

ABSTRAK

Rozan Hilmy Abdul Hanif, Pengembangan Video Tutorial Karakter *Iron Man* Menggunakan Camtasia 8.6.0 Pada Ekstrakurikuler Desain Grafis Di SMA Islam Al-Azhar Bumi Serpong Damai. Pembimbing Dr. Yuliatri Sastrawijaya, M.Pd dan Vina Oktaviani, M.T.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial *modelling* objek 3 dimensi yang akan digunakan dalam pembelajaran animasi 3 dimensi pada ekstrakurikuler desain grafis di SMA Islam Al-Azhar Bumi Serpong Damai, serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial yang dibuat. Objek 3 dimensi yang akan dibuat adalah topeng *Iron Man*. Pembuatan objek 3 dimensi menggunakan *software Blender* versi 2.79b, sedangkan untuk pembuatan video tutorial menggunakan *software Camtasia* versi 8.6.0. Konsep pengembangan video tutorial menggunakan metode pengembangan RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan dari Diknas (2004) dalam buku Andi Prastowo. Tahapan pengembangannya yaitu: (1) membuat judul, (2) membuat sinopsis, (3) membuat naskah, (4) melaksanakan pengambilan gambar, (5) melakukan *edit* video, (6) uji ahli, (7) distribusi dan (8) evaluasi. Setelah media video tutorial selesai, selanjutnya adalah menguji video tutorial kepada responden yaitu siswa kelas X dan kelas XI peserta ekstrakurikuler desain grafis SMA Islam Al-Azhar Bumi Serpong Damai. Hasil dari uji coba responden di dapat skor sebesar 84,86%. Dengan rincian aspek kualitas tampilan/tayangan 86,5%, aspek minat dan perhatian 74% dan aspek ketepatan isi materi 87%. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial membuat karakter *Iron Man* layak digunakan dalam pembelajaran materi *modelling* 3 dimensi pada ekstrakurikuler desain grafis SMA Islam Al-Azhar Bumi Serpong Damai.

Kata kunci : Media, video tutorial, *modelling*, Diknas (2004), *Blender*, *Camtasia*

ABSTRACT

Rozan Hilmy Abdul Hanif, Development of Tutorial Video on Iron Man Character Using Camtasia 8.6.0 on Extracurricular Graphic Design at Al-Azhar Islamic High School Bumi Serpong Damai. Advisor Dr. Yuliatris Sastrawijaya, M.Pd and Vina Oktaviani, M.T.

This study aims to develop learning media for 3-dimensional object modeling video tutorials that will be used in 3-dimensional animated learning on graphic design extracurricular activities at Al-Azhar Bumi Serpong Damai Islamic High School, as well as to find out the feasibility of learning video tutorial media. The 3-dimensional object that will be created is the Iron Man mask. Making 3-dimensional objects using Blender software version 2.79b, while for making tutorial videos use Camtasia software version 8.6.0. The concept of developing video tutorials uses the R & D (Research and Development) method with a development model from the Ministry of Education (2004) in Andi Prastowo's book. The stages of development are: (1) making a title, (2) making a synopsis, (3) making a script, (4) taking pictures, (5) editing videos, (6) expert testing, (7) distribution and (8) evaluation. After the media video tutorial is complete, the next is to test the tutorial video for respondents, namely class X and class XI participants of graphic design extracurricular activities at Al-Azhar Bumi Serpong Damai Islamic High School. The results of the respondents' trials were scored 84.86%. With details of the aspect of display quality / impressions 86.5%, aspects of interest and attention 74% and aspects of accuracy of material content 87%. Based on the results of these tests, it can be concluded that the learning media (tutorial video) makes Iron Man characters worthy of being used in learning 3-dimensional modeling material on graphic design extracurricular Al-Azhar Islamic High School Bumi Serpong Damai.

Keywords: Media, tutorial videos, modeling, Ministry of Education (2004), Blender, Camtasia