

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Video Anamasi Dalam Pengenalan Karier

Tujuan dari penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah berfokus pada pengembangan media produk video animasi tentang pengenalan karier. Penelitian dan pengembangan media produk video animasi dalam pengenalan karier merujuk pada jenis model pengembangan ADDIE. Tahap penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini hanya sampai 5 tahapan yaitu: 1). Analysis, 2). Design, 3). Development, 4). Implementation, dan 5). Evaluation. Oleh karena itu, peneliti akan menjabarkan hasil pengembangan media produk video animasi dalam pengenalan karier sesuai dengan tahapan ADDIE.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahap awal yang harus dilakukan sebelum menyusun rancangan materi pengenalan karier atau media video animasi. Pada tahap ini permasalahan yang ditemukan kurangnya informasi karier dan kemudian dirumuskan cara pemecahannya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MTs Negeri 2 Medan, terdapat beberapa hal penting yang menjadi dasar pengembangan media video animasi ini. Beberapa hal penting tersebut, antara lain:

- a. Tahap awal penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan proses pengembangan video animasi dalam pengenalan

karier, melakukan tahap penelitian pengumpulan informasi. Tahap yang dilakukan dengan peneliti dalam mengumpulkan informasi yang didapatkan dilakukan menggunakan analisis kebutuhan. Berdasarkan studi pendahuluan dengan angket terhadap 70 orang siswa MTsN 2 Medan mengenai pengenalan karier, hasilnya sebagai berikut: mereka yang mengenal pekerjaan dokter (31%), guru (22%), dosen (20%), hakim/Jaksa (12%), TNI (7%), polisi (5%), dan pegawai (3%). Kecenderungan ini menunjukkan bahwa yang populer bagi siswa MTsN 2 Medan sebagai anak jenjang pendidikan dasar masih merujuk kepada profesi dokter, baru kemudian guru dan dosen. Ketiga profesi ini merupakan pekerjaan yang berhubungan dengan manusia, kalau dokter berkenaan dengan penyembuhan penyakit berarti bersifat kemanusiaan, sedangkan guru dan dosen yang berkenaan dengan manusia yaitu mendidik orang lain untuk memiliki kepribadian yang baik. Mereka cenderung mengikuti keinginan orang tuanya mengenai pekerjaan yang sesuai bagi mereka nantinya. Sebagian besar dari mereka belum memahami persyaratan yang dibutuhkan dalam mencapai cita-cita mereka, sehingga mereka pun belum mampu membuat suatu perencanaan yang tepat dalam mencapai cita-citanya.

- b. Asesmen dengan guru bimbingan dan konseling di MTsN 2 Medan, seharusnya guru bimbingan konseling dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor. Namun, hal ini tidak diimbangi dengan

pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi suatu yang disayangkan. Dimana akibatnya siswa MTsN 2 Medan tidak mendapatkan informasi yang cukup mengenai pengenalan karier.

- c. Kajian konten mengenai pengenalan karier melalui hasil survey yang sebelumnya telah dilakukan terhadap 41 siswa kelas VII di MTsN 2 Medan dengan menggunakan angket. Tahapan yang dilakukan peneliti adalah: 1). Membuat daftar 50 jenis profesi yang didapat dari kombinasi sumber KBJI (Klasifikasi Buku Jabatan Indonesia) tahun 2014 yang dikeluarkan Kementerian Ketenaga kerjaan dan Badan Pusat Statistik, klasifikasi jabatan EKRAF dalam KBJI 2014, dan JIST (*Job Information Seeking and Training*) yang didapat dengan mengunduh berkas klasifikasi karier. Penentuan jumlah profesi yang akan diseleksi berdasarkan asumsi peneliti dari 10 profesi karier yang paling tertinggi dipilih oleh siswa untuk diproduksi didalam video animasi. Jumlah 10 jenis karier dirasa cukup mewakili kebutuhan video animasi ini hingga sampai pada tahap uji coba pengguna terbatas. 2). Menyeleksi 50 jenis pekerjaan ke dalam angket untuk diisi oleh siswa. Untuk daftar profesi sebelum diseleksi bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Jenis Profesi sebelum Survey

No	Profesi	No	Profesi
1	Ahli biologi	26	Manajer hotel
2	Ahli ontologi	27	Montir

3	Ahli matematika	28	Motivator
4	Aktivis	29	Notaris
5	Aktuaris	30	Operator mesin
6	Akutan	31	Operator seluler
7	Animator	32	Penasihat hukum
8	Antropolog	33	Penulis novel
9	Arsitek	34	<i>Programer</i>
10	Audiolog	35	Pramugara
11	Blogger	36	Psikiater
12	<i>Body builder</i>	37	Pustakawan
13	<i>Content writer</i>	38	<i>Stuntman</i>
14	Dokter bedah jantung	39	Supervisor
15	Dokter ortopedi	40	<i>Social media specialist</i>
16	Dokter saraf	41	Sworn translator
17	<i>Dubber</i>	42	Teknis komputer
18	Editor majalah	43	Teller
19	Evaluator	44	TNI AD
20	<i>Event organizer</i>	45	TNI AL
21	Fisikawan	46	TNI AU
22	Fotografer	47	<i>Vlogger</i>
23	Komponis	48	<i>Waitress</i>
24	Kondektur	49	<i>Web designer</i>

25 <i>Kopassus</i>	50 <i>Youtuber</i>
--------------------	--------------------

3). Siswa memilih pekerjaan yang ingin mereka tahu deskripsinya, 4). Peneliti melihat hasil isian siswa dan didapatkan 25 jenis pekerjaan yang dipilih, 10 jenis pekerjaan yang paling tertinggi pilihan siswa. Adapun jenis pekerjaan yang dipilih sebagai berikut:

Tabel 4.2 Jenis Profesi yang Terpilih Setelah Survey

No	Profesi
1	Aktuaris
2	Animator
3	Arsitek
4	<i>Content writer</i>
5	Dubber
6	Fotografer
7	<i>Programer</i>
8	Pustakawan
9	<i>Social media specialist</i>
10	<i>Youtuber</i>

- 5). Membuat 10 daftar pekerjaan beserta deskripsi. Deskripsi diperoleh dari berbagai klasifikasi jabatan EKRAF dalam KBJI 2014 dan ahli bahasa.
- d. Asesmen kebutuhan video animasi sebagai media pembelajaran siswa MTsN 2 Medan. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MTsN

2 Medan menggambarkan bahwa siswa yang suka media animasi 62 orang (89%), dan yang tidak suka hanya 8 orang atau (11%). Alasan siswa bahwa belajar tentang informasi karier dengan menggunakan animasi 46 orang menyatakan menarik (66%), dan 24 orang menyatakan tidak menarik (34%). Sayangnya masih (4%) atau 3 (tiga) orang siswa yang menyatakan guru BK memberikan informasi karier menggunakan animasi, sedangkan 67 orang siswa (96%) menyatakan tidak pernah menggunakan informasi dengan media animasi, dikarenakan apabila siswa ditanyakan mengenai informasi karier yang diberikan guru BK selama ini dengan penjelasan melalui ceramah, dan bahan bacaan dalam proses layanan disimpulkan bahwa yang menggunakan animasi (8%), bahan bacaan (20%), ceramah saja (57%), dan gambar (15%). dan sangat jarang sekali siswa menggunakan informasi berbentuk media video animasi. Padahal media video animasi tersebut sangat membantu siswa di dalam menentukan pilihan kariernya, oleh karenanya media video animasi merupakan salah satu solusi bagi siswa dalam menentukan pilihannya dan menghindari masalah karier yang siswa hadapi nantinya.

- e. Asesmen pada media video animasi menggunakan *software Adobe After Effects CC 2017*, dan jenis animasi *motion graphics*. *Adobe After Effects* sebagai *software motion graphics/animasi* dan *visual effects*. Pada saat ini, kegunaan *After effects* sendiri ialah untuk mengisi kebutuhan *motiongraphic*, Animasi, *Compositing*. Makanya dapat

dikatakan bahwa memiliki kelebihan dari aplikasi lainnya. *Software adobe after effects* memiliki kelebihan dukungan efek yang melimpah, mampu melakukan konversi file vektor ke *shape*, populer sebagai aplikasi editing video untuk kalangan profesional, mempertahankan detail gambar agar halus saat kompresi. Memenuhi kebutuhan *motion graphic* saja, aplikasi ini dapat menambahkan semacam *script* yang disebut dengan *expression* bertujuan untuk menghasilkan gerakan atau animasi yang lebih dinamis.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka peneliti mengembangkan media video animasi dalam pengenalan karier menggunakan *software Adobe After Effects CC 2017*, dan jenis animasi *motion graphics* dengan harapan media tersebut mampu memberikan informasi pengenalan karier siswa.

2. Tahap Desain

Tahap desain dilaksanakan pada tanggal 12 April 2018 sampai 17 Mei 2018. Tahap desain akan dipaparkan mengenai karakter, gambar pendukung, dan *storyboard*. Tampilan-tampilan dari setiap implementasi media video animasi 2 dimensi pada pengenalan karier untuk siswa MTsN 2 Medan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Kegiatan Desain

No	Tahap Desain	Kegiatan
1	Penyusun naskah dan	Penyusunan naskah mengacu pada

<i>storyboard</i>	rancangan pengenalan karier. Naskah dan <i>storyboard</i> dibuat dalam satu kerangka untuk mempermudah pembaca saat proses pembuatan video animasi.
-------------------	---

2 Pengkajian Naskah	Naskah telah dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Dalam hal ini, naskah dikaji oleh dosen pembimbing I yang merupakan ahli materi karier dan dosen pembimbing II yang merupakan ahli media.
---------------------	--

3 Penentuan tim produksi	<p>Tim produksi yang terlibat antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Penulis naskah (peneliti) : Dina Nadira Amelia Siahaan ➤ Designer : Fayshal Umar ➤ Animator/ editor : Ahmad Syawlana ➤ Dubber : Meutia
--------------------------	--

Langkah awal dalam memulai mendesain *storyboard* video animasi dengan menggunakan aplikasi *adobe photoshop CS6*. Namun sebelum itu, pada video animasi pada 10 jenis profesi yang terpilih setelah di survey pada siswa MTsN 2 Medan. Memasukkan 10 jenis profesi ke dalam *storyboard* untuk membuat alur cerita video animasi.

Selanjutnya, peneliti mendesain *storyboard* yang akan digunakan untuk video animasi mengidentifikasi jenis profesi menggunakan aplikasi

adobe photoshop CS6 yang hasil akhirnya bisa dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1 *Storyboard* Pembukaan

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilaksanakan pada 14 Mei 2018 sampai 23 Juni 2018. Tahap pengembangan dalam ADDIE mencakup tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahap tersebut melewati proses sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Kegiatan Pengembangan

No	Tahap Pengembangan	Kegiatan
1	Review ahli	<p>Pada proses ini, ahli yang dilibatkan adalah dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II. Masukan dari <i>review</i> ahli yakni gambar animasi di dalam video baiknya dibuat lebih bergerak lagi guna menambah daya tarik siswa untuk menggali potensi diri melalui materi pengenalan karier yang ada di dalam video animasi.</p>
2.	Editing dan Mixing	<p>Proses pengeditan video animasi dilaksanakan sejak tanggal 3 juli 2018 sampai 23 juli 2018. <i>Editing</i> video animasi ini membutuhkan waktu yang cukup panjang, dikarenakan video animasi ini memiliki 12 sesi, dimana setiap pengeditan satu sesi video animasi membutuhkan waktu selama 12 jam.</p> <p><i>Editing</i> video animasi ini dikerjakan oleh Ahmad Syawlana. Pada proses editing pertama dan kedua didampingi oleh Kayaruddin Hasibuan dan oleh penulis</p>

untuk memastikan setiap gerakan alur cerita animasi.

Editing dan *mixing* antara audio dan visual dilakukan secara bersamaan. Dimana audio tersebut menggunakan suara dan musik.

Berdasarkan uji ahli media mendapatkan beberapa masukan, sehingga melakukan pengeditan ulang guna menyempurnakan video animasi tersebut.

Proses edit antara lain menambahkan logo UNJ pada awal penyajian video animasi, menambahkan judul Pengenalan karier, dan menambahkan tujuan yang akan dicapai setelah siswa menyaksikan penyajian video animasi.

3 Preview

Preview ini dilakukan oleh penulis bersama dosen pembimbing. Preview yang dilakukan penulis untuk memastikan tampilan video animasi memiliki kualitas yang baik dan memastikan adanya kesesuaian antara audio dan visual serta memastikan urutan video animasi sesuai

dengan skenario yang dibuat oleh penulis.

Preview yang dilakukan oleh dosen pembimbing dilaksanakan untuk memperoleh persetujuan atas kelayakan video animasi untuk dilakukan tindak lanjut pada tahap proses uji ahli media dan uji pengguna yakni siswa.

Dosen pembimbing I yakni, Dr. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi dan dosen pembimbing II yakni, Dr. R. A. Murti Kusuma Wirasti, M.Si dalam hal ini telah memberikan persetujuan untuk segera dilakukan uji coba atas video animasi tersebut. Dari dosen pembimbing I dan pembimbing II tersebut diperoleh masukan bahwa langkah pertama harus dilakukan adalah melakukan uji ahli media kemudian dilakukan uji pengguna siswa

Dosen pembimbing I dan pembimbing II memberikan referensi untuk uji ahli media yakni Dr. Robinson Situmorang, M.Pd yang juga merupakan dosen program studi S-1 Program Studi Teknologi Pendidikan

pada Universitas Negeri Jakarta dan uji ahli materi yaitu Dr. Happy Karlina Marjo, M.Pd yang juga sebagai dosen S-1 Bimbingan dan Konseling Universitas Jakarta.

Proses produksi media video animasi menggunakan jenis animasi *motion graphic* yakni terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi.

Tahap pra produksi yaitu menyiapkan segala perangkat yang dibutuhkan untuk membuat media video animasi, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Perangkat keras terdiri dari laptop dan mouse, sedangkan perangkat lunak terdiri dari software utama pembuatan media video animasi yaitu menginstall *Adobe After Effects CC 2017*, *Adobe Premiere Pro CC 2017*, *Adobe Media Encoder CC 2017*, dan *Script File (Plugin) Ease and Wizz*.

Tahap produksi dimulai dari materi pengenalan karier menjadi beberapa sub topik, karena media akan dibuat menjadi beberapa video animasi. Selanjutnya adalah pembuatan karakter atau gambar animasi yang sesuai dengan materi menggunakan *Adobe Photoshop CS6*, kemudian gambar tersebut dimasukkan kedalam *Adobe After Effects CC 2017* untuk disesuaikan dengan waktu penampilannya setelah gambar animasi selesai disusun dan disesuaikan menggunakan *Adobe After Effects CC 2017* langkah selanjutnya yakni dengan cara membuka *Adobe*

After Effects CC 2017, Run Script File (Plugin) Ease and Wizz, Klik New Project untuk membuat Project baru dengan Resolusi Video *HD1080p (Height 1080px, Width 1920px)*, isi dengan nama "Karier Generasi Milenial", Klik *New Composition* dengan nama "Final Render" untuk membuat komposisi baru kemudian atur Durasi Video selama 11 Menit kemudian klik Ok, Input File gambar yang ada di folder "Scene 1" kemudian *Select All*, Klik kanan dan pilih *Pre-Compose*. Beri nama "Scene 1", kemudian klik Ok, Lakukan hal yang sama untuk *Scene 2-12* seperti langkah ke-5, Animasikan setiap gambar yang ada pada tiap tiap *scene* dengan mengatur *Keyframe Position* atau *Scale* sesuai yang diinginkan (Normalnya 0.5s-1.5s). Pastikan sebelum mengatur *Keyframe* telah menyalakan *icon Stopwatch* yang ada disamping pilihan tersebut, Gunakan *Script Ease and Wizz* dengan memblok *keyframe* yang diinginkan, kemudian pilih animasi *Expo/Back* yang ada disamping *Ease and Wizz*. Sesuaikan animasi dengan gerakan yang diinginkan, termasuk memilih *In, Out, atau In+Out* sampai ditemukan animasi yang diinginkan, Jika semua *Scene* sudah diberi animasi, atur kembali Durasi tiap *Scene* di *Composition Final Render* sesuai dengan suara *Narrator* yang ada, berikan *Transition Motion Graphic* untuk perpindahan *Scene* satu dengan yang lainnya, *Render Composition Final Render* dengan *Adobe Media Encoder* dengan *H.264 Encoding* dan *Resolusi HD 1080p*, Buka *Adobe Premiere Pro CC 2017*, Input File *Final Render.mp4* beserta *Audio Narrator*, Berikan *Intro* dan *Outro* Video, kemudian Atur kembali

durasi dengan suara *Narrator*. Jika belum cocok, pilih bagian yang belum cocok dan klik kanan *Speed/Duration*, atur sesuai durasi yang diinginkan, dan terakhir Jika sudah menjadi video yang diinginkan, *Render* video tersebut dengan *Resolusi* HD 1080p, dengan nama “Karier Generasi Milenial”.

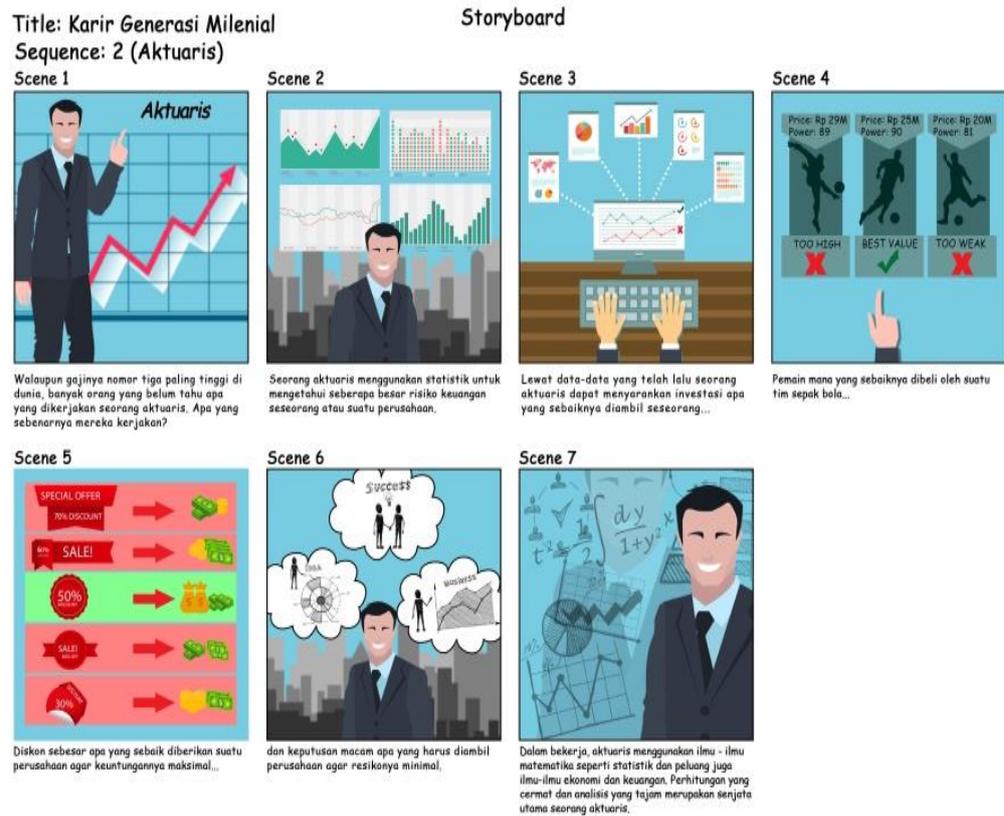
Berikut adalah visualisasi hasil pembuatan media video animasi pengenalan karier menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017*.



Gambar 4.1 Opening

Opening merupakan bagian pembuka dari media video animasi dengan judul “Karier Generasi Milenial” menggunakan *Adobe Premiere ProCC 2017*. *Opening* diawali munculnya seorang guru yang

menjelaskan isi dari pengenalan karier, munculnya gambar dokter, tentara, dan pilot.

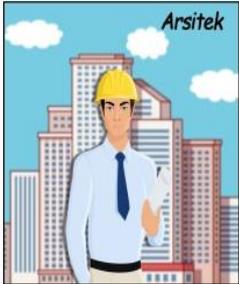


Gambar 4. 2 Aktuaris

Bagian ini menjelaskan tentang pengenalan karier aktuaris. Dimulai dengan munculnya seorang laki-laki yang menjelaskan gaji seorang pekerja aktuaris, dan menjelaskan apa yang di kerjakan seorang aktuaris.

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 3 (Arsitek)

Storyboard

<p>Scene 1</p>  <p>Pernahkah kamu melihat sebuah bangunan yang teramat bagus atau taman yang tertata indah?</p>	<p>Scene 2</p>  <p>Di balik rancangan yang baik tentu ada seseorang perancang yang baik pula. Tahukah kamu disebut apa orang yang bekerja merancang sebuah bangunan? Ya, arsitek!</p>	<p>Scene 3</p>  <p>Pekerjaan seorang arsitek dimulai dengan mendengarkan dan memahami keinginan kliennya.</p>	<p>Scene 4</p>  <p>Setelah itu dengan kreativitas dan imajinasi, ia menggambar sketsa rancangan rumah, gedung atau taman yang akan dibangun agar dapat ditunjukkan dan didiskusikan dengan klien.</p>
<p>Scene 5</p>  <p>Sketsa rancangan inilah yang menjadi panduan arsitek dalam membuat denah utuh dari bangunan yang dibuat.</p>	<p>Scene 6</p>  <p>Yang terakhir ini biasanya dikerjakan seorang arsitek di komputer agar gambar yang dihasilkan lebih detail dan pengerjaannya pun lebih cepat.</p>	<p>Scene 7</p>  <p>Terakhir, arsitek kembali pada kliennya dengan rancangan lengkap, rincian biaya pembangunan dan siap mengawasi pembangunan jika diperlukan.</p>	

Gambar 4. 3 Arsitek

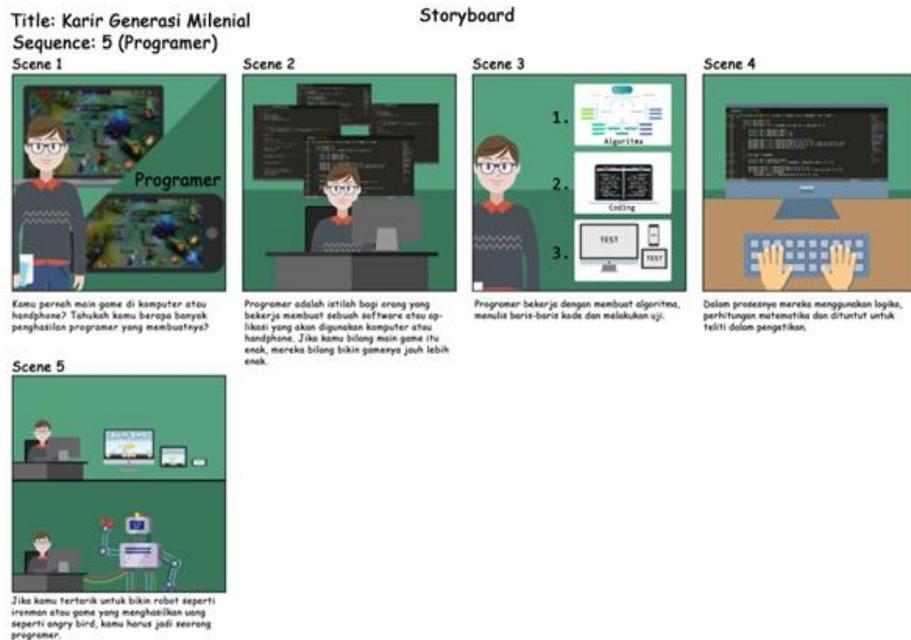
Bagian ini merupakan penjelasan tentang karier arsitek. Dimulai dengan munculnya seorang laki- laki dan menjelaskan apa saja yang di kerjakan seorang arsitek.

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 4 (Pustakawan)

Storyboard

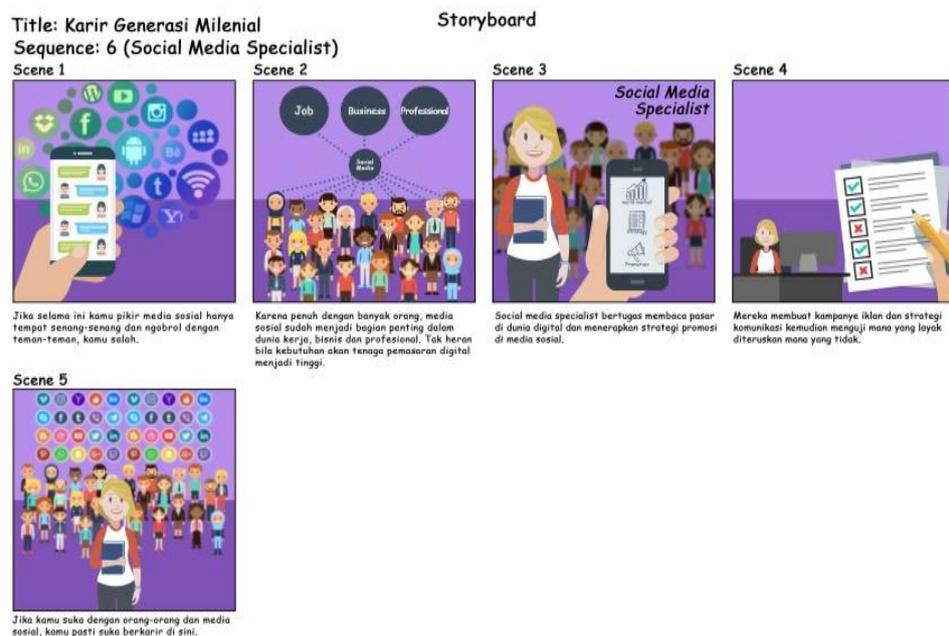
<p>Scene 1</p>  <p>Jika kamu pikir tugas seorang pustakawan hanya menunjukkan letak sebuah buku dan menagih buku terlambat dikembalikan, kamu salah.</p>	<p>Scene 2</p>  <p>Pustakawan bekerja mengumpulkan, mengelola dan menyajikan informasi dalam suatu perpustakaan atau perusahaan.</p>	<p>Scene 3</p>  <p>Di era dimana jumlah data yang tersedia meluak seperti sekarang ini, diperlukan keahlian khusus untuk memilih dan memilih mana yang benar-benar penting dan mana yang tidak.</p>	<p>Scene 4</p>  <p>Karena itulah perusahaan butuh mempekerjakan seorang pustakawan.</p>
<p>Scene 5</p>  <p>Seorang pustakawan mengorganisasi informasi dalam jumlah besar ke dalam tema, subtema, dan kata kunci sehingga dapat dengan mudah ditemukan, disajikan dan digunakan jika dibutuhkan. Mirip seperti cara kerja otak.</p>			

Bagian ini menjelaskan tentang karier pustakawan. Mengenalkan apa saja yang dikerjakan oleh seorang pustakawan.



Gambar 4.5 Programmer

Bagian ini menjelaskan tentang karier *programmer*. Mengenalkan apa saja yang dikerjakan seorang programmer. Bekerja membuat sebuah *software* atau aplikasi yang akan digunakan komputer atau *handphone*.



Bagian ini menjelaskan tentang karier *social media specialist*.

Mengenal apa saja yang dikerjakan seorang *social media specialist*.

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 7 (Content Writer)

Storyboard

Scene 1
Content Writer

Seorang web content writer adalah orang yang menulis konten-konten berupa tulisan atau naskah untuk diterbitkan di situs web.

Scene 2

dinarasikan dalam video atau ditampilkan di atas panggung.

Scene 3

Setiap situs web mempunyai target pembaca masing-masing dan memerlukan konten yang sesuai dengan target pembaca tersebut.

Scene 4

Sebuah konten harus berisi hal-hal yang mampu menarik pembaca untuk mengunjungi situs tertentu.

Scene 5

Pekerjaan ini cocok untuk kamu yang suka membaca dan banyak wawasan.

Gambar 4.7 *Content Writer*

Bagian ini menjelaskan tentang karier *content writer*. Mengenal apa saja yang dikerjakan seorang *content writer*.

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 8 (Fotografi)

Storyboard

Scene 1
Fotografer

Kamu pasti sudah tidak asing lagi dengan dunia fotografi. Fotografer adalah sebuah bagi mereka yang bekerja menangkap cahaya dengan kamera dan mengabdikan momen sesuai kebutuhan.

Scene 2

Selain memahami bagaimana teknik pengambilan gambar, seorang fotografer juga harus gesit agar tidak melewatkan momen-momen terbaik dari objek yang harus ia abadikan.

Scene 3

Sekarang ini dunia fotografi telah terbagi ke dalam beberapa jenis seperti... fotografi alam, model, olahraga, makanan, kegiatan dan lain-lain.

Scene 4

Fotografi alam...

Scene 5

Fotografi model...

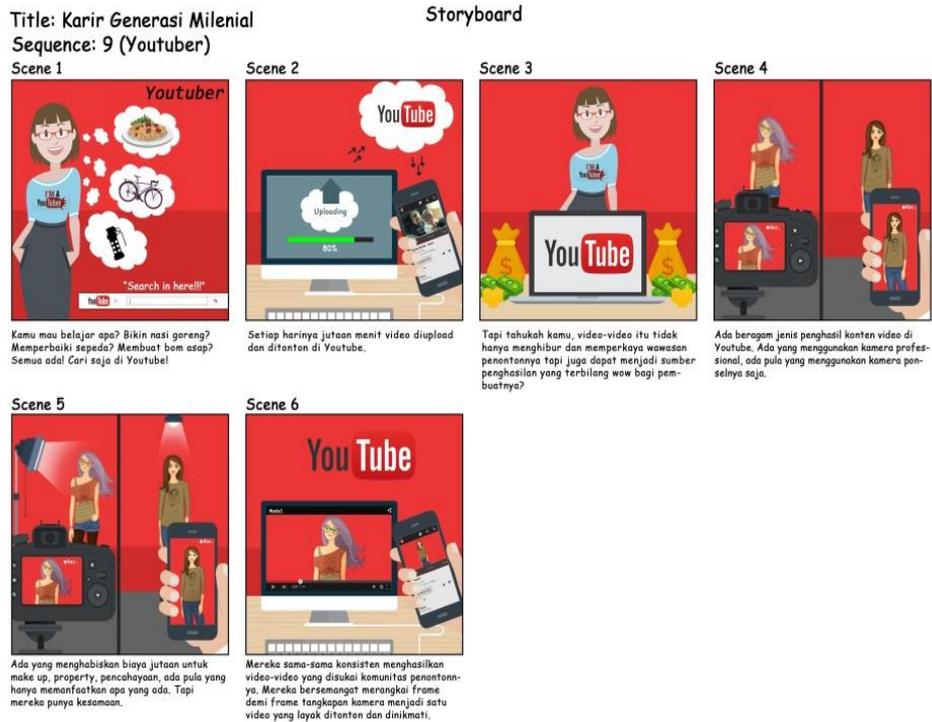
Scene 6

Fotografi olahraga...

Scene 7

Fotografi makanan, dan lain-lain.

Bagian ini menjelaskan tentang karier *fotografer*. Mengenal apa saja yang dikerjakan seorang *fotografer*.



Gambar 4.9 Youtuber

Bagian ini menjelaskan tentang karier youtuber. Mengenal apa saja yang dikerjakan seorang youtuber.



Gambar 4.10 Animator

Bagian ini menjelaskan tentang karier *animator*. Mengetahui apa saja yang dikerjakan seorang animator.

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 11 (Dubber)

Storyboard

Scene 1



Dubber

Jika kamu suka nonton film animasi seperti Doraemon, Naruto, Toy Story atau Frozen, harusnya kamu tidak asing dengan istilah dubber. Tahukah kamu apa pekerjaan seorang dubber?

Scene 2



Jika percakapan dalam film-film berbahasa Jepang, Inggris, India atau bahasa asing lainnya tidak diterjemahkan, tentu sedikit sekali orang yang dapat mengerti jalan cerita film tersebut.

Scene 3



Itu sebabnya ketika masuk ke Indonesia, semua dialog dalam film-film berbahasa asing tersebut harus terlebih dahulu dihilangkan suaranya dan kemudian direkam ulang dalam bahasa Indonesia.

Scene 4



Untuk melakukan tugasnya mengisi suara, seorang dubber harus dibekali dengan vokal yang jelas dan warna suara yang unik.

Scene 5



Tidak hanya itu, seorang dubber juga harus dapat menghidupkan suasana dalam film dengan intonasi dan penghayatan yang baik seperti layaknya seorang aktor juga.

Gambar 4.11 Dubber

Bagian ini menjelaskan tentang karier dubber. Mengetahui apa saja yang dikerjakan seorang dubber.

Title: Karir Generasi Milenial
Sequence: 12 (Penutup)

Storyboard

Scene 1



Aktuaris	Content Writer
Arsitek	Fotografer
Pustakawan	Youtuber
Programer	Animator
Social Media Specialist	Dubber

OK, itu tadi 10 karir rekomendasi untuk generasi milenial.

Scene 2



Adakah salah satu dari bidang karir tadi yang menarik bagimu?

Scene 3



Jika iya, mintalah bimbingan orang tua dan gurumu agar dapat mengejar karir impianmu.

Scene 4



Akhir kata, jangan lupa belajar dan tetap semangat!

-The End-

Gambar 4.12 Clossing

Bagian ini merupakan bagian akhir atau penutupan dari media video animasi pengenalan karier yang telah dibuat. Bagian ini sederhana hanya berupa seorang guru yang masuk dan menutup informasi pengenalan 10 karier dengan harapan agar siswa bisa minta bimbingan kepada orang tua dan guru dapat mengejar karier yang diinginkan.

Tahap pengembangan ini adalah pasca produksi, adalah mereview dan evaluasi video animasi telah diproduksi. Tahap pasca produksi adalah memvalidasi media video animasi menggunakan *Adobe After Effects CC2017*. Validator terdiri dari satu ahli media. Media video animasi harus melewati tahap validasi. Pada tahap ini media direvisi dan diperbaiki oleh peneliti hingga media video animasi tersebut dianggap layak untuk digunakan.

Berdasarkan angket yang telah peneliti berikan kepada validator maka media video animasi pengenalan karier yang dibuat oleh peneliti layak digunakan di dalam kelas dengan adanya sedikit revisi.

Ahli media dalam penelitian ini adalah Dr. Robinson Situmorang, M.Pd, media video animasi pengenalan karier menggunakan *Adobe After Effects CC 2017* diperlihatkan oleh ahli media kemudian baru di validasi.

Berikut adalah hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media:

Tabel. 4.5 Hasil Uji Ahli Media

No	Aspek	Nilai Ahli	Presentase	Keterangan
1.	Suara	27	90%	Sangat baik
2.	Musik	14	93%	Sangat baik
3.	Narasi	19	95%	Sangat baik

4.	Animasi	32	91%	Sangat baik
5.	Tulisan	8	80%	Sangat baik
6.	Warna	5	100%	Sangat baik
7.	Format video animasi	9	90%	Sangat baik

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut diatas, diperoleh hasil penilaian dengan masing-masing nilai aspek yakni aspek suara dengan nilai 90% yang masuk dalam kategori sangat baik, Musik 93% yang masuk dalam kategori sangat baik, Narasi 95 % yang masuk dalam kategori sangat baik, Animasi 91% yang masuk dalam kategori sangat baik, tulisan 80% yang masuk dalam kategori sangat baik, warna 100% yang masuk dalam kategori sangat baik, dan format sajian video animasi dengan nilai 90% kategori sangat baik. Data menunjukkan bahwa media video animasi yang menggunakan *Adobe After Effects CC 2017* pada pengenalan karier termasuk dalam kategori sangat baik dilihat dari suara, musik, narasi, animasi, tulisan, warna, dan format sajian video animasi.

Peneliti mendapatkan beberapa komentar dari ahli media dalam menyempurnakan media video animasi pengenalan karier yang telah di produksi, berikut adalah beberapa saran dari ahli media dan tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Uji Ahli Media

Komentar	Tindak lanjut
Menambahkan logo UNJ pada awal penyajian video animasi.	Video animasi telah diubah dengan menambahkan Logo UNJ pada awal penyajian video animasi.

Menambahkan judul Pengenalan Video animasi telah diubah dengan karier. menambahkan judul Pengenalan karier setelah Logo UJN pada awal penyajian video animasi.

Menambahkan tujuan yang akan Video animasi telah diubah dengan dicapai setelah siswa menyaksikan menambahkan tujuan yang akan dicapai penyajian video animasi. setelah siswa menyaksikan penyajian video animasi.

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Dr. Happy Karlina Marjo, M.Pd yang juga sebagai dosen S-1 Bimbingan dan Konseling Universitas Jakarta. Media video animasi diperlihatkan oleh ahli materi kemudian divalidasi. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 4.6 Hasil Uji Ahli Materi

No	Aspek	Nilai Ahli	Presentase	Keterangan
1	Aspek Media	19	63%	Baik
2	Aspek Kesesuaian Materi	18	60%	Baik

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, dan diperoleh hasil penilaian aspek media 63% dan aspek kesesuaian materi 60% dimana kedua aspek termasuk kedalam kategori baik. Data tersebut menunjukkan bahwa materi pengenalan karier termasuk kategori baik dilihat dari aspek media dan aspek kesesuaian materi.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dalam penelitian pengembangan ini yaitu kegiatan pengguna video animasi dalam pengenalan karier di dalam ruangan kelas siswa. Pada tahap ini, pengembang menerapkan penggunaan video animasi ini pada saat uji pengguna terhadap siswa.

Dalam tahap implementasi ini, peneliti menyarankan agar guru atau pengajar dalam menerapkan video animasi ini adalah guru bimbingan konseling. Serta penyiapan peralatan belajar yaitu menggunakan *LCD* dan *Speaker*.

5. Tahap Evaluasi

Peneliti menggunakan evaluasi formatif dan sumatif dalam pengembangan video animasi dalam pengenalan karier. Evaluasi formatif dilaksanakan tiap tahap dalam penelitian. Sedangkan evaluasi sumatif merupakan tahap terakhir dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2018.

a. Evaluasi formatif

Evaluasi formatif melibatkan dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing pendamping. Pada tahap analisis, peneliti mendapat input agar memperdalam asesmen kebutuhan mengenai pengembangan video animasi dalam pengenalan karier. Peneliti perlu melakukan wawancara dengan guru BK MTsN 2 Medan yang merupakan sasaran pengguna video animasi ini.

Pada tahap desain, peneliti mendapatkan input dari dosen pembimbing I yang ahli mengenai substansi karier dan dosen pembimbing II yang ahli mengenai pengembangan media.

Pada pengembangan media peneliti mendapatkan input antara lain: Gambar animasi di dalam video baiknya dibuat lebih bergerak lagi guna menambah daya tarik siswa untuk menggali potensi diri melalui materi pengenalan karier yang ada di dalam video animasi.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif melibatkan ahli media. Ahli media yang terlibat adalah Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. yang merupakan dosen program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Pada evaluasi uji ahli media mendapatkan persentase total skor sebesar 91%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi pengenalan karier ini sangat layak sebagai media pembelajaran untuk siswa. Adapun beberapa masukan dari ahli media untuk perbaikan video animasi dalam pengenalan karier sebelum didistribusikan antara lain:

- 1) Menambahkan logo UNJ pada awal penyajian video animasi.
- 2) Menambahkan judul Pengenalan karier.
- 3) Menambahkan tujuan yang akan dicapai setelah siswa menyaksikan penyajian video animasi.

Evaluasi ahli materi melibatkan adalah Dr. Happy Karlina Marjo, M.Pd yang juga sebagai dosen S-1 Bimbingan dan Konseling

Universitas Jakarta. Pada evaluasi ini persentasi total skor yang didapatkan adalah 62%.

Uji coba pengguna siswa dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2018 di MTs Negeri 2 Medan. Uji coba pengguna ini melibatkan siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan. Siswa yang menguji kelayakan video animasi dalam pengenalan karier sebanyak 41 siswa, dengan presentasi hasil uji coba video animasi dalam pengenalan karier ini sebesar 71% atau dalam kategori sangat layak.

Adapun beberapa kritik dan saran yang diberikan dalam uji pengguna antara lain: menambahkan volume suara.

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa kurangnya informasi pengenalan karier siswa kelas VII MTsN 2 Medan. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media video animasi pengenalan karier yang dianggap mampu menyajikan konten informasi karier yang menarik dan menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Media yang dipilih dalam pengembangan ini adalah video animasi dalam pengenalan karier, karena media tersebut dapat menyajikan konten informasi karier yang sesuai dengan generasi milenial. Video animasi merupakan media visual yang mampu menyajikan informasi karier dengan dukungan konten gambar, grafis, suara dan animasi yang menarik dan dapat

disesuaikan dengan tujuan pengenalan karier pada video animasi. Media tersebut juga dapat memberikan kenyamanan bagi siswa dalam menikmati informasi.

Produksi media video animasi dalam pengenalan karier menggunakan *Adobe After Effects CC 2017* dimulai dari mempersiapkan kebutuhan mulai dari menyiapkan laptop, *mouse*, dan beberapa software yang dibutuhkan. Setelah itu media dibuat sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu sesuai dengan *storyboard*. Terakhir media diperiksa oleh ahli untuk mendapat kepastian bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Proses produksi media video animasi dalam pengenalan karier menggunakan *Adobe After Effects CC 2017* dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan produksi media yang dikemukakan oleh (Ibrahim,2000) yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pengembangan media video animasi dikemas dengan konten informasi pengenalan karier yang dapat memberi keterbacaan bagi para siswa. Pemilihan teks disesuaikan dengan jenis dan ukuran yang mampu dibaca siswa dengan jelas. Pengemasan warna, gambar dan gerak dalam media video animasi dalam pengenalan karier mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran. Backsound yang digunakan untuk mendukung media tersebut juga mampu menggugah semangat siswa untuk belajar. Konten yang disajikan dalam media video animasi sesuai dengan materi pengenalan karier yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tujuan pembelajaran. Video animasi juga mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai

macam pelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka pembuatan media video animasi menggunakan *Adobe After Effects CC 2017*.

Ketercapaian syarat VISUAL media video animasi dalam pengenalan karier kelas VII MTsN 2 Medan dibuktikan melalui validasi media oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil sebagai berikut:

Ahli media melihat aspek suara dengan nilai 90% yang masuk dalam kategori sangat baik, Musik 93% yang masuk dalam kategori sangat baik, Narasi 95% yang masuk dalam kategori sangat baik, Animasi 91% yang masuk dalam kategori sangat baik, tulisan 80% yang masuk dalam kategori sangat baik, warna 100% yang masuk dalam kategori sangat baik, dan format sajian video animasi dengan nilai 90% yang juga masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan ahli materi hasil penilaian aspek media 63% dan aspek kesesuaian materi 60% dimana kedua aspek tersebut termasuk kedalam kategori baik. Secara keseluruhan media video animasi dalam pengenalan karier mendapatkan persentase sebesar 91% dan 62% dari persentase maksimal. Uraian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi menggunakan *Adobe After Effects CC 2017* untuk pengenalan karier kelas VII termasuk dalam kategori sangat baik menurut ahli media dan termasuk dalam kategori baik menurut ahli materi, sehingga media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran karena dianggap valid dan layak dijadikan media yang mendukung pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pembahasan hasil pengembangan media video animasi dalam pengenalan karier kelas VII, maka media tersebut dianggap berhasil

dikembangkan menjadi media yang lebih baik karena telah dikemas sesuai dengan rancangan dan mampu memberikan kebermanfaatan bagi pembelajaran yaitu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dikemukakan oleh (Adyna, 2016) bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki sesuatu agar semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dan mutu menjadi lebih baik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan peneliti tentunya masih ada keterbatasan dan belum dapat dikatakan sempurna. Terdapat beberapa kekurangan atau keterbatasan terkait penelitian yang telah dilakukan, antara lain:

1. Tahap penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dari 5 tahap yang ada, peneliti hanya memfokus pada tahap pengembangan. Penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan produk media sampai pada tahap revisi produk dan tidak melakukan uji coba kebermanfaatan secara pengaruh atau efektifitas dari video animasi dalam pengenalan karier tersebut, sehingga produk video animasi belum bisa digunakan secara umum. Keterbatasan waktu, biaya, kemampuan pengalaman peneliti juga menjadi salah satu alasan pengembangan produk hanya difokuskan pada pengembangan.

2. Peneliti belum benar mengetahui video animasi dalam pengenalan karier dapat memenuhi kebutuhan informasi karier siswa dalam mengembangkan diri karena belum dilakukan uji coba produk ditahap eksperimen.
3. Penelitian ini berdasarkan gambar informasi yang dilakukan pada siswa kelas VII MTsN 2 Medan, dan belum bisa mencerminkan gambar seluruh siswa di sekolah MTS lainnya.