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.

Menggunakan aktivitas bercerita visual dimulai dari 1). Memetakan teks secara individu atau kelompok, 2). Mengantikan teks dangan 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 disetiap 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.

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 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 dikembagan 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*
   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.

Tahapan Perancangan video pembelajaran sebaiknya memiliki gagasan dasar berupa, mengkemas 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. Video pembelajaran ini dirancang sesuai dengan landasan hukum mengenai kebijakan *e-learning* menyebutkan bahwa,

i. UU Pendidikan Tinggi 12/2012. Bagian Ketujuh Pendididkan 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 Penyelanggaraan Pendididkan 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".

Kemudian perancangan konsep 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.

Dilanjutkan dengan konsep komunikasi, dimana 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). Figital: 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 sistematik agar diperoleh daya guna dan hasil guna yang optimal.

Komunikasi yang dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa/i, sebaiknya dapat dimulai dengan perancangan konsep kreatif yang di dalamnya memiliki komunikasi visual, komunikasi verbal, dan komunikasi audio. 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. Pesan visual yang ingin disampikan 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. 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. 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 kontek keseluruhan pesn 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.

Disaat konsep video materi pembelajaran sudah selesai dirancang, maka tahapan praproduksi dapat dimulai yang diawali dengan perangan naskah. Naskah dalam penelitian ini, disusun menggunakan tahapan-tahapan metode perancangan *Design Thinking*. 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. Selanjutnya, penentuan lokasi *shooting (survey)*. Lokasi sangat menetukan aktivitas kerja, pilihlah

lokasi yang dapat menjangkau semua kebutuhan video. Waktu, tenaga dan keuangan sangat berpengaruh dengan penentuan lokasi. Kemudian, *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.* 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.* Mempersiapkan benda-benda tambahan (*props)* dapat membantu atau berkaitan dengan penjelasan dari narasi yang disampaikan. Pemeran dapat menggunakannya sebagai alat interaksi sehingga gambar yang ditampilkan tidak statis. 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. Diakhiri dengan 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.

Kegiatan produksi, melibatkan tim meliputi semua kebutuhan produksi yang sudah diketehaui lebih awal sejak perancangan narasi masih berlangsung. Langkah-langkah persiapan yang sudah dituliskan dalam praproduksi, berguna sebagai efesiensi hari produksi, tenaga dan waktu tim untuk menyelesaikan hal lain di dalam aktivitas produksi. Alternatif produksi dapat berupa,

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.

Tahapan akhir adalah pascaproduksi. Menata semua elemen-elemen video dengan menggabungkan dan menghasilkan satu kesatuan karya isual video meteri 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. 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.

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 disusun di dalam narasi, berdasarkan konsep berpikir visual.

Narasi yang sudah dirancang sesuai dengan materi belajar oleh dosen dan tim naskah, di dalamnya menggunakan gaya bahasa Gen Z, komplektifitas 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 naskah video materi pembelajaran, adalah sebagai berikut:

> "Hai para mahasiswa sekalian, antusiasme muda yang haus ilmu, haus pengalaman, eehhmm dan haus beleian. Perkenalkan saya dosen kalian pak Tommy, selamat dating 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. Eehhmm 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* – menunjukan lokasi kejadian tanpa harus memperlihatkan subjek dengan jelas. Biasanya digunakan pada awal adegan. 2). *Long Shot* – menunjukan hubungan antara subjek dengan lingkungan disekitarnya. 3). *Full Shot* – ini untuk lebih memperkenalkan subjek dan apa yang sedang dilakukan dilingkungannya. 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* – menunjukan 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 menunjukan 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, menunjukan 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 kearah subjek, ini mengesankan subjek agar terlihat lebih kecil, lemah dan tak berdaya. 3). *Low Angle* – kamera diposisikan lebih rendah dari subjek dan mendongak keatas. Ini untuk mengesankan agar subjek terlihat tinggi besar atau berkuasa. 4). *Dutch Angle* – kamera berotasi ke kiri atau kanan subjek untuk menimbukan efek dramatis dan ketidak stabilan emosi subjek. 5). *Frogs Eye* – kamera ditempatkan hamper menyentuk tanah dan mendongak kearah 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'."

Gagasan visual yang dikembangkan dari narasi, dapat diuraikan sebagai berikut, 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 f*rame* (*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 siknifikan, (kecuali nama acara) dengan contoh seperti *knee shot – Medium Shot, Medium Shot – Medium Close Up* dan seterusnya.

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 mahasiswi ke dalam adegan, langsung melakukan penjelasan sebagai awalan memasuki pembahasan materi. Penggunaan *angle* disaat penjelasaan materi *camera shots* dilakukan sesuai dengan judul, kecuali penghubung antar adegan. Seperti disaat adegan terakhir *point of view*, gunakan *angle* K.S menghadap mahasiswi yang sedang duduk dan masuk ke adegan *cut away*. Selebihnya adegan *camera shots* hanya perhatikan posisi mahasiswi 1/3 di dalam memenuhi *frame,* 1/3 atau ½ 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 menggalkan 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.

Simpulan

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

Referensi

Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.

Bawden, D. 2001. "Information and Digital Literacies: A Review of Concepts". *Journal of Documentation,* vol. 57, Iss.2.

Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran.* No 2 Vol. 8. http://jurnal.untan.ac.id/

Depdiknas. 2008. "*Kamus Besar Bahasa Indonesia"*. Jakarta: Pusat Bahasa.

ITB. 2017. *Modul Tinjauan E-learning.* Bandung: Unit Pelaksana Teknis ELearning.

Karl Mannheim. 1923. *The Problem of Generations.* Washington : Routledge.

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.

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.

Stillman,David, Jonah Stillman. 2017. *Memahami Karakter Generasi Baru Yang Akan Mengubah Dunia Kerja.* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama 2018.

Website:

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

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

by Januar Ivan, Agung Eko B, Elda Franzia J

Submission date: 13-Dec-2024 10:59AM (UTC+0700)
Submission ID: 2474627832
File name: PEMBELAJARAN_UNTUK_MAHASISWA_DKV_DALAM_MEDIA_DIGITAL_YOUTUBE.pdf (480.69K)
Word count: 10094
Character count: 64833

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

Januar Ivan[1], Agung Eko Budi Waspada[2], Elda Franzia Jasjfi[3]

Abstract

YouTube is a digital video media platform where one can view entertainment, news, education, and many other shows with a userbase mostly in the age range of 19-34 years old. Considering the website has so many videos, does it have enough educational value for today's learning process? Today's university students are considered as part of Generation Z or iGeneration, and they use websites like YouTube as part of their studies, especially those majoring in Visual Communication Design. Therefore, it necessitates videos containing relevant subject matters for Visual Communication Design students. The method used is design thinking. Students of Basic Multimedia class are observed in class, including their learning content on YouTube. The students are then interviewed about any difficulties they might have had while using the platform, such as browsing through the website's contents, using the English language, and any explanations or wordings that might be difficult to apply in their studies. A production house practitioner was also interviewed regarding the process of making videos. The videos need to be able to convey information with simple and aggressive language, along with interesting and dynamic visuals that can easily be accepted by Generation Z students. The strategy used for this type of learning is narration of subject matter (Generation Z video style) consisting of an opening, explanation of the subject matter, visualization of the subject matter, and a conclusion. All these steps are used to make educational videos through the processes of production and post-production.

Keywords: *Generation Z, video strategy, educational video, design thinking, YouTube*

[redacted]

Kata kunci: generasi z, strategi video, video pembelajaran, *Design Thinking, YouTube*.

1 Mahasiswa Magister Desain Produk FSRD Universitas Trisakti, e-mail: januar_ivan82@yahoo.com
2 Staf Pengajar Magister ITB - Magister Usakti, e-mail: agungebw83@yahoo.com
3 Staf Pengajar Magister Usakti, e-mail: eldafranzia@gmail.com

Pendahuluan

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 aktifivas sehari-hari di rumah, tempat umum, dan para professional, sehingga teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi kehidupan masyarakat di abad 21 ini. 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.

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 Millenial pada posisi pertama dan Generasi Z (1995-2010) atau Mahasiswa pada posisi kedua. Maka pemanfaatan teknologi internet yang dilakukan oleh generasi Z saat ini, lebih banyak digunakan untuk kebutuhan belajar. Untuk 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 menciptaan karya baru yang dapat memberikan nilai tambah dan produktif memberikan manfaat dari penggunaan teknologi untuk diri sendiri dan orang lain.

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.

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*.

Universitas Trisakti sudah melakukannya beberapa tahun belakangan ini, memaksimalkan fungsi *YouTube* sebagai media pembelajaran alternatif di dalam program studi DKV. 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.

Pengguna teknologi internet dan memanfaatkan media video *YouTube* semakin bertambah, namun seiring dengan jumlah tersebut apakah bertambah juga 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. *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.

Rencana Pembelajaran Semester Progam Studi DKV, mata kuliah Multimedia Dasar adalah fokus perancangan dalam pembuatan video pembelajaran, yang pembahasannya berupa materi teknik pengambilan gambar, *camera angles & camera shots*. Untuk menjadikan video pembelajaran dapat digunakan dengan tepat, maka dapat dimulai dengan "Bagaimana video pembelajaran multimedia dasar yang dirancang sesuai dengan karakteristik mahasiswa/i DKV pada media

YouTube?". Perancangan video pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran multimedia dasar yang dirancang sesuai dengan karakteristik mahasiswa/i DKV pada media *YouTube*.

Perancangan video pembelajaran, menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan mahasiswa/i, teknologi internet serta media pembelajaran digital video *YouTube*. Diawali dengan 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" dan teori 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), b). Generasi X (1965-1980), c). Generasi Y atau Milenial (1981-1994), d). Generasi Z atau *iGeneration* (1995-2010), dan e). Generasi Alpha (2011-2025).

Mahasiswa/i atau Generasi Z dalam Stillman, (2017) menyatakan bahwa terdapat tujuh sifat utama, yaitu: **Figital**, Gen Z adalah generasi pertama yang lahir ke dunia di mana segala aspek fisik (manusia dan tempat) mempunyai ekuivalen digital. **Hiper-Kustomisasi,** Gen Z selalu berusaha keras mengidentifikasi dan melakukan kustomisasi atau penyesuaian identitas mereka sendiri agar dikenal dunia. **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. **FOMO:** *Fear of Missing Out*, Gen Z sangat takut melewatkan sesuatu, ***Weconomist***, Dari Uber hingga Airbnb, Gen Z hanya mengenal dunia dengan ekonomi berbagi, **DIY:** Gen Z merupakan generasi *do-it-yourself* atau lakukan sendiri, dan **Terpacu**, Gen Z siap dan giat menyingsingkan lengan baju. Mereka lebih kompetitif serta tertutup daripada generasi terdahulu.

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 penggunakan 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). Menambahkan teori di atas, 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. Dalam pengembangan kegitan kelas tatap muka dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu substitusi dan transformasi.

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 mengakes 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.

Metode yang digunakan dalam perancangan video pembelajaran ini adalah *Design Thinking*. Pengumpulan data dimulai dengan pengamatan materi pembelajaran di dalam RPS.

Tabel 1. Materi pembelajaran *camera shot & angles*, mata kuliah Multimedia Dasar

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
1	Mahasiswa mengetahui dan memahami berbagai teknik pengambilan gambar baik secara teoritis maupun praktik	- Teknik pengambilan gambar - Teknik penguasaan kamera dan alat-alat pendukungnya	- tatap muka - diskusi - praktek kelas - mandiri	300 100 200 sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran	- Keaktifan di dalam kelas - Perhatian terhadap materi	

2	Mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan mengenai teknik pengambilan gambar yang telah diberikan di pertemuan sebelumnya	Teknik pengambilan gambar	- tatap muka + pemberian tugas (camera angle & movement untuk obyek diam dan bergerak) - Diskusi - praktek kelas - mandiri	300 100 200 sesuai denga kebutuan materi pembelajaran	- keaktifan di dalam kelas - perhatian terhadap materi	
3	Mahasiswa bisa melakukan teknik pengambilan gambar secara tak terputus (continuous) dengan menggunakan kamera	Teknik pengambilan gambar	- pengumpulan tugas (camera angle & movement untuk obyek diam dan bergerak) - tatap muka + Pemberian tugas (continuous shot, POV) Diskusi praktek kelas - mandiri	300 100 200 Sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran	- Tugas (*project*) - Perhatian terhadap materi	5%
4	Mahasiswa memiliki naluri dan insting yang baik dalam menentukan kejadian dan moment yang menarik di sekitarnya untuk direkam dengan menggunakan kamera	Teknik pengambilan gambar	Pengumpulan tugas (continuous shot, POV) - Tatap muka + Pemberian Tugas (point of interest) - Diskusi Praktek kelas - Mandiri	300 100 200 Sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran	- Tigas (*project*) - Perhatian terhadap materi	5%

Sumber: Program Studi DKV, Universitas Trisakti, 2019

Pada tahap selanjutnya, RPS digunakan untuk proses observasi dan wawancara untuk mendapatkan kesesuaian data yang dibutuhkan oleh mahasiswa/i mata kuliah Multimedia Dasar dan perancangan video materi pembelajaran. Observasi yang dilakukan di dalam kelas, untuk mengamati perilaku individu teradap gawai atau komputer yang digunakan sebagai alat pencarian data perkulihan. Tanggapan mahasiswa/i dapat dinilai berdasarkan data atau materi yang didapat selama pencarian berlangsung. Observasi ini dilakukan selama perkulihan sebelum, disaat

dan sesudah perkuliahan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada mahasiswa/i (ketua kelompok) dengan mengajukan sembilan pertanyaan, praktisi sebagai pelaku bisnis rumah produksi perfilman yang menjabat pada posisi produksi (tim kreatif dengan produser) dan dosen mata kuliah Multimedia Dasar. Informasi yang didapat hendaknya tidak diubah atau menambah opini yang telah dikemukakan oleh narasumber.

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.

Gambar 1. Metode Desain Thinking
Sumber : Marketeers.com 2019

Metode perancangan karya visual dapat disusun berdasarkan pemahaman teori,metode pencarian data, dan metode *Design Thinking*, yang dapat menghasilkan konsep video dan dikembangkan dengan tiga tahapan praproduksi, produksi dan pra produksi.

Berdasarkan hasil observasi mahasiswa/i, secara invidu tidak memiliki inisiatif dalam mencari ditahap awal, namun ketika salah satu teman kelompoknya membawa pembahasan terbuka dengan spontan perihal perkulihan, 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*.

Gambar 2. *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.

Dapat disimpulkan dari observasi mahasiswa/i di atas, 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 jangkau waktu yang panjang. Video materi pembelajaran jika dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan, maka tidak menutup kemungkinan mahasiswa/i akan terus mencari seperti yang mereka lalukan terhadap video-video hiburan non-pendidikan. 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 kerapkali diperhatikan cara satu atau dua orang mahasiswa menanggapi pertanyaan dari teman-temanya, dapat disimpulkan bahwa pembahasan tersembut tidak dimengerti oleh beberapa mahasiswa/i.

Kesimpulan dari hasil observasi situs atau aplikasi *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. Dalam video *YouTube* memiliki tampilan 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. Banyaknya video menggunakan bahasa inggris, karena *YouTube* merupakan *platform* video digital Internasional.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada mahasiswa/i, maka data yang didapat dari empat mahasiswa/i selaku perwakilan dari kelompok, yaitu:

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 mahasiwa.
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 pelaksaanan 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.

Kesimpulan berdasarkan wawancara kepada mahasiswa/i, maka adanya beberapa kendala dalam proses pencarian data video materi pembelajaran, sebagai berikut, 1). Kesulitan dalam menentukan video yang dapat dijadikan sebagai referensi. Konteks dalam video *YouTube* berbeda dengan kebutuhan pembelajaran. Memiliki durasi yang cukup panjang namun konten tidak sepenuhnya sesuai dan bahasa Inggris menjadi hambatan dalam memahami penjelasan. 2). Butuh waktu lebih untuk memahami isi pesan dalam satu video, apalagi dua atau lebih. Banyaknya keterbatasan teknis jika video referensi bukan untuk kebutuhan perkuliahan. 3). Membutuhkan aktifitas tambahan untuk merangkum semua video yang didapat, agar dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan tugas.

Hasil wawancara yang didapat dari praktisi rumah produksi, yaitu memiliki tiga tujuan dalam memproduksi sebuah karya visual / video materi pembelajaran. Diantaranya adalah 1). Membangun nama baik suatu perusahaan. 2). Kebutuhan komersial. 3). Karya idealis. Untuk merealisasikannya, dibutuhkan proses yang

berbeda-beda agar pencapaian dalam konsep dapat sesuai dengan tujuan. Namun adanya kesamaan parameter yang sebaiknya dimiliki, yaitu dana produksi. Media video *YouTube* adalah sebagai media baru dalam mendistribusikan sebuah video atau tayangan. Dalam hal video materi pembelajaran yang akan ditayangkan di *YouTube*, objektifitas tetap dipertahankan dan dapat dipertanggung jawabkan. Disaat tim kreatif sudah memiliki acuan terhadap target sasaran serta media yang tepat, maka batasan-batasan ini tetap diperhatiakan 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. Dekan dalam hal ini sangat berperan penting karena setara dengan produser.

Kesimpulan dari hasil wawancara praktisi, tujuan pembuatan video materi pembelajaran adalah membangun nama baik Institusi Pendidikan Universitas Trisakti, Fakultas Seni Rupa dan Desain, program studi Desain Komunikasi Visual dan juga sebagai karya idealis. 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 pahaman yang spesifik, orang pertama dengan orisinal idenya, orang kedua dengan pemahaman karakteriktik target sasaran, orang ketiga dengan kemampuan dalam menterjemahkan teks atau narasi tersebut menjadi ide visual yang di terapkan dalam pengambilan gambar, lokasi, artistik, alat-alat pendukung dan lain-lainnya. Keterlibatan setiap personil untuk memutusakan 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*. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah penyampaian informasi yang telah dirancang sesuai dengan karakter mahasiswa/i, sesuai pengambangan 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. Berikutnya tim produksi sudah menjalankan tugasnya disaat perancangan praproduksi sudah berjalan sebagaian (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. 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), punyuntingan audio sebagai kebutuhan suara latar, penyuntingan gambar (*editing*) dimulai ketika sebagian adegan sudah selesai pengambilan gambar.

Perolehan data wawancara dengan dosen mata kuliah Multimedia Dasar, berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa/i, bahwa dari hasil wawacara 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 yang digunakan dalam video *YouTube* menggunakan bahasa inggris ilmiah. Konteks narasi dalam satu pembahasan menggunakan penjelasan dan pehaman lain untuk mengkaitkan pembahasan tersebut, sehingga mahasiswa/i sangat kesulitan untuk memahami video yang mereka dapati dalam *YouTube*. Ini merupakan salah satu faktor kesulitan dalam mencari dan menentukan referensi dengan materi pembelajaran. Mengenai pebahasan teknis, 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 keterbatas dengan teknolgi 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 penejelasan 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.

Kesimpulan dari hasil wawancara dosen mata kuliah Multimedia Dasar, bahwa beliau 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 sederhanapun 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. 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 *value* pencapaian oleh seorang mahasiswa/i. Referensi video sangat membatu dalam hal pemebelajaran 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 pemahan, 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 (2013) 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. Menambahkan pernyataan di atas bahwa 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.

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 kemamupuan 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.

Metode analisis *Design Thinking* yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. *Emphathize*

   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 mengunakan 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.

2. *Define*

   Pemetaan atau merancang ide yang baru dan inovatif dengan menggunakan proses kratif untuk membangaun satu gaya video yang baru dan orisinil diantara ide-ide baru, proses ini disebut pembentukan ide. 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 devisi 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.

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. 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*

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.

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.

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.
   Tulisankan atau sketsa ide agar dapat dilihat semua orang, untuk mempermudah mengolah semua bahasan sebaiknya menggunakan post-it, dapat dipindahkan dan dikelompokan 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.

Menggunakan aktivitas bercerita visual dimulai dari 1). Memetakan teks secara individu atau kelompok, 2). Mengantikan teks dangan 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 disetiap 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.

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 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 dikembagan 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*
   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.

Tahapan Perancangan video pembelajaran sebaiknya memiliki gagasan dasar berupa, mengkemas 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. Video pembelajaran ini dirancang sesuai dengan landasan hukum mengenai kebijakan *e-learning* menyebutkan bahwa,

i. UU Pendidikan Tinggi 12/2012. Bagian Ketujuh Pendididkan 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 Penyelanggaraan Pendididkan 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".

Kemudian perancangan konsep 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.

Dilanjutkan dengan konsep komunikasi, dimana 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). Figital: 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 sistematik agar diperoleh daya guna dan hasil guna yang optimal.

Komunikasi yang dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa/i, sebaiknya dapat dimulai dengan perancangan konsep kreatif yang di dalamnya memiliki komunikasi visual, komunikasi verbal, dan komunikasi audio. 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. Pesan visual yang ingin disampikan 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. 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. 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 kontek keseluruhan pesn 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.

Disaat konsep video materi pembelajaran sudah selesai dirancang, maka tahapan praproduksi dapat dimulai yang diawali dengan perangan naskah. Naskah dalam penelitian ini, disusun menggunakan tahapan-tahapan metode perancangan *Design Thinking*. 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. Selanjutnya, penentuan lokasi *shooting (survey)*. Lokasi sangat menetukan aktivitas kerja, pilihlah

lokasi yang dapat menjangkau semua kebutuhan video. Waktu, tenaga dan keuangan sangat berpengaruh dengan penentuan lokasi. Kemudian, *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*. 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*. Mempersiapkan benda-benda tambahan *(props)* dapat membantu atau berkaitan dengan penjelasan dari narasi yang disampaikan. Pemeran dapat menggunakannya sebagai alat interaksi sehingga gambar yang ditampilkan tidak statis. 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. Diakhiri dengan 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.

Kegiatan produksi, melibatkan tim meliputi semua kebutuhan produksi yang sudah diketehaui lebih awal sejak perancangan narasi masih berlangsung. Langkah-langkah persiapan yang sudah dituliskan dalam praproduksi, berguna sebagai efesiensi hari produksi, tenaga dan waktu tim untuk menyelesaikan hal lain di dalam aktivitas produksi. Alternatif produksi dapat berupa,

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 penganuh dengan biaya produksi dan pasca produksi. Semuanya mempertimbangkan efektifitas dalam kerja.

Tahapan akhir adalah pascaproduksi. Menata semua elemen-elemen video dengan menggabungkan dan menghasilkan satu kesatuan karya isual video meteri 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. 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.

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 disusun di dalam narasi, berdasarkan konsep berpikir visual.

Narasi yang sudah dirancang sesuai dengan materi belajar oleh dosen dan tim naskah, di dalamnya menggunakan gaya bahasa Gen Z, komplektifitas 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 naskah video materi pembelajaran, adalah sebagai berikut:

> "Hai para mahasiswa sekalian, antusiasme muda yang haus ilmu, haus pengalaman, eehhmm dan haus belaian. Perkenalkan saya dosen kalian pak Tommy, selamat dating 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. Eehhmm 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* – menunjukan lokasi kejadian tanpa harus memperlihatkan subjek dengan jelas. Biasanya digunakan pada awal adegan. 2). *Long Shot* – menunjukan hubungan antara subjek dengan lingkungan disekitarnya. 3). *Full Shot* – ini untuk lebih memperkenalkan subjek dan apa yang sedang dilakukan dilingkungannya. 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* – menunjukan 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 menunjukan 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, menunjukan 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 kearah subjek, ini mengesankan subjek agar terlihat lebih kecil, lemah dan tak berdaya. 3). *Low Angle* – kamera diposisikan lebih rendah dari subjek dan mendongak keatas. Ini untuk mengesankan agar subjek terlihat tinggi besar atau berkuasa. 4). *Dutch Angle* – kamera berotasi ke kiri atau kanan subjek untuk menimbukan efek dramatis dan ketidak stabilan emosi subjek. 5). *Frogs Eye* – kamera ditempatkan hamper menyentuk tanah dan mendongak kearah 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'."

Gagasan visual yang dikembangkan dari narasi, dapat diuraikan sebagai berikut, 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 f*rame* (*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 siknifikan, (kecuali nama acara) dengan contoh seperti *knee shot – Medium Shot, Medium Shot – Medium Close Up* dan seterusnya.

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 mahasiswi ke dalam adegan, langsung melakukan penjelasan sebagai awalan memasuki pembahasan materi. Penggunaan *angle* disaat penjelasaan materi *camera shots* dilakukan sesuai dengan judul, kecuali penghubung antar adegan. Seperti disaat adegan terakhir *point of view*, gunakan *angle* K.S menghadap mahasiswi yang sedang duduk dan masuk ke adegan *cut away*. Selebihnya adegan *camera shots* hanya perhatikan posisi mahasiswi 1/3 di dalam memenuhi *frame*, 1/3 atau ½ lainnya dikosngkan. Memasuki pembukaan pembahasan *angle*s 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 menggalkan 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.

Simpulan

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

Referensi

Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.

Bawden, D. 2001. "Information and Digital Literacies: A Review of Concepts". *Journal of Documentation*, vol. 57, Iss.2.

Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran.* No 2 Vol. 8. http://jurnal.untan.ac.id/

Depdiknas. 2008. "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*". Jakarta: Pusat Bahasa.

ITB. 2017. *Modul Tinjauan E-learning*. Bandung: Unit Pelaksana Teknis ELearning.

Karl Mannheim. 1923. *The Problem of Generations*. Washington : Routledge.

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.

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.

Stillman,David, Jonah Stillman. 2017. *Memahami Karakter Generasi Baru Yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama 2018.

Website:

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

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

ORIGINALITY REPORT

19%	19%	5%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	7%
2	trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id Internet Source	5%
3	event.elearning.itb.ac.id Internet Source	3%
4	pondokeditor.com Internet Source	1%
5	www.researchgate.net Internet Source	1%
6	perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id Internet Source	1%
7	bogorngariung.com Internet Source	1%
8	core.ac.uk Internet Source	<1%
9	menzour.blogspot.com Internet Source	<1%

10	id.scribd.com Internet Source	<1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	< 25 words
Exclude bibliography	Off		