# PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI KOMPETISI MAHASISWA BERPRESTASI (MAWAPRES) UNJ BERBENTUK VIDEO *LIVE SHOT* DAN ANIMASI 2D

**SKRIPSI**


**SILKA NAJAH**

**5235134422**


Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Dalam Memperoleh Gelar Sarjana


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**


**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

| Nama Dosen | Tanda Tangan | Tanggal |
|---|---|---|
| Prasetyo Wibowo Yunanto, S.T., M.Eng. (Dosen Pembimbing I) | ..... | 18-8-17 |
| Vina Oktaviani, M.T. (Dosen Pembimbing II) | ..... | 16 - 8 - 2017 |

## PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

| Nama Dosen | Tanda Tangan | Tanggal |
|---|---|---|
| Hamidillah Ajie., M.T (Ketua Penguji) | ..... | 16/8/2017 |
| Dr. Yuliatri Sastrawijaya., M.Pd (Sekretaris) | ..... | 16/8 2017 |
| Diat Nurhidayat., M.Ti (Dosen Ahli) | ..... | 16 - 8 - 2017 |



ii

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya yang berjudul Pengembangan Media Sosialisasi Tentang Kompetisi Pemilihan Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis skripsi yang berjudul Pengembangan Media Sosialisasi Tentang Kompetisi Pemilihan Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis skripsi, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 4 Agustus 2017
Yang membuat pernyataan

Silka Najah
5235134422



iii

# KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, nikmat, iman, dan islam-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Sosialisasi Tentang Kompetisi Pemilihan Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D". Skripisi ini disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis telah mencurahkan segala kemampuan dan penulis menyadari akan kemampuan dan keterbatasan yang dimiliki. Skripsi ini tidak dapat terwujud dengan baik tanpa adanya bimbingan, dorongan motivasi, saran-saran, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, nikmat, karunia, dan ridho-Nya.
2. Nabi Besar Rasulullah Muhammad SAW, Sang Pencerah Zaman. Shalawat dan Salam semoga terlimpahkan kepada beliau, keluarga, para sahabatnya, dan para pengikutnya sampai akhir zaman.
3. Bapak Prasetyo Wibowo Yunanto, ST., M.Eng selaku pembimbing 1 dan Ibu Vina Oktaviani, M.T selaku pembimbing 2 yang telah memberikan waktu, dorongan motivasi, arahan, nasihat, dan kepercayaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Yuliatri Sastrawijaya, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta.
5. Seluruh dosen dan staff tata usaha Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang selalu membantu menyediakan informasi dan membantu proses administrasi skripsi
6. Keluarga penulis selaku orang tua Djamaludin dan Ida Laela, selaku saudara kandung Faisal Rizki dan Muhammad Qoid Nabhan yang selalu memberikan dorongan positif, nasihat, kekuatan, dan doa yang tulus dalam pengerjaan skripsi.
7. Bapak Widodo, M.Kom, Bapak Fandy Septia, M.Pd.T, dan Bapak ZE. Ferdi Fauzan P, S.Pd., M.Pd.T yang sudah meluangkan waktunya untuk memvalidasi instrumen ahli media, ahli materi, dan responden.
8. Bapak Bambang Prasetya Adhi, M.Kom dan Ibu Amy Soraya, S.Hum selaku ahli media serta Ibu Nur Fajriah, S.Pd selaku ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan penilaian terhadap media sosialisasi ini.
9. Seluruh panitia pelaksana kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta tahun 2017 yang telah membantu dalam proses pembuatan video *live shot* terkait kompetisi.
10. Triana Wulandari yang selalu memberikan dorongan, semangat, dan saran yang positif kepada penulis.
11. Maratul Fithriyah, Retno Utari, dan Sonia Desman yang selalu memberikan dorongan, semangat, dan saran yang positif kepada penulis.
12. Keluarga Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer 2013 terutama Elisabeth Adetya Sianturi, Hanifa Mursalina, Mahsadini Putri Rahmagusti,

dan Bethanyna Natasha yang membantu dalam proses pembuatan media sosialisasi serta memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

13. Lestania Khairunnisa Hanif, Sapta Nur Fitriani, dan Tera Putri Sedyaningrum yang selalu memberikan semangat kepada penulis selama perkuliahan.
14. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi saya masih jauh dari sempurna, karenanya saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan yang lebih baik lagi di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skirpsi ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan berguna bagi pembaca khususnya mahasiswa/i Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 4 Agustus 2017

Penulis,

Silka Najah

5235134422

# ABSTRAK

SILKA NAJAH, Pengembangan Media Sosialisasi Tentang Kompetisi Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Di Universitas Negeri Jakarta Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D. Pembimbing Prasetyo Wibowo Yunanto, ST., M.Eng dan Vina Oktaviani, M.T.

Kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) adalah sebuah kegiatan untuk memilih atau mencari dan memberikan penghargaan kepada mahasiswa yang berhasil mencapai prestasi tinggi baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Namun sebagian mahasiswa/i Universitas Negeri Jakarta masih belum sepenuhnya mengetahui informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi. Sehingga diperlukan media sosialisasi lain yang lebih menarik untuk mahasiswa/i Universitas Negeri Jakarta agar lebih mengetahui dan memahami informasi terkait kompetisi. Metode pengembangan media sosialisasi ini menggunakan Metode *R&D* (*Research & Development*) dengan model pengembangan Multimedia menurut Suyanto. Media sosialisasi ini berbasis animasi dua dimensi (2D) dan video *live* shot dengan menggunakan media elektronik seperti televisi yang tersedia di tiap Jurusan maupun Fakultas Universitas Negeri Jakarta dan sosial media seperti *Instagram* sebagai alternatif sosialisasi kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi. Dalam pengembangan media sosialisasi, secara keseluruhan diperoleh hasil perhitungan skor dari validator dengan kategori sangat baik dan nilai persentase kelayakan produk adalah 100%. Sedangkan hasil perhitungan skor uji coba responden yang dilakukan oleh 125 mahasiswa secara keseluruhan dikategorikan sangat efektif dengan nilai persentase kelayakan produk adalah 96,96. Media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta dikategorikan sangat baik dan sangat efektif dalam menyampaikan informasi secara lebih jelas dan mudah dimengerti, serta meningkatkan minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi.

**Kata Kunci:** Mahasiswa Berprestasi, Media Sosialisasi, Animasi 2D, Video *Live Shot*

## ABSTRACT

SILKA NAJAH, *Development of Socialization Media About Outstanding Student Competition at State University of Jakarta Based on Live Shot Video and 2D Animation. Supervised by* Prasetyo Wibowo Yunanto, ST., M.Eng *and* Vina Oktaviani, M.T.

*Outstanding Student Competition is an activities to choose or seek out and reward students who achieve high achievement in both the academic and non-academic. However, some college student in State University of Jakarta are still not informed about the competition. So that more interesting socialization media is needed for the college students in State University of Jakarta to better know and understand the related information of the competition. The method used is R & D development method (Research & Development) with the development model by Suyanto. This socialization media is based on live shot video and 2D animation by using electronic media such as television available in each Department and Faculty at State University of Jakarta and social media such as Instagram as an alternative socialization of competition. In the development of socialization media, the overall result of the score calculation by validator categorized as very well with the percentage value of product feasibility is 100%. Meanwhile, the results of respondents' answers score calculation performed by 125 college students, overall categorized as very effective with the percentage value of product feasibility is 96.96. Socialization media about Outstanding Student Competition at State University of Jakarta is categorized as very good and very effective in conveying information more clearly and easy to understand, as well as increasing student interest to competition.*



***Keywords:*** *Outstanding Student, Socialization Media, 2D Animation, Live Shot Video*

## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL ..... i**
**LEMBAR PENGESAHAN ..... ii**
**LEMBAR PERNYATAAN ..... iii**
**KATA PENGANTAR ..... iv**
**ABSTRAK ..... vi**
**ABSTRACT ..... vii**
**DAFTAR ISI ..... viii**
**DAFTAR TABEL ..... xi**
**DAFTAR GAMBAR ..... xii**
**DAFTAR LAMPIRAN ..... xiii**

**BAB I PENDAHULUAN ..... 1**

1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Identifikasi Masalah ..... 6
1.3 Pembatasan Masalah ..... 6
1.4 Perumusan Masalah ..... 7
1.5 Tujuan Penelitian ..... 7
1.6 Manfaat Penelitian ..... 8

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA ..... 9**

2.1 Konsep Pengembangan Produk ..... 9
2.1.1 Metode Pengembangan *Multimedia Life Cycle* (MDLC) ..... 10
2.1.2 Metode Pengembangan Menurut Villamil-Molina ..... 12
2.1.3 Metode Pengembangan Menurut Suyanto ..... 14
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan ..... 17
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia ..... 19
2.2.1.1 Jenis - jenis Multimedia ..... 20
2.2.1.1 Efektivitas Multimedia ..... 20
2.2.2 Konsep Dasar Media Sosialisasi ..... 21
2.2.2.1 Definisi Media ..... 21
2.2.2.2 Definisi Sosialisasi ..... 22
2.2.2.3 Efektivitas Media Sosialisasi ..... 23
2.2.3 Konsep Dasar Video ..... 23
2.2.3.1 Definisi Video ..... 23
2.2.3.2 Definisi Video *Live Shot* ..... 25
2.2.3.3 Jenis - jenis Video ..... 25
2.2.3.4 Teknik Pengambilan Gambar Video ..... 26
2.2.4 Konsep Dasar Animasi ..... 29
2.2.4.1 Definisi Animasi ..... 29
2.2.4.2 Jenis – jenis Animasi ..... 30
2.2.5 *Motion Graphic* ..... 31
2.2.6 Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) ..... 33
2.3 Kerangka Teoritik ..... 34
2.4 Rancangan Produk ..... 36

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 39**

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian ..... 39
3.2 Metode Pengembangan Produk ..... 39
3.2.1 Tujuan Pengembangan ..... 39
3.2.2 Metode Pengembangan ..... 40
3.2.3 Sasaran Produk ..... 40
3.2.4 Instrumen ..... 41
3.2.4.1 Kisi – kisi Instrumen ..... 41
3.2.4.2 Validasi Instrumen ..... 44
3.3 Prosedur Pengembangan ..... 44
3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi ..... 44
3.3.2 Tahap Perencanaan ..... 45
3.3.3 Tahap Desain Produk ..... 45
3.4 Teknik Pengumpulan Data ..... 52
3.5 Teknik Analisis Data ..... 53
3.5.1 Analisis Data Validasi Instrumen ..... 53
3.5.2 Analisis Instrumen Ahli Materi dan Ahli Media ..... 54
3.5.3 Analisis Instrumen Responden ..... 56

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... 60**

4.1 Hasil Pengembangan Produk ..... 60
4.1.1 Implementasi Kriteria Produk ..... 60
4.1.1.1 Tingkat *Attention* ..... 61
4.1.1.2 Tingkat *Readthroughness* ..... 62
4.1.1.3 Tingkat *Cognitive* ..... 62
4.1.1.4 Tingkat *Affection* ..... 62
4.1.1.5 Tingkat *Behaviour* ..... 62
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras dan Lunak ..... 63
4.1.2.1 Perangkat Keras ..... 63
4.1.2.2 Perangkat Lunak ..... 63
4.1.3 Hasil Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mawapres UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D ..... 64
4.2 Kelayakan Produk ..... 79
4.2.1 Hasil Pengujian Ahli Materi ..... 79
4.2.2 Hasil Pengujian Ahli Media ..... 81
4.3 Efektifitas Produk ..... 83
4.3.1 Analisis Aspek *Attention* ..... 84
4.3.2 Analisis Aspek *Readthroughness* ..... 85
4.3.3 Analisis Aspek *Cognitive* ..... 86
4.3.4 Analisis Aspek *Affection* ..... 88
4.3.5 Analisis Aspek *Behaviour* ..... 89
4.4 Pembahasan ..... 91

**BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN ..... 94**

5.1 Kesimpulan ..... 94
5.2 Implikasi ..... 95

5.3 Saran ..... 96

**DAFTAR PUSTAKA ..... 97**

**LAMPIRAN ..... 99**

# DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Hasil Observasi Awal Penelitian Tentang Kompetisi Pemilihan Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta ..... 3
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi ..... 41
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media ..... 42
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Responden ..... 43
Tabel 3.4. Kategori Hasil Penilaian CVI ..... 54
Tabel 3.5. Kriteria Penilaian Kuesioner Skala Guttman ..... 55
Tabel 3.6. Kategori Kelayakan ..... 55
Tabel 3.7. Kriteria Penilaian Kuesioner Responden Skala Likert ..... 56
Tabel 3.8. Kriteria Tiap Aspek .....58
Tabel 3.9. Peringkat *Direct Rating Method* .....59
Tabel 4.1. Spesifikasi Perangkat Keras .....63
Tabel 4.2. Spesifikasi Perangkat Lunak .....63
Tabel 4.3. Hasil Pengujian Ahli Materi .....79
Tabel 4.4. Hasil Pengujian Ahli Media .....81
Tabel 4.5. Jawaban Responden pada Aspek *Attention* ..... 84
Tabel 4.6. Hasil Skor Rerata Aspek *Attention* ..... 84
Tabel 4.7. Jawaban Responden pada Aspek *Readthroughness* ..... 85
Tabel 4.8. Hasil Skor Rerata Aspek *Readthroughness* .....86
Tabel 4.9. Jawaban Responden pada Aspek *Cognitive* ..... 87
Tabel 4.10. Hasil Skor Rerata Aspek *Cognitive* ..... 87
Tabel 4.11. Jawaban Responden pada Aspek *Affection* ..... 88
Tabel 4.12. Hasil Skor Rerata Aspek *Affection* ..... 88
Tabel 4.13. Jawaban Responden pada Aspek *Behaviour* ..... 89
Tabel 4.14. Hasil Skor Rerata Aspek *Behaviour* ..... 90
Tabel 4.15. Peringkat Media Sosialisasi Secara Keseluruhan ..... 91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4. Tahapan Pengembangan Multimedia Menurut Suyanto ..... 36
Gambar 4.1. Ilustrasi Gedung ..... 65
Gambar 4.2. Ilustrasi Karakter ..... 66
Gambar 4.3. Ilustrasi Kalender dan Jenjang Mawapres ..... 66
Gambar 4.4. Ilustrasi Persyaratan Umum dan Khusus ..... 67
Gambar 4.5. Ilustrasi Gambar Bidang Prestasi ..... 67
Gambar 4.6. Ilustrasi Gambar Penjurian dan *Closing* ..... 68
Gambar 4.7. Ilustrasi Pengumpulan Berkas dan Penghargaan ..... 68
Gambar 4.8. Tampilan Video *Trailer* Kompetisi ..... 69
Gambar 4.9. Tampilan *Scene* 1 .....70
Gambar 4.10. Tampilan *Scene* 2 ..... 70
Gambar 4.11. Tampilan *Scene* 3 ..... 71
Gambar 4.12. Tampilan *Scene* 4 ..... 72
Gambar 4.13. Tampilan *Scene* 5 ..... 73
Gambar 4.14. Tampilan *Scene* 6 ..... 73
Gambar 4.15. Tampilan *Scene* 7 ..... 74
Gambar 4.16. Tampilan *Scene* 8 ..... 75
Gambar 4.17. Tampilan *Scene* 9 ..... 75
Gambar 4.18. Tampilan *Scene* 10 ..... 76
Gambar 4.19. Tampilan *Scene* 11 ..... 76
Gambar 4.20. Tampilan *Scene* 12 ..... 77
Gambar 4.21. Tampilan *Scene* 13 ..... 78
Gambar 4.22. Tampilan *Scene* 14 ..... 78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian..... 99
Lampiran 2 Kisi–Kisi Instrumen Observasi .....101
Lampiran 3 Contoh Hasil Pengisian Kuesioner Awal .....107
Lampiran 4 *Storyline*.....127
Lampiran 5 Naskah Media Sosialisasi.....132
Lampiran 6 Hasil Pengujian Validasi Instrumen .....137
Lampiran 7 Hasil Pengujian Ahli Materi .....177
Lampiran 8 Hasil Pengujian Ahli Media .....180
Lampiran 9 Hasil Pengujian Responden .....188
Lampiran 10 Produk Akhir Hasil Penelitian .....194

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perguruan tinggi merupakan jenjang pendidikan nasional setelah menyelesaikan jenjang pendidikan menengah. Di Indonesia, perguruan tinggi berupa Akademi, Institut, Politeknik, Sekolah Tinggi, dan Universitas. Perguruan tinggi tidak hanya sebagai lembaga pendidikan nasional, melainkan juga sebagai lembaga penghubung antara mahasiswa (peserta didik) dengan masyarakat sekitar. Dengan demikian, melalui fasilitasi perguruan tinggi, mahasiswa sebagai insan dewasa harus dapat mengembangkan potensi secara maksimal. Mahasiswa diharapkan memiliki kecerdasan komprehensif, yang tidak hanya didapatkan atau menekuni ilmu dalam bidangnya saja (*hard skills*), tetapi juga harus beraktivitas untuk mengembangkan *soft skills*-nya agar ilmu yang diperoleh di perguruan tinggi bisa bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Kemampuan ini dapat diperoleh mahasiswa melalui pembekalan secara formal dalam kurikulum pembelajaran atau kurikuler, maupun kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Oleh karenanya, di tiap perguruan tinggi harus senantiasa melakukan identifikasi mahasiswa yang berprestasi secara komprehensif dan yang terbaik perlu diberi penghargaan sebagai mahasiswa yang berprestasi. Di sisi lain perguruan tinggi juga diharapkan melaksanakan pendidikan dengan memperhatikan sinergitas dan keharmonisan bidang kurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler yang capaiannya diharapkan dapat memiliki kecerdasan komprehensif atau kompetensi baik *hard skills* maupun *soft skills* secara seimbang.

Memiliki kemampuan *hard skills* dan *soft skills* yang seimbang, penting dalam dunia perkuliahan dan dibutuhkan dalam dunia kerja. Menurut Syarief Basier (2011), kemampuan *hard skills* adalah sesuatu yang bersifat kasat mata atau nyata dan biasa dipelajari di sekolah atau universitas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta bisa diukur dengan melakukan tes yang sesuai dengan bidang. Sedangkan kemampuan *soft skills* adalah sesuatu yang bersifat tak kasat mata atau abstrak dan tidak dipelajari secara langsung, baik di sekolah maupun universitas serta sangat sulit untuk diukur (bidang kokurikuler dan ekstarkurikuler).

Universitas Negeri Jakarta merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang setiap tahun mengadakan sebuah kompetisi penghargaan kepada mahasiswa yang telah berhasil meraih prestasi tinggi baik di bidang akademik maupun non akademik. Kompetisi penghargaan tersebut dikenal dengan istilah pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres). Namun, dalam melaksanakan sebuah kegiatan akan ditemukan beberapa permasalahan tak terkecuali dalam pelaksaanaan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Salah satu permasalahan yang ada adalah media sosialisasi yang belum cukup efektif dalam menyampaikan informasi, sehingga masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui informasi terkait kompetisi maka media sosialisasi yang ada perlu untuk diperbaiki dan ditingkatkan.

Media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres yang ada saat ini hanya berupa poster, baik poster dalam bentuk cetak maupun bentuk digital. Poster cetak ditempelkan pada majalah dinding (mading) yang terdapat di Jurusan maupun Fakultas. Sedangkan poster digital, di unggah melalui media sosial *online* seperti *instagram* dan *twitter* oleh tiap akun Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) di

Universitas Negeri Jakarta. Media sosialisasi informasi yang belum efektif ini juga merupakan salah satu faktor penyebab masih kurang menariknya perhatian mahasiswa untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres. Alasan yang dimiliki mahasiswa pun beragam salah satunya karena masih belum cukup memenuhi kriteria sebagai seorang "Mahasiswa Berprestasi" di Universitas Negeri Jakarta. Pendapat tersebut berkembang di kalangan mahasiswa dikarenakan informasi yang diperoleh melalui teman sesama mahasiswa hanya berupa potongan-potongan informasi seperti peserta Mawapres harus memiliki berbagai macam prestasi akademik.

Tabel 1.1 merupakan data hasil observasi penelitian yang dilakukan sebelumnya berdasarkan aspek melalui kuesioner kepada Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Wakil Dekan III Fakultas, alumni Mawapres, dan mahasiswa angkatan 2014 s/d 2016. Berikut penjelasan data yang telah diperoleh disajikan pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1. Hasil Observasi Awal Penelitian Tentang Kompetisi Pemilihan Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta**

| No. | Aspek | Hasil Observasi |
|---|---|---|
| 1. | Pengetahuan | Sebanyak 59 (60,2%) dari 98 mahasiswa yang memberikan tanggapan mengetahui adanya kompetisi pemilihan Mawapres sejak awal semester 1 atau ketika menjadi mahasiswa baru. |
| | | Sebanyak 54 (55,10%) dari 98 mahasiswa yang memberikan tanggapan mengetahui informasi terkait kompetisi melalui teman sesama mahasiswa (*mouth to mouth*). |
| 2. | Minat Mahasiswa | Sebanyak 5 (62,5%) dari 8 orang penyelenggara kegiatan yang memberikan tanggapan berpendapat bahwa jumlah mahasiswa yang |

| | | |
|---|---|---|
| | | mengikuti kompetisi setiap tahun masih tetap sama atau stabil. |
| | | Mahasiswa yang paling berminat dan berpeluang menjadi juara Mawapres tingkat Universitas adalah mahasiswa dari Fakultas Bahasa dan Seni, Fakultas Ilmu Pendidikan, serta Fakultas Matematika dan IPA. |
| | | Sebanyak 48 (48,97%) dari 86 mahasiswa yang memberikan tanggapan tidak tertarik untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres. Didapatkan alasan yang paling banyak karena masih belum cukup memenuhi kriteria sebagai seorang "Mahasiswa Berprestasi". |
| 3. | Pelaksanaan Kompetisi | Kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah terlaksana dengan cukup baik. |
| | | Sebanyak 5 (62,5%) dari 8 orang penyelenggara kegiatan yang memberikan tanggapan berpendapat bahwa masih terdapat masalah yang kadang – kadang terjadi di dalam kegiatan. Salah satu masalahnya adalah sosialisasi informasi terkait kompetisi masih sangat rendah. |
| 4. | Pengaruh Media Informasi | Sebanyak 95 (96,93%) dari 98 mahasiswa yang memberikan tanggapan bependapat bahwa media sosialisasi informasi yang ada perlu untuk diperbaiki dan ditingkatkan. |
| | | Sebanyak 52 (53,06%) dari 98 mahasiswa yang memberikan tanggapan bependapat bahwa media sosialisasi informasi yang paling efektif untuk menyampaikan informasi adalah media sosialisasi berbentuk video gabungan antara |

| | | |
|---|---|---|
| | | video *live shot* dengan animasi 2D yang menggunakan teknik *motion graphic*. |

Berdasarkan Tabel 1.1 berupa data hasil observasi penelitian kepada Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Wakil Dekan III Fakultas, alumni Mawapres, dan mahasiswa angkatan 2014 s/d 2016 maka dibuat sebuah kesimpulan, bahwa mahasiswa mengetahui informasi kompetisi pemilihan Mawapres sejak semester 1 atau ketika menjadi mahasiswa baru. Akan tetapi informasi yang diperoleh mahasiswa bukan melalui poster cetak maupun poster digital yang ada melainkan diperoleh melalui teman sesama mahasiswa (*mouth to mouth*) berupa potongan-potongan informasi. Selain itu, masih cukup banyak mahasiswa yang tidak tertarik untuk mengikuti kompetisi. Sehingga berdampak pada jumlah mahasiswa yang mendaftar kompetisi masih tetap atau stabil dan tidak mengalami peningkatan yang signifikan tiap tahunnya. Permasalahan lain yang juga terjadi adalah media sosialisasi yang belum efektif dalam menyampaikan informasi. Dari hasil observasi menyatakan bahwa media sosialisasi yang paling tepat dan efektif adalah media sosialisasi berbentuk video gabungan antara video *live shot* dengan animasi 2D yang menggunakan teknik *motion graphic*.

*Computer Technology Research* (CTR) menyatakan dalam Munir (2012: 7) bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Media sosialisasi berbentuk video gabungan antara video *live shot* dengan animasi 2D yang menggunakan teknik *motion graphic* mencakup unsur-unsur multimedia seperti teks, gambar,

audio, video, dan animasi sehingga akan menyajikan informasi yang dapat dilihat dan didengar. Oleh karena itu, efektif untuk menyampaikan sebuah informasi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan sebuah media sosialisasi yang tepat untuk menyampaikan informasi terkait kompetisi pemilihan Mawapres agar lebih efektif, lebih bersifat informatif, lebih menarik untuk dilihat, dan pesan yang terdapat dalam media sosialisasi dapat lebih mudah diterima serta dipahami oleh mahasiswa. Dengan demikian, dibuat sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah penelitian, sebagai berikut:

1. Kurangnya minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta.
2. Kurangnya wawasan dan pengetahuan mahasiswa tentang informasi kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta.
3. Kurangnya media sosialisasi informasi yang digunakan dalam penyebaran informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah penelitian, sebagai berikut:

1. Media sosialisasi informasi yang dikembangkan akan disosialisasikan kepada mahasiswa semester 1 (satu) hingga semester 6 (enam) yang mengambil: (a) program Diploma (D3) dan, (b) program Sarjana (S1).
2. Media sosialisasi informasi yang dibuat berbentuk video *live shot* dan animasi dua dimensi (2D) dengan menggunakan teknik *motion graphic*.
3. Media sosialisasi yang dibuat berisikan informasi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta hanya sampai dengan tingkat Universitas.

## 1.4 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah penelitian adalah: Bagaimana mengembangkan media sosialisasi informasi yang baik dan efektif dalam menambah pengetahuan mahasiswa tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta yang berbentuk video *live shot* dan animasi 2D ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Sebagai media sosialisasi informasi kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta secara lebih jelas dan mudah dimengerti oleh mahasiswa.
2. Meningkatkan minat mahasiswa untuk ikut serta dalam kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dari tingkat program studi hingga tingkat universitas atau perguruan tinggi.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian, sebagai berikut:

1. Bagi pengguna, diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk ikut serta dalam kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dan membantu penyebaran informasi secara lebih detail tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta kepada seluruh mahasiswa.
2. Bagi pihak akademik, diharapkan menjadi salah satu tolak ukur dalam menentukan keberhasilan akademik di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
3. Bagi penulis, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam berkreatifitas terutama dalam bidang teknik pengambilan gambar dan animasi 2D, serta mengetahui dan memahami cara pembuatan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta berbentuk video *live shot* dan animasi 2D yang lebih baik dari media sosialisasi sebelumnya.

# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## 2.1 Konsep Pengembangan Produk

Menurut Sugiyono (2012: 297), penelitian dan pengembangan produk adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sukmadinata (2008: 190), penelitian dan pengembangan produk adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Menurut Borg & Gall dalam Setyosari (2013: 194), penelitian dan pengembangan produk adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Sedangkan menurut *Seels & Richey* dalam Setyosari (2013: 195) bahwa penelitian dan pengembangan produk adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan internal.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan produk adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada dengan menghasilkan produk baru yang lebih baik agar menghasilkan daya guna yang lebih besar.

Produk yang dikembangkan adalah media sosialisasi informasi berupa gabungan antara video *live shot* dan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Terdapat beberapa metode pengembangan produk multimedia

yang dapat digunakan dalam pembuatan media sosialisasi informasi yang akan dikembangkan. Berikut merupakan beberapa metode pengembangan produk multimedia beserta dengan kelebihan dan kelemahannya:

### 2.1.1 Metode Pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Pada metode pengembangan yang dikemukakan oleh Luther (dalam Binanto, 2010: 259), metode pengembangan multimedia dilakukan melalui 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dilakukan (Luther dalam Binanto, 2010: 259). Namun hal tersebut tidak relevan dalam melakukan sebuah penelitian. Kemudian Sutopo (dalam Binanto, 2010: 263) memodifikasi metodologi Luther dan menyatakan bahwa keenam tahap ini harus dilakukan secara berurutan dalam praktiknya.

1. Konsep (*Concept*)

   Tahap awal dan tahap paling penting. Pada tahap konsep akan ditentukan tujuan dan pengguna dari sebuah penelitian. Konsep dari penelitian yang akan dikembangkan adalah pengembangan media sosialisasi informasi untuk mahasiswa angkatan 2014 s/d 2016 di Universitas Negeri Jakarta.

2. Perancangan (*Design*)

   Proses dibuat melalui 3 tahap, yaitu:

   a. Tahap Pra Produksi

      Berikut beberapa hal yang perlu dipersiapkan dan direncanakan dalam tahap pra produksi, yaitu (1) Storyboard, (2) Penyusunan jadwal meliput video atau objek penelitian, (3) Narasi.

b. Tahap Produksi

Pada tahap produksi memiliki beberapa tahapan dalam proses pembuatannya, yaitu (1) Peliputan video penelitian sesuai jadwal pelaksanaan, (2) Pembuatan animasi dua dimensi (2D), (3) Pengeditan video, (4) Penambahan audio.

c. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi dilakukan proses *rendering* (*output* berupa format video).

3. Pengumpulan Materi *(Material Collecting*)

Pada tahap pengumpulan materi, materi yang dikerjakan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka yaitu mencari referensi yang relevan dengan objek yang akan diteliti.

b. Kuisioner

Dilakukan agar mendapatkan data penelitian yang dibutuhkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada klien dan pihak yang bersangkutan.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Seluruh objek multimedia berupa video, animasi dua dimensi (2D), dan audio akan dibuat. Pembuatan dilakukan berdasarkan *storyboard* dengan menggunakan perangkat lunak multimedia sebagai pendukung media.

5. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode kuisioner (*alpha test*) kepada responden, ahli materi, dan ahli media. Tujuannya agar mengetahui apakah media yang dibuat sudah memenuhi syarat layak atau tidak untuk didistribusikan.

6. Pendistribusian (*Distribution*)

Produk yang telah selesai di uji dan dinyatakan baik sesuai dengan tujuan pembuatan, akan didistribusikan oleh sasaran khalayak.

Berikut adalah kelebihan dan kelemahan dari metode pengembangan *MDLC,* diantaranya adalah:

a. Kelebihan

1. Tahapannya jelas, terstruktur dan berurut secara logis
2. Dapat digunakan oleh pengembang kecil karena tahapan yang ada pada metode ini mudah dimengerti dan diimplementasikan
3. Pengujian fleksibel, tidak memakan waktu lama

b. Kelemahan

1. Bersifat idealis sehingga tidak sesuai dengan kenyataan yang ada
2. Memiliki tahapan yang ringkas yang dapat membuat bingung.

### 2.1.2 Metode Pengembangan Menurut Villamil-Molina

Villamil-Molina (dalam Binanto, 2010: 17) mengemukakan bahwa pengembangan multimedia akan berhasil baik dengan membutuhkan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik juga. Menurut Villamil-Molina juga mengemukakan tentang tahapan-tahapan pengembangan multimedia, yaitu:

1. *Development*

Konsep aplikasi multimedia yang akan dikembangkan mulai dibentuk berdasarkan ide yang ada. Selain itu, ditentukan juga tujuan dan sasaran serta kepastian jaminan pembiayaan.

2. *Preproduction*

Melakukan pengembangan kontrol anggaran, mempekerjakan para spesialis yang terlibat pada proses aplikasi multimedia, mempekerjakan kru produksi audio dan video, menyewa studio rekaman dan peralatan lain yang dibutuhkan, pemasangan perangkat lunak yang dibutuhkan, merencanakan riset untuk spesialis konten, pengembangan aliran logis, skrip, *storyboard*, pembuatan jadwal yang masuk akal, serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan.

3. *Production*

Aktifitas yang berhubungan dengan tahapan *production* adalah riset konten, desain antarmuka, pengembangan grafis 2D dan 3D, perekaman suara, pemilihan musik latar, pengembangan animasi komputer, produksi video digital, dan *authoring* untuk mengumpulkan dan merekatkan apa yang sudah dibuat per bagian sehingga menjadi sebuah produk utuh yang siap diuji.

4. *Postproduction*

Pada tahap *postproduction*, pengembangan aplikasi multimedia memasuki tahapan pengujian alfa dan beta. Tetapi sebelum memasuki tahap uji alfa, aplikasi akan dievaluasi secara internal oleh tim pengembang dengan memperhatikan aspek-aspek, yaitu (a) Desain aplikasi, (b) Tujuan dan sasaran, (c) Konten dan grafis, (d) Teks, suara, narasi, dan navigasi, (e) Kode program, (f) Delivery, (g) Waktu dan pembiayaan, (h) Pertimbangan hukum.

Setelah aplikasi multimedia lolos uji alfa dan beta, maka aplikasi memasuki tahap pengemasan. Pengemasan dapat berupa penulisan ke CD/DVD atau dipublikasikan ke internet sebagai *website*.

5. *Delivery*

Tahap *Delivery* merupakan tahap akhir dari pengembangan aplikasi multimedia dan dapat menggunakan beberapa cara, yaitu berbasis kios, presentasi kelompok, presentasi individual, serta melalui internet.

Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan dari metode pengembangan menurut Villamil-Molina, yaitu:

a. Kelebihan

1. Mempunyai struktur organisasi pengembang yang jelas
2. Tim terdiri dari orang-orang yang berkompeten di bidangnya, pengaturan dan kontrol anggaran keuangan masuk dalam salah satu tahapannya

b. Kelemahan

1. Pembentukan organisasi pengembang dan kontrol anggaran sulit dilakukan ketika pengembangnya adalah mahasiswa yang digunakan untuk mengerjakan Tugas Akhir karena bersifat individual
2. Penjelasan tahapan dapat membingungkan pengembang karena kurang mencerminkan apa yang dilakukan dan juga tidak terlalu detail.

### 2.1.3 Metode Pengembangan Menurut Suyanto

Suyanto (2003: 353) mengemukakan bahwa pengembangan sistem multimedia harus mengikuti 11 tahapan pengembangan sistem multimedia, yaitu:

1. Mendefinisikan masalah

Masalah yang dipelajari adalah masalah yang dihadapai oleh pengguna. Dengan mempelajari masalah maka dapat bekerjasama dengan pengguna untuk mendapatkan permasalahan secara kasar. Langkah-langkah yang harus dijalankan, yaitu (1) Mendefinisikan batasan dan sasaran, (2) Mendefinisikan masalah yang dihadapi pengguna, (3) Mengidentifikasi penyebab masalah, (4) Mengidentifikasi pengguna akhir sistem, (5) Memilih prioritas penanganan masalah, (6) Memperkirakan biaya dan manfaat secara kasar, (7) Membuat laporan hasil dari pendefinisian masalah.

2. Studi kelayakan

   Digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek sistem multimedia layak diteruskan atau dihentikan.

3. Analisis kebutuhan sistem

   Analisis sistem bekerjasama dengan pengguna untuk melakukan analisis terhadap maksud, tujuan, sasaran, dan kebijakan-kebijakan sistem merupakan hal yang penting.

4. Merancang konsep

   Untuk dapat merancang konsep dalam membuat aplikasi multimedia dibutuhkan kreatifitas. Analisis sistem bekerja sama dengan pengguna atau para ahli dalam bidang tertentu untuk dapat mengembangkan kreatifitasnya.

5. Merancang isi

   Merancang isi merupakan implementasi dari strategi kreatif seperti mengevaluasi dan memilih gaya tarik pesan, nada, dan kata (tema) dalam mengeksekusi pesan.

6. Merancang naskah

Dalam merancang naskah, dilakukan penetapan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia.

7. Merancang grafik

   Merancang grafik meliputi merancang grafik dua dimensi, merancang video, merancang audio, dan merancang animasi.

8. Memproduksi sistem

   Dalam memproduksi sistem melibatkan tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi dan pasca produksi. Tahap pra-produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi sebelum produk multimedia dikerjakan secara nyata. Tahap produksi adalah periode selama produk multimedia sedang dikerjakan seperti pembuatan video *shooting*, pembuatan animasi, perekaman audio, dan pemilihan suara latar. Tahap pasca produksi adalah periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah produk multimedia diproduksi secara nyata yang meliputi pengeditan, penambahan efek, penambahan audio, dan lain sebagainya.

9. Tes sistem

   Pengetesan dilakukan setelah melakukan produksi. Fungsi dari pengetesan adalah memastikan bahwa hasil produksi sesuai dengan konsep yang diinginkan.

10. Menggunakan sistem

    Implementasi sistem dipahami sebagai sebuah proses yang akan menentukan apakah sistem mampu beroperasi dengan baik.

11. Memelihara sistem

Setelah sistem digunakan, maka sistem akan dievaluasi oleh pengguna untuk menentukan apakah sistem yang baru sesuai dengan tujuan awal dan diputuskan apakah ada revisi atau modifikasi. Selama sistem digunakan, sistem juga akan terus dipantau apakah ada perbaikan atau modifikasi.

Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan dari metode pengembangan menurut Suyanto (2003: 353), yaitu:

a. Kelebihan

1. Tahapannya jelas, terstruktur, dan mudah diikuti
2. Dapat digunakan untuk semua produk multimedia

b. Kelemahan

1. Memiliki tahapan cukup banyak sehingga membutuhkan waktu lama.

Berdasarkan uraian kelebihan dan kekurangan dari beberapa metode pengembangan yang ada, dipilih sebuah metode pengembangan multimedia menurut Suyanto yang dinilai paling tepat digunakan dalam mengembangkan media sosialisasi informasi. Pengembangan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta menggunakan metode pengembangan menurut Suyanto karena memiliki tahapan yang terstruktur dan mudah dipahami. Metode pengembangan menurut Suyanto juga memiliki banyak tahapan sehingga proses yang dilakukan dapat lebih rinci, jelas, dan dapat menghasilkan produk yang lebih matang.

## 2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan

Media sosialisasi informasi merupakan sarana yang memiliki pengaruh cukup besar dalam masyarakat. Seiring dengan berkembangnya zaman, berbagai media

sosialisasi informasi pun dikembangkan sebagai penyalur informasi yang ada. Pemilihan media sosialisasi informasi yang tepat sangat diperlukan agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan mudah dimengerti serta dipahami oleh masyarakat.

Hingga saat ini, media sosialisasi informasi yang digunakan dalam mensosialisasikan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta hanya berupa poster baik poster dalam bentuk cetak maupun bentuk digital. Poster cetak ditempelkan pada majalah dinding (mading) yang terdapat di Jurusan maupun Fakultas. Sedangkan poster digital, di unggah melalui media sosial *online* seperti *instagram* dan *twitter* oleh tiap akun Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) di Universitas Negeri Jakarta.

Dalam media sosialisasi informasi yang dikembangkan akan ada 4 jenis informasi yang ditampilkan yaitu (1) Jadwal kegiatan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres), (2) Persyaratan umum dan khusus kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres), (3) Prosedur pemilihan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres), (4) Penjurian dan penghargaan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta. Pemilihan keempat informasi tersebut merupakan hasil dari observasi penelitian sebelumnya baik dengan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Wakil Dekan III Fakultas, alumni Mawapres sebelumnya, maupun mahasiswa angkatan 2014 s/d 2016 di Universitas Negeri Jakarta.

Dalam konteks pengembangannya, media sosialisasi informasi yang dikembangkan berbentuk perpaduan antara video *live shot* dan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic.* Video *live shot* dipilih karena menyajikan

suara dan tampilan gambar yang bergerak sehingga lebih menarik perhatian mahasiswa. Sedangkan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic* dipilih karena animasi yang digunakan sederhana dan sesuai dengan perkembangan tren multimedia saat ini. Grafis yang ditampilkan menggunakan grafis *flat design* sehingga komposisi warna di setiap *frame* sangat penting.

Metode pengembangan produk yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia menurut Suyanto karena terstruktur dan mudah dipahami. Metode pengembangan multimedia menurut Suyanto juga memiliki banyak tahapan sehingga proses yang dilakukan dapat lebih rinci, jelas, dan menghasilkan produk yang lebih matang.

### 2.2.1 Konsep Dasar Multimedia

Menurut Munir (2012: 2), secara bahasa multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media. Multi berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan media berarti alat atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Menurut Suyanto (2003: 21), multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua me-dia input dan output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.

Menurut Vaughan (dalam Binanto, 2010: 219), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, dan interaksi yang telah diolah dengan menggunakan perangkat komputer, digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi.

**2.2.1.1 Jenis-Jenis Multimedia**

Menurut Vaughan (dalam Binanto, 2010: 219), ada tiga jenis multimedia, yaitu:

1. Multimedia Interaktif

   Multimedia interaktif adalah interaksi digital antara teks, grafis, animasi, audio, gambar bergerak (*motion video*) maupun gambar diam (*still images*). Pengguna dapat mengontrol kapan elemen multimedia akan ditampilkan.

2. Multimedia Hiperaktif

   Dapat dikatakan bahwa multimedia hiperaktif apabila mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia Linear

   Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

**2.2.1.2 Efektivitas Multimedia**

Menurut Munir (2012: 7), efektivitas multimedia dapat dilihat dalam beberapa kelebihan multimedia, antara lain:

1. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi, sehingga meningkatkan kualitas penyampaian informasi.
2. Kemampuan untuk mengakses informasi secara *uptodate* dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak.

3. Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik.
4. Menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat.
5. Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi.
6. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah di antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.

### 2.2.2 Konsep Dasar Media Sosialisasi

#### 2.2.2.1 Definisi Media

Kata media secara bahasa berarti alat, perantara atau pengantar pesan (Depdiknas, 2008: 1002).

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Kustandi, dkk, 2011: 7) bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Raharjo (dalam Kustandi, dkk, 2011: 7) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesat tersebut.

Menurut Azhar Arsyad (2007: 4) bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim atau sumber ke penerima dalam memperoleh pengetahuan sehingga terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

**2.2.2.2 Definisi Sosialisasi**

Sosialisasi adalah proses belajar yang kompleks. Dengan sosialisasi, manusia sebagai makhluk biologis menjadi manusia yang berbudaya, yang cakap menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok. Sosialisasi merupakan proses pemberian informasi, pengadaptasian, penyesuaian, pengenalan dan penjabaran program kegiatan pokok organisasi sehingga kegiatan organisasi dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan aturan-aturan atau instruksi yang diberikan.

Sosialisasi dilakukan dengan harapan terbangunnya persepsi visi dan misi organisasi, yang ditandai dengan tingkat pelaksanaan program pada kegiatan-kegiatan yang mampu melibatkan semua unsur organisasi dalam rangka percepatan pelaksanaan program dan tujuan organisasi secara keseluruhan.

Dalam proses sosialisasi, seseorang akan memperoleh pengetahuan, kemampuan dan dasar yang membuat mereka mampu atau tidak mampu menjadi anggota dari suatu kelompok (Brice, 2004: 12, diacu dalam Maulida, 2013: 146). Pengertian ini memandang sosialisasi sebagai suatu proses belajar dimana individu belajar dan mendapatkan nilai dari kelompok di sekitarnya. Manusia tidak mungkin mengadakan sosialisasi tanpa melibatkan pihak atau unsur dari luar. Salah satu unsur dari luar tersebut yaitu media sosialisasi. Media sosialisasi dapat diartikan

sebagai sebuah perantara atau pengantar proses belajar seseorang untuk menyampaikan, memperoleh, dan mendapatkan sebuah gagasan serta pengetahuan. Dalam penelitian ini, media sosialisasi yang dimaksud adalah media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta dalam bentuk video *live shot* dan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

#### 2.2.2.3 Efektivitas Media Sosialisasi

Media sosialisasi informasi yang akan dikembangkan merupakan sebuah konsep dari iklan layanan masyarakat karena berisi informasi berupa ajakan atau himbauan kepada masyarakat untuk melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum dan mengubah suatu kebiasaan atau perilaku yang ada di masyarakat.

Menurut Durianto (2003: 62) menjelaskan untuk mengukur efektivitas dari pesan iklan terhadap khalayak dilihat dari 5 (lima) variabel, yaitu: *attention* (menarik perhatian), *readthroughness* (kemenarikan informasi untuk dibaca lebih lanjut dan secara seksama), c*ognitive* (kejernihan pesan untuk dipahami), *affection* (daya tarik emosional pesan), dan *behaviour* (sikap yang diinginkan atau merubah perilaku). Salah satu pengukuran efektivitas pesan iklan terhadap khalayak yaitu dengan menggunakan *Direct Rating Method* (DRM).

### 2.2.3 Konsep Dasar Video

#### 2.2.3.1 Definisi Video

Kata *video* berasal dari kata Latin, yang berarti ‘saya lihat’. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Video

dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan (Binanto, 2010: 179).

Menurut Arsyad (2007: 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-*vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media *audio-visual*. Menurut Harmawan (2007), media *audio-visual* adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.

Menurut Agnew dan Kellerman (dalam Munir, 2012: 348) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak.

Berdasarkan pengertian menurut KBBI dan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media *audio-visual* dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak atau rekaman gambar hidup yang disertai dengan suara. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

### 2.2.3.2 Definisi Video *live shot*

*Live shot* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live shot* juga dapat dikatakan sebagai video *shooting* di mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil *shooting*. Pengertian *live shot* itu sendiri adalah sekumpulan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak memiliki satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada suatu proses editing, dan semua ini apabila disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut dengan menggunakan *camera* / *camcorder* digital maupun analog. Format file yang digunakan biasanya berupa avi, mov, atau mp4.

### 2.2.3.3 Jenis - Jenis Video

Menurut Munir (2012: 356) terdapat dua kategori penyajian video, diantaranya adalah:

1. Video Analog

   Video analog adalah video yang disimpan dalam bukan komputer seperti bentuk video televisi, video tape dan film. Video analog jarang digunakan karena mempunyai masalah seperti gambar tidak jelas, warna kurang terang, kualitas atau mutu gambar kurang baik apabila sering digunakan atau disimpan dalam jangka waktu yang lama. Gambar dan audio yang direkam dalam video analog berbentuk sinyal magnetik pada pita magnetik. Proses perekaman video analog menggunakan film atau kaset video.

2. Video Digital

Video digital dikembangkan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada pada video analog. Proses perekaman video digital menggunakan sensor/komputer, hasil proses perekamannya dalam bentuk file atau data. Video digital serupa dengan video analog, gambar dan suara digital direkam dalam pita magnetik, tetapi menggunakan sinyal digital berupa kombinasi angka 0 dan 1. Kelebihan video digital dibandingkan video analog adalah kualitas gambar tetap dan tahan lama serta tidak mempunyai banyak masalah walaupun disimpan dalam jangka waktu yang lama.

Menurut Suyanto (2003: 279), ada beberapa standar penyiaran video yang dipakai saat ini, diantaranya adalah:

(1) NTSC (*National Television Standards Committee*), (2) PAL (*Phase Alternate Line*), (3) SECAM (*Sequential Colour and Memory Sistem*), (4) HDTV (*High Definition* TV).

**2.2.3.4 Teknik Pengambilan Gambar Video**

Tiap adegan memiliki *shot* pengambilan gambar yang berbeda-beda, berikut beberapa teknik pengambilan gambar menurut buku Nugroho (2014: 112-118), diantaranya adalah:

1. Sudut Pengambilan Gambar
    a. *Bird Eye View*

        Teknik dengan ketinggian kamera di atas ketinggian objek yang direkam, hasilnya memperlihatkan lingkungan yang luas dengan benda -benda yang tampak di bawah terlihat kecil.

    b. *High Angle*

Sudut pengambilan dari atas objek sehingga kesan objek jadi mengecil, mempunyai kesan dramatis, yakni nilai ‘kecil’.

c. *Low Angle*

Sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga kesan objek jadi membesar. Memperlihatkan kesan dramatis, yakni keagungan.

d. *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek.

e. *Frog Eye*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar atau lebih rendah dari dasar kedudukan objek.

2. Bidang Pengambilan Gambar

a. ELS (*Extreme Long Shot*)

*Shot* sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang sangat luas, kamera mengambil keseluruhan pandangan.

b. LS (*Long Shot*)

*Shot* jauh, menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dibandingkan dengan ELS dan objek masih didominasi oleh latar belakang yang lebih luas.

c. MLS (*Medium Long Shot*)

Menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dibandingkan *LS*, untuk objek manusia ditampilkan dari atas lutut sampai di atas kepala.

d. MS (*Medium Shot*)

Objek manusia ditampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala.

e. MCU (*Medium Close Up*)

Objek diperlihatkan dari bagian dada sampai atas kepala.

f. CU (*Close Up*)

Untuk objek manusia biasanya ditampilkan wajah dari bahu sampai di atas kepala agar menampilkan ekspresi wajah seseorang.

g. BCU ( *Big Close Up*)

Menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia. Objek mengisi seluruh layar dan jelas sekali detailnya.

h. ECU ( *Extreme Close Up*)

Objek mengisi seluruh layar dan lebih jelas sangat detailnya dibandingkan BCU.

i. OSS (*Over Shoulder Shot*)

*Shot* dimana kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku, dan bahu si pelaku terlihat di dalam *frame*. Objek utama menghadap kamera dengan latar depan bahu bertentangan.

j. *Two Shot*

Menampilkan dua orang dalam sebuah *frame*.

k. *Group Shot*

Menampilkan sekelompok benda atau orang dalam sebuah *frame*.

3. Pergerakkan Kamera

a. *Panning*

Gerakan kamera secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

b. *Tilting*

Gerakan kamera secara vertikal dari bawah ke atas atau sebaliknya.

c. *Dolly*

Gerakan di atas tripod atau dolly, mendekati atau menjauhi subjek.

d. *Pedestal*

Gerakan kamera di atas pedestal yang bisa dinaik turunkan.

e. *Crab*

Gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subjek yang sedang berjalan.

f. *Arc*

Gerakan kamera memutar mengitari objek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

g. *Zoom*

Gerakan lensa *zoom* mendekati atau menjauhi objek secara optik, dengan mengubah panjang *focal* lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya.

### 2.2.4 Konsep Dasar Animasi

#### 2.2.4.1 Definisi Animasi

Menurut Munir (2012: 381) bahwa secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup.

Menurut Reiber (dalam Munir, 2012: 381) bagian penting lain pada multimedia adalah animasi. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu. kata animasi juga berasal dari kata

*animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan.

Menurut Neo & Neo (dalam Munir, 2012: 21) mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata.

Menurut Vaughan (dalam Binanto, 2011: 219) bahwa animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Telah banyak aplikasi multimedia yang menyediakan fasilitas animasi.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan suatu teknik dalam perubahan *visual* yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat hidup atau nyata dan telah diolah mengunakan komputer yang hasilnya berupa film, video, dan game. Objek-objek dalam animasi dapat berupa sebuah tulisan, benda maupun manusia.

**2.2.4.2 Jenis-jenis Animasi**

Animasi saat ini telah berkembang menjadi beberapa jenis. Menurut Partmore (dalam Binanto, 2010: 223), ada beberapa jenis animasi diantaranya adalah:

1. *Stop motion*

   Teknik animasi yang membuat objek seakan bergerak, disebut juga dengan *frame-by-frame*.

2. *Cell animation*

*Cell animation* merupakan gambar berurutan di banyak halaman yang dijalankan dan bentuk animasi tertua seta paling populer.

3. *Time-Lapse*

   Setiap *frame* akan di-*capture* dengan kecepatan yang lebih rendah daripada kecepatan ketika *frame* dimainkan.

4. *Claymation*

   Setiap bagian yang dianimasikan, baik itu karakter atau *background* merupakan suatu benda yang dapat diubah-ubah bentuknya.

5. *Cut-out animation*

   Digunakan untuk memproduksi animasi menggunakan karakter, properti, dan *background* dari potongan material seperti kertas, karton, atau foto.

6. *Puppet animation*

   Boneka yang akan menjadi aktor utamanya yang dibuat dengan teknik *frame-by-frame*, yaitu setiap gerakan boneka di-*capture* satu per satu dengan kamera.

Menurut Binanto (2010: 226) terdapat juga jenis animasi yang lain yaitu animasi komputer. Animasi komputer (*Computer Animation* atau *CGI Animation*) adalah seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan komputer. Salah satu model animasi komputer adalah teknik animasi 2D. Teknik animasi 2D dibuat dan/atau diedit di komputer menggunakan gambar bitmap 2D atau gambar vektor 2D. Animasi 2D termasuk animasi tradisional yang terotomatis pada komputer. Dalam animasi 2D, model dibuat dari objek-objek yang terpisah dengan layer transparan yang terpisah serta dapat menggunakan kerangka virtual maupun tidak.

Kemudian, objek-objek tersebut digerakkan dengan membuat sebuah *keyframe*. Teknik animasi 2D cenderung mengambil fokus pada manipulasi gambar.

### 2.2.5 *Motion Graphic*

Menurut Wardhani (2014: 3) dalam jurnalnya menjelaskan: "*Motion graphics* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. *Graphic design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design*".

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di *Cinegraphic* pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan *flip book* juga). Istilah ini berguna untuk membedakan still graphics dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*).

Menurut Sukarno (2008: 2), cakupan *motion graphic* telah melampaui metode-metode seperti *footage frame-by-frame* dan animasi. Saat ini komputer mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. *Motion graphic* mempunyai konteks sebagai film, video atau animasi. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi

dan grafis yang dapat terlihat sebagai titles untuk film, pembuka program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di televisi. Segala bentuk desain grafis dalam media elektronik *audio-visual* adalah pekerjaan yang dilakukan oleh *motion designer*. Aplikasi *motion graphic* berorientasi pada objek. Media yang dimasukkan berupa *still images* atau gambar diam, dengan format gambar bitmap maupun vektor dan data video maupun audio.

*Motion graphic* yang diterapkan dalam penelitian adalah menggunakan beberapa *software* animasi komputer dan *software design* seperti *Adobe After Effect*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Premiere*.

### 2.2.6 Mahasiswa Berprestasi (Mawapres)

Menurut sumber DIKTI, mahasiswa berprestasi (Mawapres) adalah mahasiswa yang berhasil mencapai prestasi tinggi, baik dalam bidang akademik maupun non akademik, mampu berkomunikasi dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, bersikap positif, serta berjiwa pancasila. Pencapaian yang dimaksud adalah pencapaian dalam hal kegiatan kurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan setiap tahun menyelenggarakan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres), yaitu sebuah kegiatan untuk memilih atau mencari dan memberikan penghargaan kepada mahasiswa yang berhasil mencapai prestasi tinggi tersebut sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Universitas Negeri Jakarta merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang setiap tahun ikut berpartisipasi menyelenggarakan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres). Dalam mengikuti kompetisi peserta harus

memenuhi persyaratan yang telah ditentukan, baik persyaratan umum maupun persyaratan khusus. Selain itu, di dalam kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) juga terdapat beberapa tingkatan yang harus dilalui oleh peserta. Adapun tingkatan dalam mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) adalah sebagai berikut:

(1) Tingkat Perguruan Tinggi, yang terbagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu tingkat Program Studi, tingkat Jurusan, tingkat Fakultas, dan tingkat Kopertis Wilayah bagi Perguruan Tinggi Swasta, (2) Tingkat Nasional.

## 2.3 Kerangka Teoritik

Sebelum dikembangkannya media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta, sudah terdapat media sosialisasi informasi berupa poster cetak maupun poster digital terkait kompetisi. Poster cetak ditempelkan pada majalah dinding (mading) yang terdapat di Jurusan maupun Fakultas. Sedangkan poster digital, di unggah melalui media sosial *online* seperti *instagram* dan *twitter* oleh tiap akun Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM). Poster cetak dan poster digital yang telah ada hanya berisi informasi tentang tanggal atau jadwal kegiatan kompetisi pemilihan Mawapres baik informasi tingkat Fakultas maupun tingkat Universitas. Informasi tersebut masih belum cukup informatif dan efektif untuk membuat banyak mahasiswa mengerti dan memahami kegiatan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta, serta membuat mahasiswa lebih tertarik untuk mengikuti kompetisi.

Menurut Simnett dan Ewles (1994), kelebihan poster antara lain dapat meningkatkan kesadaran terhadap kesehatan dan merangsang kepercayaan, sikap

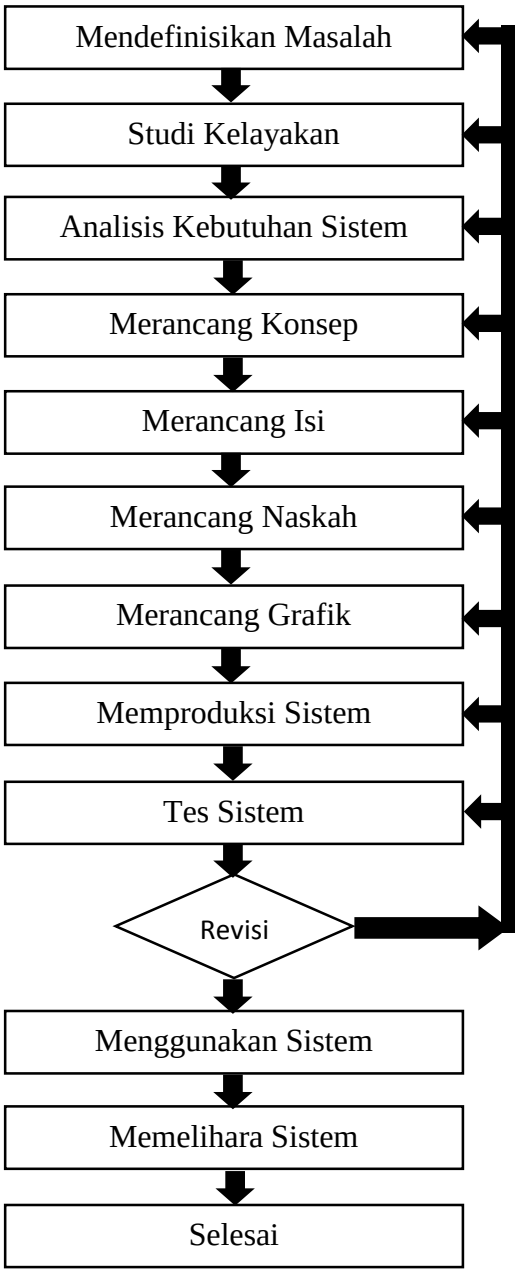
dan perilaku. Poster dapat menyampaikan informasi, mengarahkan orang melihat sumber lain (alamat, nomor telepon). Poster juga dapat dibuat di rumah dengan harga murah. Sedangkan kelemahan poster yaitu penggunaan untuk audiens terbatas (kecuali poster komersil yang besar), mudah rusak (poster dalam bentuk cetak), diacuhkan, serta memiliki harga yang sangat mahal apabila ingin materi berkualitas tinggi. Menurut Notoatmodjo (2005), kelemahan media poster yang lain adalah tidak dapat menstimulir efek suara dan efek gerak, serta mudah terlipat.

Supaya dapat mengatasi kelemahan dari media poster cetak maupun poster digital, maka perlu adanya media sosialisasi informasi yang lain yang lebih efektif dan informatif. Berbeda dengan poster digital, menggabungkan antara video *live shot* dan animasi 2D dengan teknik *motion graphic*, tidak hanya akan menampilkan gambar visual tetapi juga akan menampilkan unsur suara dan gerakan yang membuat informasi terkesan lebih menarik untuk dilihat. Selain itu, bisa dengan mudah memanfaatkan layar televisi yang terdapat di gedung Jurusan dan Fakultas Universitas Negeri Jakarta sehingga mencakup lebih banyak mahasiswa yang mengetahui informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) dibandingkan dengan media poster cetak maupun poster digital.

Berdasarkan analisis keefektifan media sosialisasi informasi, maka media yang akan dikembangkan terkait sosialisasi kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta adalah media sosialisasi informasi yang berbentuk video gabungan antara video *live shot* dengan animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* sehingga penyampaian informasi akan lebih efektif, informatif, dan mudah dipahami.

## 2.4 Rancangan Produk

Tahapan – tahapan pembuatan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta yang akan dikembangkan menggunakan metode pengembangan Suyanto.




**Gambar 2.4 Tahapan Pengembangan Multimedia Menurut Suyanto (2003: 353)**

Diagram menunjukkan bahwa pembuatan sistem harus sampai pada tahap mengetes sistem dan baru bisa diperbaiki ke tahap–tahap sebelumnya. Pada tahap mengetes sistem, apakah sudah baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, jika belum maka akan dilakukan perbaikan dan hanya akan kembali diperbaiki di tahap produksi.

1. Mendefinisikan masalah, yaitu menentukan masalah apa yang harus diselesaikan dengan produk multimedia yang akan dikembangkan.
2. Studi kelayakan, yaitu suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan apakah pengembangan produk multimedia layak diteruskan atau dihentikan. Jika masalah yang dihadapi adalah penting, maka pengembangan produk layak untuk dilanjutkan.
3. Analisis kebutuhan sistem, yaitu menganalisis informasi apa yang dibutuhkan oleh pengguna dalam produk multimedia yang akan dikembangkan. Cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna yaitu dengan menyebar kuisioner penelitian kepada pengguna.
4. Merancang konsep, yaitu merancang konsep produk multimedia yang akan dibuat yang meliputi urutan penampilan isi produk yang akan dikembangkan.
5. Merancang isi, yaitu menentukan pesan dan keseluruhan konten yang akan disampaikan dalam produk multimedia yang akan dikembangkan.
6. Merancang naskah, merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam produk multimedia yang akan dikembangkan.
7. Merancang grafik, yaitu merancang gambar dan video yang akan ditampilkan di dalam produk multimedia. Berdasarkan naskah yang dibuat, dapat

ditentukan gambar dan video apa saja yang perlu untuk ditampilkan di dalam produk multimedia yang akan dikembangkan.

8. Memproduksi sistem, meliputi tiga tahap yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra-produksi yang harus dilakukan adalah mengumpulkan data yang dibutuhkan dan mempelajari naskah untuk dapat divisualisasikan. Tahap produksi yaitu tahap pembuatan produk multimedia. Sedangkan tahap pasca produksi yaitu tahap akhir berupa pengeditan produk multimedia.
9. Mengetes sistem, yaitu pengujian produk. Setelah produk selesai dibuat, produk harus diuji terlebih dahulu dari segi tampilan dan isi materi. Jika terdapat kekurangan maka video harus diperbaiki kembali.
10. Menggunakan sistem, yaitu produk yang sudah diuji dan diperbaiki akan diimplementasikan untuk dapat digunakan oleh pengguna.
11. Memelihara sistem, yaitu sistem dievaluasi oleh pengguna, apakah dapat diterima dengan baik atau tidak. Selama sistem digunakan maka sistem akan terus dipelihara dan dipantau apakah memerlukan perbaikan, jika memerlukan perbaikan maka akan kembali ke tahap sebelumnya.

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## 3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Jakarta. Obyek penelitian adalah mahasiswa yang sedang menempuh semester 1 hingga semester 6 (angkatan 2014 s/d 2016) di Universitas Negeri Jakarta. Penelitian dilakukan mulai dari bulan Februari - Juli 2017 di Universitas Negeri Jakarta.

## 3.2. Metode Pengembangan Produk

### 3.2.1. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta berupa gabungan antara video *live shot* dan animasi 2D yang menggunakan teknik *motion graphic* adalah:

1. Mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta khususnya yang sedang menempuh semester 1 s/d semester 6 dapat mengetahui informasi secara lebih jelas dan mudah dimengerti sehingga informasi yang ada tersampaikan dengan baik.
2. Mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta khususnya yang sedang menempuh semester 1 s/d semester 6 dapat lebih tertarik untuk mengikuti kompetisi dengan adanya media sosialisasi informasi berupa video gabungan antara video *live shot* dan *motion graphic*.
3. Meningkatkan selektifitas mahasiswa Universitas Negeri Jakarta karena meningkatnya antusiasme mahasiswa yang mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta.

### 3.2.2. Metode Pengembangan

Dalam mengembangkan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta yang berupa gabungan antara video *live shot* dan animasi 2D yang menggunakan teknik *motion graphic* mengacu pada metode pengembangan multimedia menurut Suyanto yang terdiri dari 11 tahapan, yaitu: (1) Mendefinisikan masalah, (2) Studi kelayakan, (3) Analisis kebutuhan sistem, (4) Merancang konsep, (5) Merancang isi, (6) Merancang naskah, (7) Merancang grafik, (8) Memproduksi sistem, (9) Tes sistem, (10) Menggunakan sistem, (11) Memelihara sistem.

Alasan menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Suyanto dikarenakan memiliki banyak tahapan yang lebih rinci, sistematis, jelas, dan mengutamakan kualitas produk karena terdapat studi kelayakan sebelum produk diproduksi. Sehingga produk yang dihasilkan akan menjadi produk yang tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 3.2.3. Sasaran Produk

Sasaran produk penelitian yang dikembangkan adalah mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang sedang menempuh semester 1 hingga semester 6. Dikarenakan data yang didapat dari narasumber, menyatakan bahwa salah satu persyaratan umum untuk bisa mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta maksimal mahasiswa tahun ke-3 atau mahasiswa semester 6.

### 3.2.4. Instrumen

#### 3.2.4.1. Kisi-Kisi Instrumen

1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

   Instrumen untuk ahli materi pada penelitian dan pengembangan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta menggunakan kuesioner skala Guttman dan kisi-kisi instrumen ahli materi menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Isi pesan disesuaikan dengan pedoman pemilihan Mawapres milik Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan tahun 2017 untuk program Sarjana (S1) dan Diploma (D3) yang diperoleh melalui Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan Universitas Negeri Jakarta. Kisi-kisi instrumen ahli materi ditunjukkan pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

| Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|---|---|---|---|
| Kelayakan Isi | 1. Kesesuaian isi pesan dengan materi | 4 | 1, 2, 3, 4 |
| | 2. Keakuratan isi pesan | 1 | 5 |
| | 3. Kemutakhiran isi pesan | 1 | 6 |
| Kelayakan penyajian | 1. Teknik Penyajian | 1 | 7 |
| | 2. Pendukung Penyajian | 1 | 8 |
| Penyajian Bahasa | 1. Lugas | 2 | 9, 10 |
| | 2. Komunikatif | 2 | 11, 12 |
| | 3. Dialogis dan Interaktif | 1 | 13 |

2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

   Instrumen untuk ahli media pada penelitian dan pengembangan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta menggunakan kuesioner skala Guttman dan

disesuaikan dengan elemen-elemen multimedia dan dipadukan dengan efektivitas multimedia menurut Munir (2012: 6-7). Kisi-kisi instrumen ahli media ditunjukkan pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

| Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|---|---|---|---|
| Teks | 1. Kesesuaian pemilihan kata dan penulisan kalimat | 1 | 2 |
| | 2. Kesesuaian dan proporsional teks | 2 | 3, 4 |
| Gambar | 1. Kualitas gambar | 1 | 5 |
| | 2. Kesesuaian dan proporsional gambar | 3 | 6, 7, 8 |
| | 3. Perpaduan warna | 1 | 9 |
| Video | 1. Kualitas video *live shot* | 1 | 11 |
| | 2. Proporsional video *live shot* | 1 | 12 |
| Audio | 1. Proporsional suara narasi | 4 | 14, 15, 16 |
| | 2. Keselarasan musik latar dan *soundeffect* (musik latar sesuai dengan materi, *soundeffect* sesuai dengan gambar) | 2 | 17, 18 |
| Menarik perhatian | 1. Menggunakan konsep yang menarik | 1 | 1 |
| | 2. Menampilkan gambar yang menarik | 1 | 10 |
| | 3. Menampilkan video *live sho*t yang menarik | 1 | 13 |
| | 4. Menampilkan audio yang menarik | 1 | 19 |
| Bersifat multi-sensorik | 1. Ketepatan waktu atau durasi media sosialisasi | 1 | 20 |
| | 2. Menambah pengetahuan baru Audiens | 1 | 21 |
| | 3. Audiens mengingat informasi kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | 1 | 22 |

3. Kisi-Kisi Instrumen Responden

Responden untuk penelitian dan pengembangan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta adalah mahasiswa Universitas Negeri Jakarta maksimal mahasiswa

semester 6. Tujuan dari pengujian responden adalah mengukur sejauh mana produk media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dapat diterima oleh mahasiswa. Instrumen untuk responden disesuaikan dengan kriteria menurut Durianto (2003: 62). Kisi-kisi instrumen responden ditunjukkan pada Tabel 3.3.

**Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Responden**

| Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|---|---|---|---|
| *Attention* (kemampuan menarik perhatian) | 1. Khalayak tertarik untuk memperhatikan isi informasi media sosialisasi | 1 | 1 |
| | 2. Tampilan dan desain gambar yang disajikan menarik | 3 | 2, 3, 4 |
| | 3. Video *live shot* yang disajikan menarik | 2 | 5, 6 |
| | 4. Memikat perhatian dan minat khalayak | 1 | 7 |
| *Readthroughness* (kemenarikan informasi untuk dibaca lebih lanjut) | 1. Pemahaman tentang isi informasi | 1 | 8 |
| | 2. Penggunaan bahasa | 2 | 9, 10 |
| | 3. Isi informasi sesuai dengan harapan khalayak | 1 | 11 |
| *Cognitive* (kejernihan pesan untuk dipahami) | 1. Membantu khalayak memahami isi informasi | 2 | 12, 13 |
| | 2. Menambah pengetahuan khalayak | 1 | 14 |
| *Affection* (daya tarik emosional pesan) | 1. Media sosialisasi memiliki daya tarik yang baik | 1 | 15 |
| | 2. Kualitas audio visual yang disajikan bagus | 3 | 16, 17, 18 |
| *Behaviour* (sikap khalayak yang diinginkan) | 1. Bersifat multi-sensorik | 3 | 19, 20, 21 |

### 3.2.4.2. Validasi Instrumen

Sebelum instrumen diajukan ke ahli media, ahli materi, dan responden sangat dianjurkan untuk menguji kevalidan instrumen tersebut terlebih dahulu. Instrumen

yang telah dibuat selanjutnya diuji validitas oleh seseorang yang ahli dalam bidangnya (*Expert Judgement*). Validasi instrumen dilakukan dengan cara menyesuaikan indikator dengan teori yang mendasari pembuatan instrumen. Lalu butir soal pada instrumen disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan sebelumnya berdasarkan teori. Jika instrumen yang dibuat sudah sesuai dengan teori yang mendasarinya, maka instrumen dapat digunakan sesuai dengan kegunaannya. Validasi instrumen dibuat dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2012: 93), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

## 3.3. Prosedur Pengembangan

### 3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Dalam mengembangkan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta memerlukan penelitian pendahuluan data sekunder berupa pengumpulan informasi untuk mendapatkan data dan informasi yang akan menjadi isi dalam media sosialisasi informasi yang dikembangkan. Penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan melalui kuesioner kepada Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Wakil Dekan III Fakultas, dan alumni Mawapres sebelumnya di Universitas Negeri Jakarta. Selain mendapatkan data dan informasi melalui kuesioner, data juga diperoleh dan disesuaikan dengan pedoman pemilihan Mawapres jenjang Sarjana (S1) dan Diploma (D3) milik Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan tahun 2017 yang diperoleh dari staff Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan.

### 3.3.2. Tahap Perencanaan

Media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta menampilkan informasi terkait dengan menggunakan konsep video gabungan antara video *live shot* dan animasi 2D yang menggunakan teknik *motion graphic*. Dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui apakah media ini layak dipublikasikan kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta semester 1 s/d semester 6, namun apabila dinyatakan belum layak maka akan dilakukan revisi. Kriteria pengukuran kevalidan media dan isi media mengacu pada kisi-kisi instrumen ahli media dan ahli materi pada Tabel 3.1 dan Tabel 3.2.

Setelah dinyatakan layak maka media sosialisasi informasi akan dipublikasi dan diuji keefektifitasannya dalam menyampaikan pesan kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta semester 1 s/d semester 6 dengan cara memberikan kuisioner tentang respon atau tanggapan terhadap media sosialisasi informasi yang dikembangkan. Kriteria pengukuran keefektifitasan media sosialisasi informasi mengacu pada kisi-kisi instrumen responden pada Tabel 3.3.

### 3.3.3. Tahap Desain Produk

1. Mendefinisikan masalah

   Pada tahap mendefinisikan masalah ditentukan masalah apa yang dihadapi dan apa penyebabnya. Masalah yang ditemukan dalam penelitian adalah kurangnya pengetahuan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta mengenai informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri

Jakarta. Penyebabnya adalah karena media sosialisasi informasi yang ada belum efektif dalam menyampaikan informasi yang terkait.

2. Studi kelayakan

Masalah yang telah didefinisikan akan digali lebih dalam untuk mengetahui apakah masalah tersebut memerlukan penyelesaian dengan menggunakan produk multimedia atau tidak dan apakah produk multimedia layak untuk diteruskan atau dihentikan. Dalam penelitian yang dikembangkan, studi kelayakan dilakukan dengan melakukan observasi penelitian melalui kuesioner kepada Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Wakil Dekan III Fakultas, alumni Mawapres sebelumnya, dan mahasiswa angkatan 2014 s/d 2016 untuk mengetahui apakah masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui dan memahami informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Selain itu, apakah perlu adanya media sosialisasi informasi yang lebih efektif dalam menyampaikan informasi tentang kompetisi. Dari hasil observasi penelitian melalui kuesioner kepada Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Wakil Dekan III Fakultas, alumni Mawapres sebelumnya, dan mahasiswa angkatan 2014 s/d 2016 dapat disimpulkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan layak untuk dilanjutkan dan memerlukan adanya media sosialisasi informasi yang lebih efektif dalam menyampaikan informasi yang dibutuhkan mahasiswa terkait kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta.

3. Analisis kebutuhan sistem

Pada tahap analisis kebutuhan sistem berfungsi untuk mengetahui apa saja yang perlu di dalam produk sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam penelitian yang dikembangkan, kebutuhan pengguna diketahui dari hasil observasi penelitian melalui kuesioner kepada Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Wakil Dekan III Fakultas, alumni Mawapres sebelumnya, dan mahasiswa angkatan 2014 s/d 2016. Tahap analisis kebutuhan sistem dilakukan bersamaan dengan tahap studi kelayakan dengan menggabungkan pertanyaan dalam satu kuesioner.

Dari hasil observasi penelitian melalui kuesioner kepada mahasiswa angkatan 2014 s/d 2016, didapatkan data bahwa masih banyak mahasiswa yang mengetahui informasi tentang kompetisi hanya berupa potongan-potongan informasi salah satunya seperti persyaratan umum mengenai jumlah rata-rata Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang harus dimiliki mahasiswa. Selain itu, dari hasil observasi penelitian melalui kuesioner kepada Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Wakil Dekan III Fakultas, alumni Mawapres sebelumnya, dan mahasiswa angkatan 2014 s/d 2016, sebagian besar memilih informasi mengenai jadwal kegiatan, persyaratan umum dan khusus, prosedur pemilihan, dan penjurian serta penghargaan untuk ditampilkan dalam media sosialisasi informasi yang akan dibuat. Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan strategi yang akan didapatkan oleh mahasiswa, sehingga diputuskan bahwa media sosialisasi informasi yang akan dikembangkan berisi informasi tentang jadwal kegiatan, persyaratan umum dan khusus, prosedur pemilihan, dan penjurian serta penghargaan.

4. Merancang konsep

Pada tahap merancang konsep ditentukan keseluruhan isi pesan dan alur atau urutan pada produk multimedia yang dikembangkan. Dalam media sosialisasi

informasi akan ada informasi seperti jadwal kegiatan, persyaratan umum dan khusus, prosedur pemilihan, dan penjurian serta penghargaan yang ditampilkan secara berurutan. Media sosialisasi informasi yang akan dikembangkan berupa video gabungan antara video *live shot* dan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic* yang memadukan unsur teks, gambar, gerakan, suara, dan rekaman video sehingga diharapkan mampu menarik perhatian mahasiswa untuk melihatnya dan informasi yang disampaikan dapat lebih mudah untuk diingat. Gambar yang digunakan dalam media sosialisasi informasi yang akan dikembangkan menggunakan konsep *flat design* karena sederhana dan dapat meningkatkan keterbacaan tulisan (tipografi), selain itu konsep *flat design* sedang banyak dipakai saat ini sehingga mampu lebih menarik perhatian.

5. Merancang isi

Pada tahap merancang isi, isi pesan yang akan disampaikan dalam media sosialisasi informasi mulai disusun dengan memperhatikan pemilihan kata-kata sehingga dapat menarik perhatian responden dan dapat mudah dipahami. Selain isi pesan, konten lain yang akan ada dalam media sosialisasi informasi yang dikembangkan juga harus ditentukan pada tahap merancang isi, seperti gambar, video, dan musik latar. Gambar yang akan digunakan dalam media sosialisasi informasi yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

a. Logo Universitas Negeri Jakarta
b. Gedung Universitas Negeri Jakarta (suasana tugu kampus A), pohon, awan, dan kaca pembesar.
c. Gedung Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta

d. Animasi mahasiswa/i, siluet mahasiswa/i Universitas Negeri Jakarta, piagam, piala, dan sertifikat kejuaraan

e. Kalender bulan Januari-April dan layar proyektor

f. Tulisan Program Studi dan Jurusan di sebuah tiang, gedung Fakultas, gedung Universitas Negeri Jakarta, dan bendera Indonesia

g. Kartu Tanda Penduduk (KTP), tanda ceklis, podium juara, lampu bohlam, surat pernyataan, pulpen, dan amplop

h. Kertas portofolio, *paperclip*, buku, dan kamus Bahasa Inggris

i. Tangan kanan dan kiri, Tabung reaksi, peserta lomba lari, peralatan lukis, *microphone*, dan *handphone*

j. Map besar, proses/*loading*, siluet juri, kursi, panggung, dan podium

Sedangkan video yang akan digunakan dalam media sosialisasi informasi yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

a. Video *roadshow* Mahasiswa Berprestasi tahun 2017

b. Video pelatihan membuat karya tulis ilmiah di Fakultas Teknik, pelatihan Bahasa Inggris di Fakultas Matematika dan IPA, dan pelatihan *public speaking* di Fakultas Ilmu Pendidikan tahun 2017

c. Video profil diri atau oral mahasiswa yang menjadi juara utama Mahasiswa Berprestasi tahun 2016

d. Video *Grand Final* Mahasiswa Berprestasi di Fakultas Teknik, Fakultas Ilmu Sosial, dan Fakultas Ilmu Pendidikan tahun 2017

e. Video *Grand Final* Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta tahun 2017

6. Merancang naskah

Pada tahap merancang naskah, isi pesan dalam media sosialisasi informasi yang telah dirancang pada tahap sebelumnya akan dibuat lebih rinci dalam bentuk naskah. Naskah dibuat sebagai panduan dalam tahap produksi media sosialisasi informasi yang akan dikembangkan. Naskah media sosialisasi informasi yang akan dibuat terlampir pada Lampiran 1.

7. Merancang grafik

   Pada tahap merancang grafik yang telah ditentukan pada tahap perancangan isi, selanjutnya akan divisualisasikan dengan desain gambar. Gambar dibuat dan diedit menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*.

8. Memproduksi sistem

   a. Pra-Produksi

      Tahap pra-produksi merupakan tahap awal dalam memproduksi media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Tahap pra-produksi dimulai dari tahap merancang konsep sampai dengan tahap merancang grafik.

   b. Produksi

      Tahap produksi merupakan tahap dimana semua konten media sosialisasi informasi yang akan dibuat disatukan dan diolah menggunakan aplikasi komputer. Dalam memproduksi media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta, konten grafik dan teks akan diolah menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* untuk memberikan gerakan animasi *motion graphic*, sedangkan konten video *live shot* akan diolah

menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*. Setelah itu, akan dilakukan proses *rendering* hingga menjadi sebuah format video.

c. Pasca-Produksi

Pada tahap pasca-produksi, video yang dihasilkan atau yang sudah di *rendering* akan melalui proses *editting* dan *finishing* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*. Video animasi dan video *live shot* yang sudah diolah sebelumnya akan ditambahkan suara narasi dan musik latar. Setelah semua selesai, maka video akan melalui proses *rendering* kembali dan di *export* menjadi sebuah format video akhir.

9. Mengetes sistem

Pada tahap mengetes sistem, media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta yang telah diolah diuji kepada ahli materi dan ahli media. Isi atau materi dalam media sosialisasi informasi akan diuji kepada Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan Universitas Negeri Jakarta. Tampilan dan desain media sosialisasi informasi akan diuji kepada dua orang dosen yang ahli di bidangnya. Jika masih terdapat kekurangan, maka media sosialisasi informasi harus diperbaiki, dan apabila sudah sesuai, maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

10. Menggunakan sistem

Pada tahap menggunakan sistem, media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta yang sudah diuji dan diperbaiki akan diimplementasikan untuk digunakan oleh pihak Universitas Negeri Jakarta melalui TV/Layar yang terdapat di setiap Jurusan

dan Fakultas serta diunggah melalui akun media sosial *online* milik tiap Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Universitas Negeri Jakarta.

11. Memelihara sistem

    Pada tahap memelihara sistem, sistem dievaluasi oleh pengguna, apakah dapat diterima dengan baik atau tidak. Metode evaluasi yang dilakukan adalah dengan memberikan instrumen berupa kuesioner mengenai tanggapan responden terhadap media sosialisasi informasi yang dibuat.

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada pengembangan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta adalah teknik kuesioner dengan menggunakan teknik sampling. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan tanggapan. Selain kepada responden, kuesioner juga diberikan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media sosialisasi informasi yang dibuat, dan kepada ahli materi untuk mengetahui kelayakan isi media sosialisasi informasi. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet (Sugiyono, 2012: 142). Kuesioner yang diberikan kepada responden digunakan untuk mengetahui keefektifitasan media sosialisasi informasi yang dibuat dalam menyampaikan informasi. Sedangkan teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2012: 120). Menurut Roscoe (dalam Sugiyono, 2012: 90), jumlah ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.

Dalam produk yang dikembangkan, digunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengumpulan sumber informasi yang tersedia secara tepat dimaksudkan untuk mengoptimalkan informasi dari target yang lebih spesifik, atau sesuai dengan kriteria yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian atau permasalahan penelitian (Sugiyono. 2012: 126). Teknik *purposive sampling* dipilih karena telah ditentukan kriteria responden yaitu mahasiswa semester 1 hingga semester 6 di Universitas Negeri Jakarta dengan total jumlah 125 responden.

## 3.5. Teknik Analisis Data

### 3.5.1. Analisis Data Hasil Validasi Instrumen

Uji validitas menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas kuesioner dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dapat mewakili objek yang diamati. Uji validitas kuesioner menggunakan metode Lawshe's CVR (*content validity ratio*) dan CVI (*content validity index*). Lawshe (1975) mengusulkan bahwa setiap penilai / SME (*subject matter experts*) untuk menjawab pertanyaan untuk setiap item dengan tiga pilihan jawaban yaitu (1) esensial, (2) berguna tapi tidak esensial, (3) tidak diperlukan. Berikut rumus validitas menurut Lawshe yang digunakan untuk menganalisis atau menghitung tiap item:

$$CVR = \frac{n_e - {}^{N}/_{2}}{{}^{N}/_{2}}$$

Keterangan :

CVR = *Content Validity Ratio*

$n_e$ = Jumlah anggota validator yang menjawab "penting"

N = Jumlah total validator

Rumus validitas menurut Lawshe, menghasilkan nilai-nilai yang berkisar dari +1 sampai -1, nilai positif menunjukkan bahwa setidaknya setengah validator (SME) menilai item sebagai penting. Semakin lebih besar CVR dari 0, maka semakin "penting" dan semakin tinggi validitas isinya.

Selanjutnya adalah menghitung CVI (*content validity index*) yaitu menghitung jumlah keseluruhan pertanyaan. Secara sederhana CVI (*content validity index*) dihitung berdasarkan rata-rata nilai CVR (*content validity ratio*). Rumus untuk menghitung CVI (*content validity index*) adalah:

$$CVI = \frac{CVR}{Jumlah\ Pertanyaan\ atau\ Pernyataan}$$

Keterangan :

CVI = *Content Validity Index*

CVR = *Content Validity Ratio*

Hasil perhitungan CVI (*content validity index*) berupa rasio angka 0-1. Angka tersebut dapat dikategorikan pada Tabel 3.6. sebagai berikut.

**Tabel 3.4. Kategori Hasil Penilaian CVI**

| No. | Kategori | Presentase |
|---|---|---|
| 1. | Tidak Sesuai | 0 – 0,33 |
| 2. | Sesuai | 0,34 – 0,67 |
| 3. | Sangat Sesuai | 0,68 - 1 |

### 3.5.2. Analisis Instrumen Ahli Materi dan Ahli Media

Sebelum instrumen dilakukan uji efektifitas kepada responden, tiap pernyataan yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi diuji kelayakannya terlebih dahulu oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media untuk dilakukan penilaian. Uji kelayakan dilakukan menggunakan kuesioner skala Guttman dengan

dua pilihan jawaban "ya" dengan skor 1 atau "tidak" dengan skor 0. Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2012: 96).

**Tabel 3.5. Kriteria Penilaian Kuesioner Skala Guttman**

| Kriteria | Skor |
|---|---|
| Ya | 1 |
| Tidak | 0 |

Analisis kuesioner ahli materi dan ahli media akan dibuat presentase kelayakan untuk setiap pertanyaan yang kemudian akan dideskripsikan. Presentase kelayakan tersebut menggunakan rumus Sugiyono (2012: 96), sebagai berikut:

$$\frac{\boldsymbol{Jumlah\ skor}}{\boldsymbol{Jumlah\ pertanyaan}} \boldsymbol{x\ 100\%}$$

Keterangan:

Jumlah skor = Jumlah skor yang diperoleh

Jumlah pertanyaan = Jumlah total pertanyaan pada instrumen

Hasil presentase digunakan untuk memberikan jawaban atas kelayakan dari aspek-aspek yang diteliti. Pembagian kategori kelayakan dan kesesuaian terdapat lima skala. Skala ini memperhatikan rentang dari bilangan presentase dengan *rating scale*. Nilai maksimal yang diharapkan adalah 100% dan nilai minimum 0%. *Rating scale* berfungsi untuk mengubah data yang diperoleh dalam bentuk kuantitatif dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan scoring setiap jawaban dari responden (Sugiyono, 2012: 94). Pembagian rentang kategori kelayakan dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

**Tabel 3.6. Kategori Kelayakan**

| No. | Kategori | Presentase |
|---|---|---|
| 1. | Sangat baik/Sangat layak | 81% - 100 % |

| | | |
|---|---|---|
| 2. | Baik/Layak | 61% - 80% |
| 3. | Cukup baik/Cukup layak | 41% - 60% |
| 4. | Kurang baik/Kurang layak | 21% - 40% |
| 5. | Tidak baik/Tidak layak | < 21% |

### 3.5.3. Analisis Instrumen Responden

Uji efektifitas kepada responden / mahasiswa semester 1 hingga semester 6 di Universitas Negeri Jakarta dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert. Menurut Sugiyono (2012: 94), instrumen penelitian yang menggunakan skala Likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban.

**Tabel 3.7. Kriteria Penilaian Kuesioner Responden Skala Likert**

| No. | Kriteria | Skor | |
|---|---|---|---|
| | | Positif | Negatif |
| 1. | SS/ Sangat Setuju | 5 | 1 |
| 2. | S/Setuju | 4 | 2 |
| 3. | RG/Ragu-Ragu | 3 | 3 |
| 4. | TS/Tidak Setuju | 2 | 4 |
| 5. | STS/Sangat Tidak Setuju | 1 | 5 |

Data berdasarkan kuesioner responden dianalisis untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden terhadap media sosialisasi informasi yang dikembangkan, apakah media sosialisasi informasi efektif atau tidak untuk memberikan informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta.

DRM (*Direct Rating Method*) digunakan untuk mengevaluasi kekuatan sebuah iklan yang berkaitan dengan kemampuan iklan tersebut mendapatkan perhatian, mudah tidaknya iklan tersebut dibaca secara seksama, mudah tidaknya iklan tersebut dipahami, kemampuan iklan tersebut untuk mengugah perasaan, dan kemampuan iklan tersebut untuk mengubah perilaku. Selanjutnya, dalam metode

ini semakin tinggi peringkat yang dimiliki sebuah iklan semakin tinggi kemungkinan iklan tersebut dianggap efektif (Durianto, dkk, 2003: 62).

Adapun langkah – langkah yang digunakan dalam pengolahan data adalah, sebagai berikut:

1. Analisis tabulasi sederhana

$$\boldsymbol{P = \frac{f_i}{\sum f_i} x\ 100\%}$$

Keterangan :

P = persentasi responden yang memilih kategori tertentu

$f_i$ = jumlah responden yang memiliki kategori tertentu

$\sum f_i$ = banyaknya jumlah responden

2. Skor rata-rata

$$\boldsymbol{X = \frac{\sum f_i . w_i}{\sum f_i}}$$

Keterangan:

X = rata-rata bobot

$f_i$ = frekuensi

$w_i$ = bobot (nilai terbesar nilai terkecil)

Setelah didapatkan hasil rata-rata dari tiap aspek, digunakan rentang skala penilaian untuk menentukan posisi tanggapan responden dengan menggunakan nilai skor setiap variabel. Bobot alternatif jawaban yang terbentuk dari teknik skala peringkat terdiri dari kisaran antara 1 hingga 5 karena penelitian yang dikembangkan menggunakan skala Likert 5 poin, yang

menggambarkan posisi yang sangat negatif ke posisi yang positif. Selanjutnya dihitung rentang skala dengan rumus, sebagai berikut:

$$\boldsymbol{Rs = \frac{R\ (bobot)}{M}}$$

Keterangan:

Rs = rentang skor

R (bobot) = bobot terbesar – bobot terkecil

M = banyaknya kategori bobot

Penelitian yang dikembangkan menggunakan skala Likert 5 poin, maka akan didapatkan hasil skala penilaian sebagai berikut:

$$\boldsymbol{Rs = \frac{5-1}{5} = 0,8}$$

Sehingga dapat ditentukan rentang nilai dari setiap kelompok aspek adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.8. Kriteria Tiap Aspek**

| No. | Kriteria | Rentang nilai |
|---|---|---|
| 1. | Sangat baik/Sangat layak | 4,20 – 5,00 |
| 2. | Baik/Layak | 3,40 – 4,19 |
| 3. | Cukup baik/Cukup layak | 2,60 – 3,39 |
| 4. | Kurang baik/Kurang layak | 1,80 – 2,59 |
| 5. | Tidak baik/Tidak layak | 1,00 – 1,79 |

3. Skor tiap aspek

$$\boldsymbol{G = x\,.\frac{20}{5}}$$

Keterangan :

G = nilai setiap dimensi

x = rata-rata bobot

20 = nilai tertinggi setiap dimensi

5 = total dimensi (atau variable) DRM (*Direct Rating Method*)

Hasil konversi dihitung secara total (nilai total) yang kemudian peringkatnya dapat diketahui skala peringkatnya dalam table DRM (*Direct Rating Method*) sebagai berikut:

**Tabel 3.9. Peringkat *Direct Rating Method***

| No. | Kriteria | Rentang nilai |
|---|---|---|
| 1. | Iklan sangat efektif | 80-100 |
| 2. | Iklan efektif | 60-79 |
| 3. | Iklan cukup efektif | 40-59 |
| 4. | Iklan kurang efektif | 20-39 |
| 5. | Iklan tidak efektif | 0-19 |

Kemudian untuk seluruh komentar atau saran-saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi akan dianalisis secara deskriptif sebagai bahan masukan atau perbaikan.

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## 4.1. Hasil Pengembangan Produk

Hasil pengembangan produk adalah tahap hasil dari produk yang sudah diteliti dan dikembangkan. Dalam penelitian, yang dikembangkan adalah media sosialisasi informasi tentang kompetisi Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta berbentuk video *live shot* dan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Pengembangan media sosialisasi informasi ini bertujuan supaya mahasiswa dapat mengetahui informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres secara lebih jelas dan mudah dimengerti, menarik perhatian mahasiswa untuk ikut serta dalam kompetisi, dan meningkatkan selektifitas peserta atau mahasiswa yang mengikuti kompetisi. Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Jakarta dengan sasaran penelitian yaitu mahasiswa semester 1 hingga semester 6 (angkatan 2014 s/d 2016).

### 4.1.1. Implementasi Kriteria Produk

Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, media sosialisasi informasi yang dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

#### 4.1.1.1. Tingkat *Attention* (Menarik Perhatian)

Untuk dapat menarik perhatian responden, media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dibuat sesuai dengan kebutuhan mereka agar responden dapat termotivasi untuk melihat media sosialisasi informasi tentang kompetisi. Media sosialisasi informasi dibuat dengan konsep yang baru dan berbeda dari media sosialisasi informasi sebelumnya yaitu

dibuat dalam bentuk gabungan antara video *live shot* dan animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic*. Media sosialisasi informasi tentang kompetisi menggunakan animasi *flat design* dan warna-warna pastel yang menarik untuk dilihat. Selain tampilan visual, dukungan audio yang baik juga dapat menambah daya tarik sebuah media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta, maka diberikan tambahan musik latar berupa musik instrumen dan *sound effect* dengan suara narator yang menyampaikan isi pesan.

#### 4.1.1.2. Tingkat *Readthroughness* (Kemenarikan Informasi Untuk Dibaca Lebih Lanjut)

Setelah dapat menarik perhatian responden untuk melihat media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta juga harus bisa mempertahankan responen untuk tetap memperhatikan media sosialisasi informasi sampai akhir. Oleh karenanya, isi informasi dibuat sesuai dengan keadaan responden dan harapan responden maka sebelum mulai merancang, dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Dalam media sosialisasi informasi yang dikembangkan akan ada 4 jenis informasi yang ditampilkan yaitu: (1) Jadwal kegiatan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres), (2) Persyaratan umum dan khusus kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres), (3) Prosedur pemilihan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres), (4) Penjurian dan penghargaan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta. Bahasa yang digunakan dalam media sosialisasi informasi adalah bahasa sehari-hari sehingga mudah

dimengerti dan diharapkan reponden ingin menonton media sosialisasi informasi sampai akhir.

#### 4.1.1.3. Tingkat *Cognitive* (Kejernihan Pesan untuk Dipahami)

Tujuan utama dari media sosialisasi informasi adalah untuk menyampaikan informasi kepada khalayak. Oleh karenanya, kejelasan pesan sangat penting untuk diperhatikan. Untuk membuat isi pesan jelas, media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta memadukan gambar ilustrasi, video *live shot*, dan tulisan dalam menyampaikan informasi. Tulisan dalam media sosialisasi informasi dibuat menggunakan jenis *font Sans Serif* sehingga jelas dan mudah terbaca. Gambar yang digunakan adalah gambar yang relevan dengan isi tulisan pesan. Media sosialisasi informasi tentang kompetisi harus mudah diserap dan diingat, maka juga ditambahkan audio suara narator yang menyampaikan isi pesan.

#### 4.1.1.4. Tingkat *Affection* (Daya Tarik Emosional Pesan)

Tingkat *affection* tergantung pada selera daya tarik tiap individu. Dalam media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta, daya tarik yang digunakan seperti perpaduan warna, penggunaan gambar dan video *live shot*, *sound effect* serta musik latar disesuaikan dengan isi informasi yang disampaikan.

#### 4.1.1.5. Tingkat *Behaviour* (Sikap Khalayak yang Diinginkan)

Jika semua aspek sebelumnya telah terpenuhi, responden diharapkan mau mengubah perilakunya sesuai dengan informasi yang disampaikan dalam media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta.

### 4.1.2. Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Dalam mengembangkan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta yang dapat memenuhi kriteria, penggunaan perangkat pendukung seperti perangkat keras dan perangkat lunak juga harus diperhatikan agar media sosialisasi informasi yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik.

#### 4.1.2.1. Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dapat dilihat pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1. Spesifikasi Perangkat Keras**

| Perangkat Keras | Spesifikasi |
|---|---|
| *Processor* | Intel Core i5-4200U |
| *Hard Drive* | 750 GB |
| Memori | 8 GB |
| Monitor | 14” |

#### 4.1.2.2. Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dapat dilihat pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2. Spesifikasi Perangkat Lunak**

| Perangkat Lunak | Spesifikasi |
|---|---|
| *Operating System* | Windows 8 |
| *Image Editing* | Adobe Ilustrator CC 2014 |
| *Video Editing* | Adobe Premiere CC 2014 |
| *Animation Editing* | Adobe After Effect CC 2014 |
| *Finishing* | Adobe Premiere CC 2014 |

### 4.1.3. Hasil Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D

Dalam mengembangkan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Semua elemen dalam media sosialisasi informasi tentang kompetisi menggunakan gabungan video antara video *live shot* dan animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* dengan model *flat design* sehingga tampilan yang dihasilkan sederhana.

Pengembangan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta melalui tiga proses utama yaitu:

1. Pra-Produksi

   Pada tahap pra-produksi dilakukan perancangan ide konsep. Diawali dengan rancangan gambar/grafik atau *storyline* media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Selanjutnya rancangan naskah media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta yang akan digunakan oleh narator. Hasil rancangan gambar/grafik terlampir pada Lampiran 7 dan hasil rancangan naskah terlampir pada Lampiran 8.

2. Produksi

   Pada tahap produksi, pembuatan video *live shot* dan animasi mulai dilakukan. Diawali dengan peliputan video kegiatan seperti kegiatan pelatihan hingga kegiatan *Grand Final* kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Semua hasil video kegiatan akan diolah menggunakan *software* Adobe Premiere. Tahap kedua yaitu pembuatan gambar animasi sesuai dengan apa yang direncanakan pada *storyline*, kemudian akan diolah

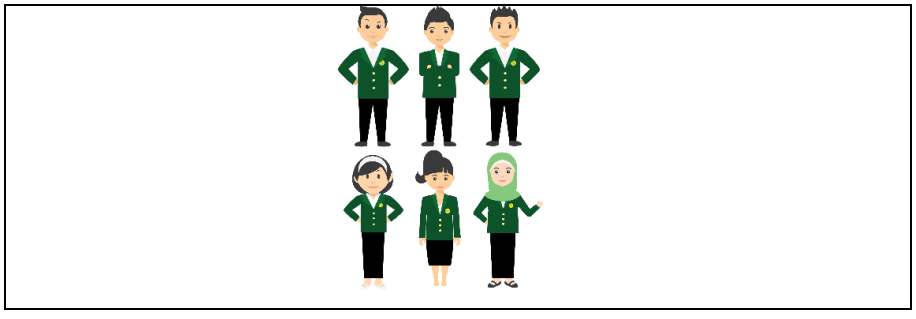
menggunakan *software* Adobe Illustrator menjadi animasi 2D atau *flat design*. Tahap ketiga yaitu melakukan penganimasian gambar dan penambahan *sound effect* yang dikomposisi di Adobe After Effect hingga menghasilkan *output* per-*scene*. Selanjutnya tahap keempat yaitu melakukan penambahan audio musik latar dan narasi yang akan diolah menggunakan *software* Adobe Premiere. Berikut adalah hasil dari setiap animasi 2D atau *flat design* pada media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta yang dilakukan pada tahap kedua, diantaranya:

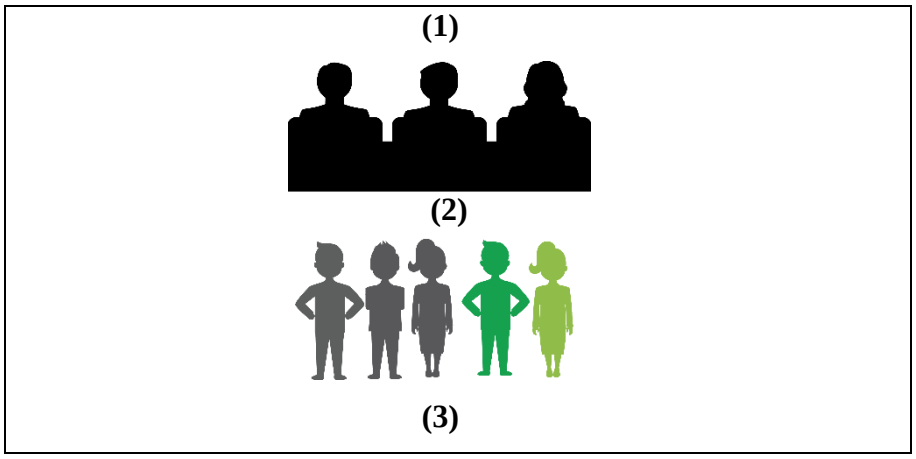
a. Gambar Gedung

**Gambar 4.1. Ilustrasi Gedung**

Pada gambar 4.1 menunjukkan bahwa gambar (1) adalah gedung UNJ yang ditampilkan pada saat *scene* 2 *sequence* 2, 3, dan 4. Sedangkan gambar (2) adalah gedung Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta yang ditampilkan pada saat *scene* 3.

b. Gambar Karakter

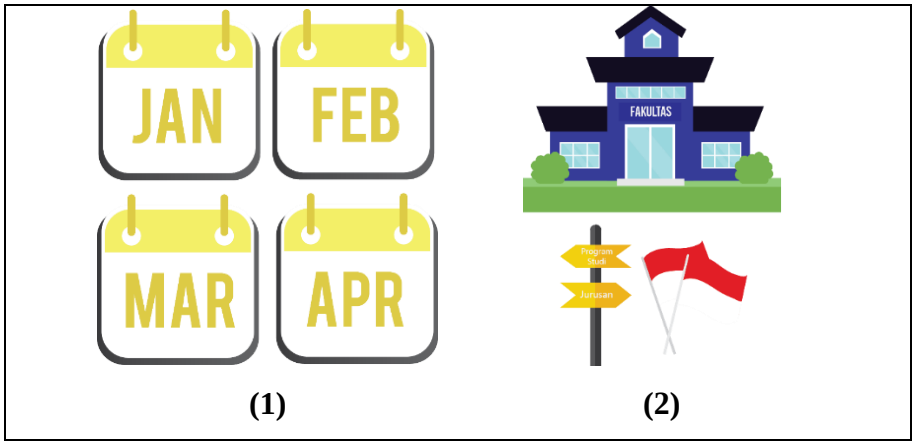





**Gambar 4.2. Ilustrasi Karakter**

Pada gambar 4.2 menunjukkan bahwa gambar (1) adalah karakter mahasiswa UNJ yang ditampilkan pada saat *scene* 3, *scene* 5, dan *scene* 12. Gambar (2) adalah Siluet juri yang ditampilkan pada saat *scene* 12. Sedangkan gambar (3) adalah karakter siluet mahasiswa UNJ yang ditampilkan pada saat *scene* 3 dan *scene* 11.

c. Gambar Kalender dan Jenjang Mawapres




**Gambar 4.3. Ilustrasi Kalender dan Jenjang Mawapres**

Pada gambar 4.3 menunjukkan bahwa gambar (1) adalah kalender yang ditampilkan pada saat *scene* 4. Sedangkan gambar (2) adalah jenjang Mawapres yang terdapat ilustrasi gambar gedung Fakultas, tiang

Program Studi dan Jurusan, bendera Indonesia yang ditampilkan pada saat *scene* 6.

d. Gambar Persyaratan Umum dan Khusus

**Gambar 4.4. Ilustrasi Persyaratan Umum dan Khusus**

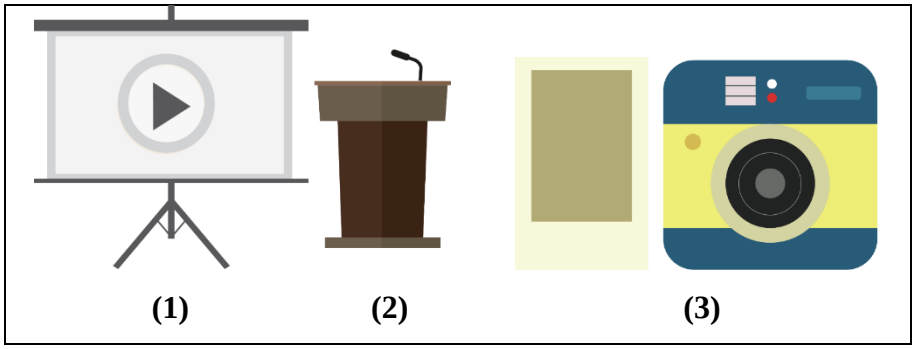
Pada gambar 4.4 ilustrasi persyaratan umum dan khusus terdapat gambar mahasiswa yang menjadi pemenang, lampu, KTP, tampilan video, karya tulis ilmiah, kamus bahasa Inggris, serta surat pernyataan yang ditampilkan pada saat *scene* 7, 8, dan 10.

e. Gambar Bidang Prestasi

**Gambar 4.5. Ilustrasi Bidang Prestasi**

Pada gambar 4.5 ilustrasi bidang prestasi terdapat ilustrasi gambar telapak tangan kanan dan kiri, peralatan lukis, *microphone*, tabung reaksi, *handphone*, dan peserta lomba lari yang ditampilkan pada saat *scene* 9.

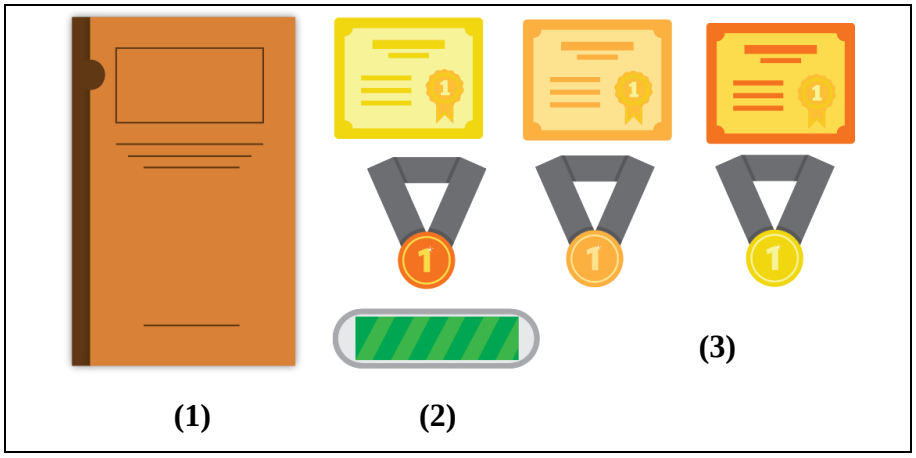
f. Gambar Penjurian dan *Closing*




**Gambar 4.6. Ilustrasi Gambar Penjurian dan *Closing***

Pada gambar 4.6 menunjukkan bahwa gambar (1) adalah layar proyektor yang ditampilkan pada saat *scene* 5 dan *scene* 12. Gambar (2) adalah podium yang ditampilkan pada saat *scene* 12. Sedangkan gambar (3) adalah kamera dan kertas foto yang ditampilkan pada saat *scene* 13.

g. Gambar Pengumpulan Berkas dan Penghargaan




**Gambar 4.7. Ilustrasi Pengumpulan Berkas dan Penghargaan**

Pada gambar 4.7 menunjukkan bahwa gambar (1) adalah map yang ditampilkan pada saat *scene* 10. Gambar (2) adalah proses/*loading* yang ditampilkan pada saat *scene* 10. Sedangkan gambar (3) adalah penghargaan ditampilkan pada saat *scene* 3, 9, dan 10. dan kertas foto yang ditampilkan pada saat *scene* 13.

Selanjutnya adalah hasil dari setiap *scene* pada media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta yang dilakukan pada tahap kesatu dan ketiga, diantaranya:

a. Gambar Video *Trailer*

**Gambar 4.8. Tampilan Video *Trailer* Kompetisi**

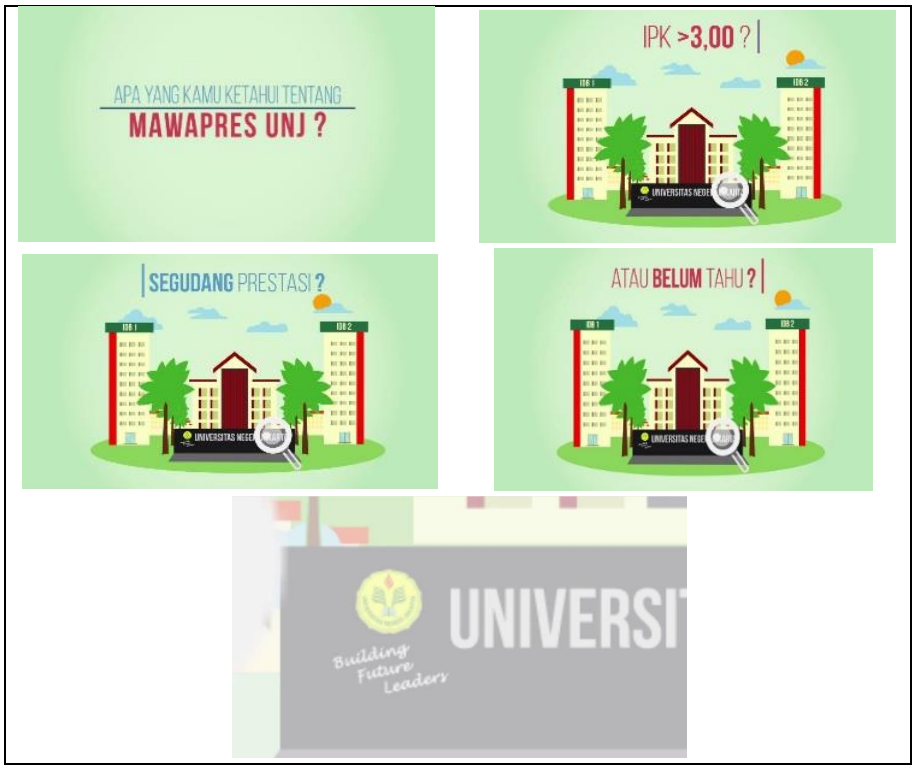
Pada gambar 4.8 menunjukkan sebuah tampilan video *trailer* kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Secara berurutan dimulai dari video *opening*, sambutan dari Rektor UNJ saat acara *Grand Final* tingkat Universitas, sambutan dari juara Mawapres tahun sebelumnya saat acara *Roadshow* Mawapres, pemukulan gong yang dilakukan oleh Rektor UNJ sebagai tanda pembukaan acara *Grand*

*Final* tingkat Universitas, penilaian juri terhadap peserta Mawapres saat tingkat Fakultas, pengumuman juara Mawapres tahun 2017 saat acara *Grand Final* tingkat Universitas, pemberian piala penghargaan kepada juara Mawapres 1 tahun 2017 oleh Rektor UNJ, dan *closing* video.

b. Gambar Video *Motion Graphic*

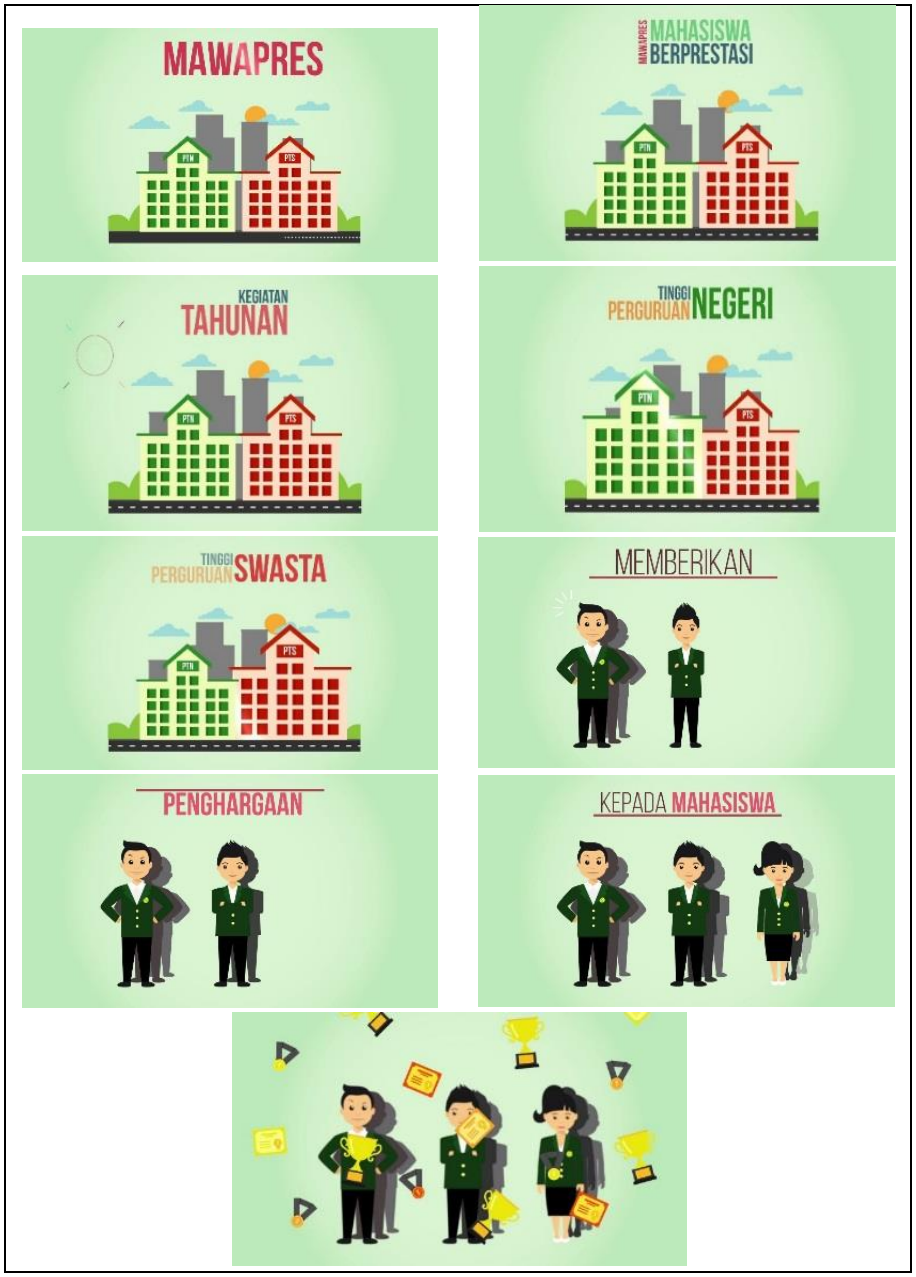
**Gambar 4.9. Tampilan *Scene* 1**

Pada gambar 4.9 tampilan *scene* 1 menunjukkan *Opening Bumper* dan terdapat gambar logo beserta tulisan Universitas Negeri Jakarta.




**Gambar 4.10. Tampilan *Scene* 2**

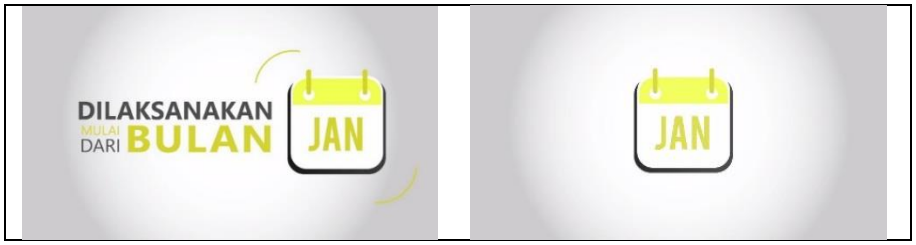
Pada gambar 4.10 tampilan *scene* 2 berisi tentang sebuah pertanyaan terkait pengetahuan tentang kompetisi pemilihan Mawapres yang terdapat gambar gedung UNJ dan kaca pembesar.




**Gambar 4.11. Tampilan *Scene* 3**

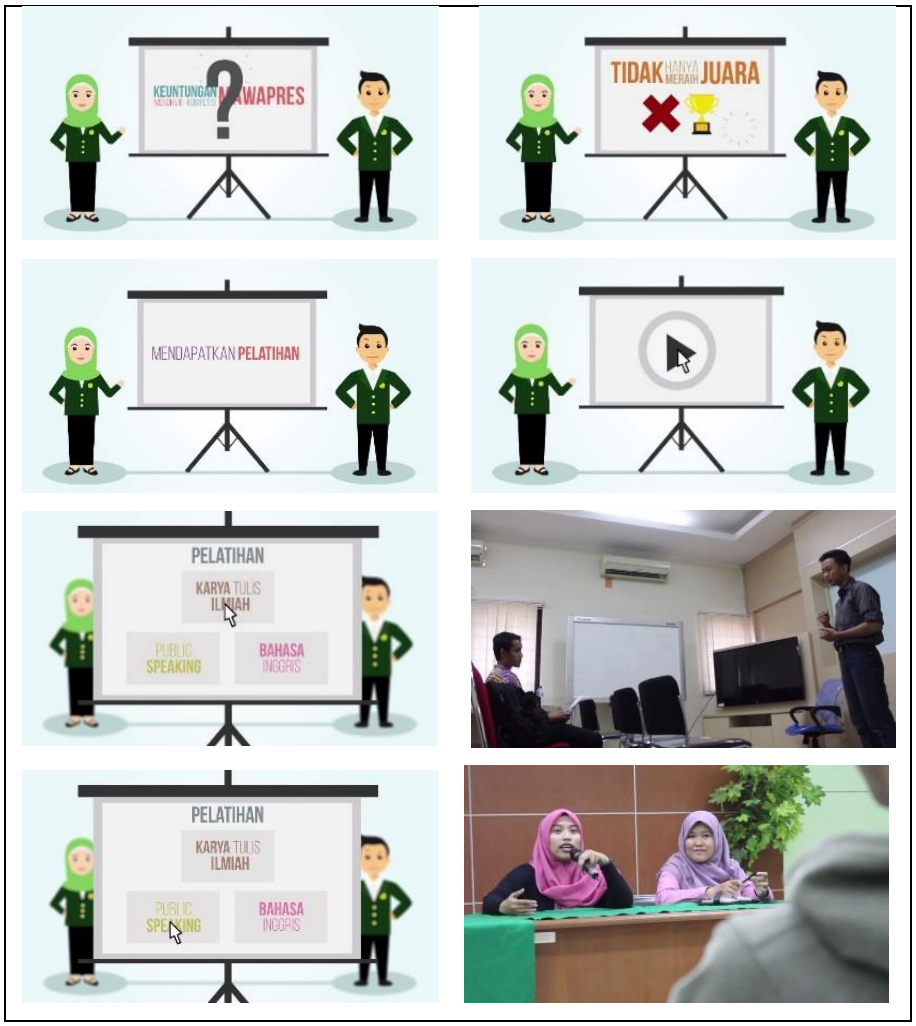
Pada gambar 4.11 tampilan *scene* 3 berisi tentang sebuah penjelasan atau jawaban dari pertanyaan pada *scene* 2. Terdapat gambar gedung

Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta, 3 orang mahasiswa/i, serta piala, piagam, sertifikat penghargaan.




**Gambar 4.12. Tampilan *Scene* 4**

Pada gambar 4.12 tampilan *scene* 4 berisi tentang pelaksanaan jadwal kegiatan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Terdapat gambar kalender bulan Januari hingga bulan April.

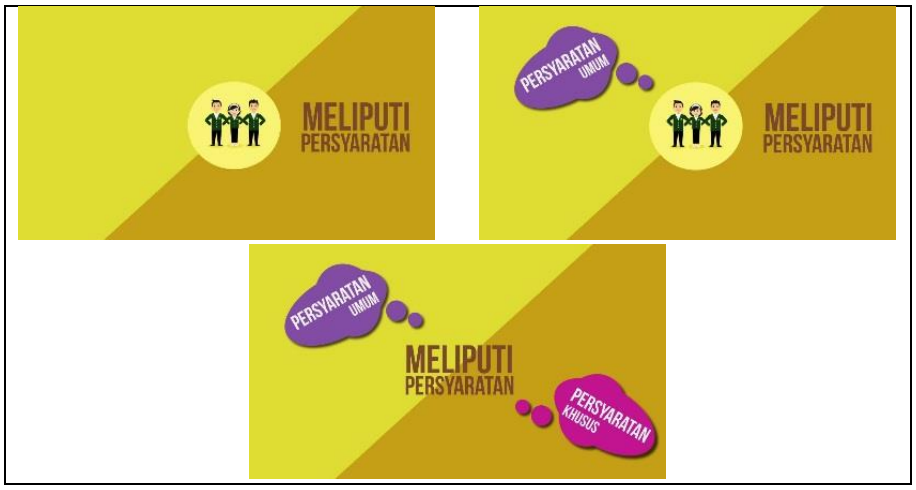


**Gambar 4.13. Tampilan *Scene* 5**

Pada gambar 4.13 tampilan *scene* 5 berisi tentang keuntungan apabila mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Terdapat gambar 2 orang mahasiswa/i, layar proyektor, dan video *live shot* pelatihan Mawapres.

**Gambar 4.14. Tampilan *Scene* 6**

Pada gambar 4.14 tampilan *scene* 6 berisi tentang tahapan atau jenjang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Terdapat gambar tiang Program Studi dan Jurusan, gedung Fakultas, gedung UNJ, dan bendera Indonesia.

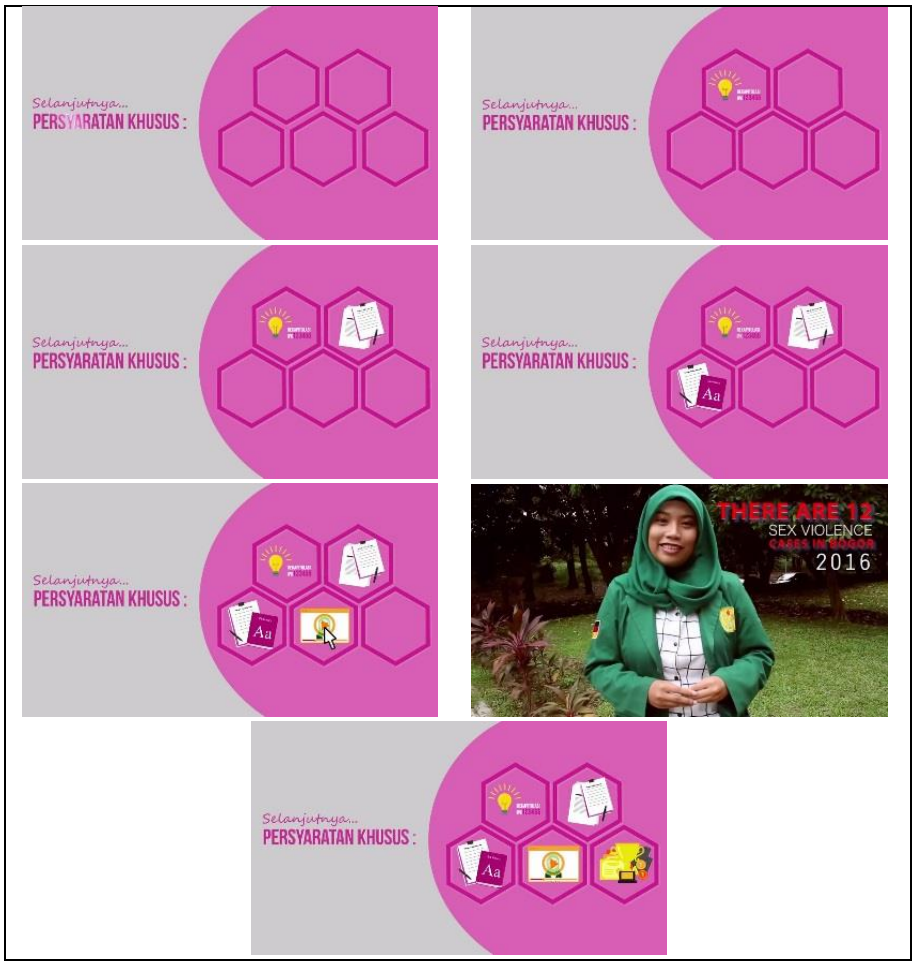



**Gambar 4.15. Tampilan *Scene* 7**

Pada gambar 4.15 tampilan *scene* 7 berisi tentang jumlah kategori persyaratan yang meliputi persyaratan umum dan persyaratan khusus. Terdapat gambar 3 orang mahasiswa/i dan *bubble* yang berisikan tulisan persyaratan umum dan persyaratan khusus.

**Gambar 4.16. Tampilan *Scene* 8**

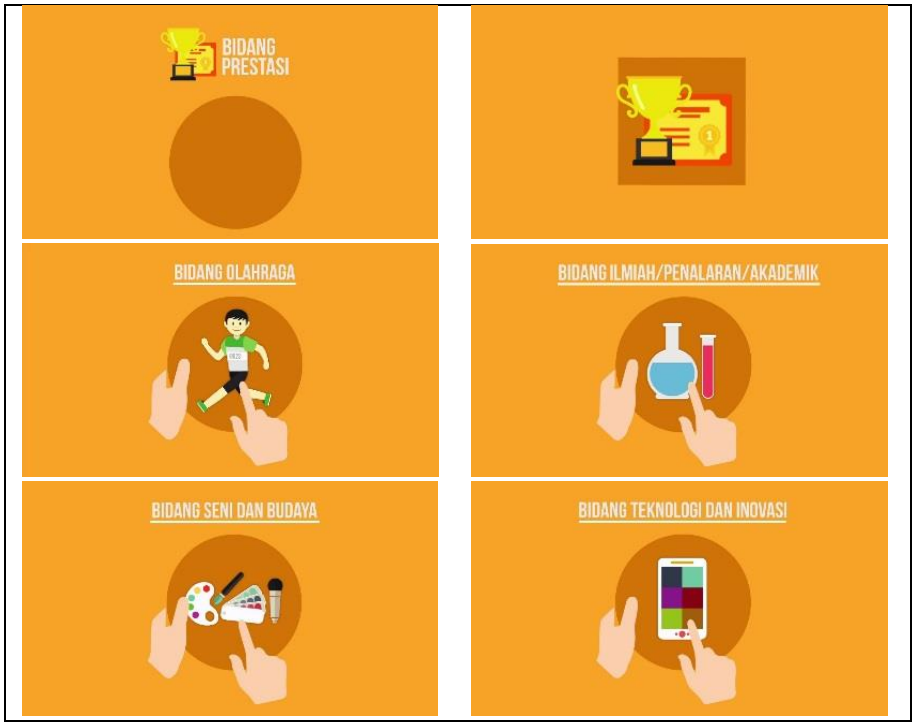
Pada gambar 4.16 tampilan *scene* 8 berisi tentang persyaratan umum kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Terdapat gambar bendera Indonesia, 3 orang mahasiswa/i, KTP, lampu, mahasiwa yang menjadi pemenang, dan surat pernyataan.




**Gambar 4.17. Tampilan *Scene* 9**

Pada gambar 4.17 tampilan *scene* 9 berisi tentang persyaratan khusus kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Terdapat

gambar lampu, karya tulis ilmiah, kamus bahasa Inggris, tampilan video, penghargaan, serta contoh video *live shot* profil diri mahasiswa.

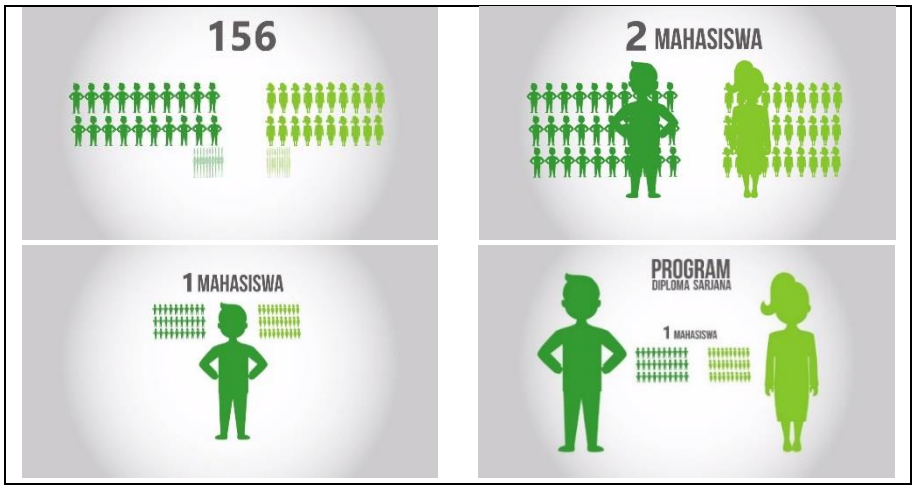



**Gambar 4.18. Tampilan *Scene* 10**

Pada gambar 4.18 tampilan *scene* 10 berisi tentang bidang prestasi apa saja yang termasuk kedalam penilaian juri. Terdapat gambar piala/sertifikat penghargaan, telapak tangan kanan dan kiri, peserta lomba lari, tabung reaksi, peralatan lukis, *microphone*, dan *hanphone*.

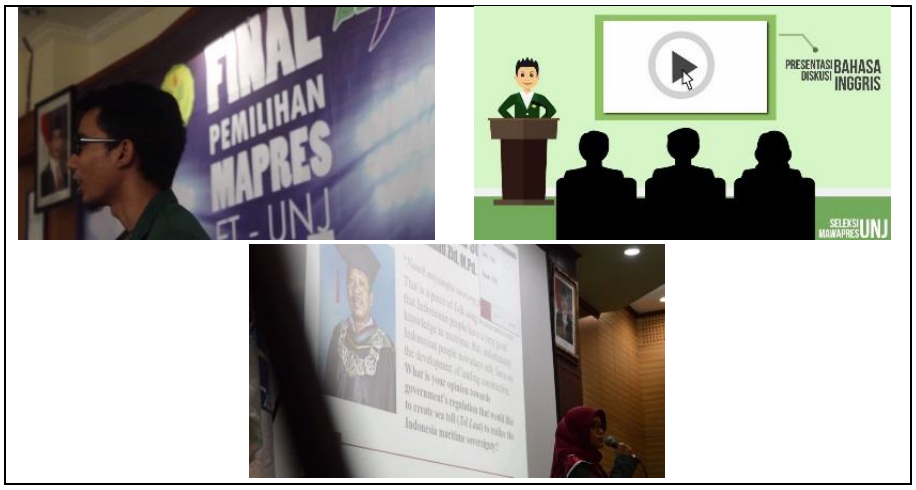
**Gambar 4.19. Tampilan *Scene* 11**

Pada gambar 4.19 tampilan *scene* 11 berisi tentang tahap pengumpulan berkas kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Terdapat gambar map, kumpulan persyaratan umum dan persyaratan khusus, serta proses/*loading*.




**Gambar 4.20. Tampilan *Scene* 12**

Pada gambar 4.20 tampilan *scene* 12 berisi tentang tahap seleksi mahasiswa dimulai dari tingkat Fakultas hingga Universitas terkait kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Terdapat gambar siluet mahasiswa/i.




**Gambar 4.21. Tampilan *Scene* 13**

Pada gambar 4.21 tampilan *scene* 13 berisi tentang tahap penjurian kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta. Terdapat gambar 3 siluet juri, seorang mahasiswa, 2 siluet mahasiswa/i, piala, kaca pembesar, tombol play, serta video *live shot* presentasi karya tulis ilmiah dan diskusi dalam bahasa Inggris.

**Gambar 4.22. Tampilan *Scene* 14**

Pada gambar 4.22 tampilan *scene* 14 menunjukkan *closing* video. Terdapat gambar kamera beserta foto-foto mahasiswa yang menjadi juara pada kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta tahun 2017.

3. Pasca-Produksi

Pada tahap pasca-produksi, dilakukan proses *rendering*. Proses tersebut dilakukan apabila semua kegiatan pada tahap produksi yang meliputi pengeditan video *live shot*, pembuatan gambar animasi, penganimasian gambar dan penambahan *sound effect*, serta penambahan audio musik latar dan narasi telah selesai dilakukan.

## 4.2. Kelayakan Produk

Sebelum media sosialisasi informasi yang dikembangkan dipublikasi dan digunakan informasinya oleh mahasiswa semester 1 hingga semester 6 Universitas Negeri Jakarta, media sosialisasi informasi diuji kelayakannya terlebih dahulu dari segi isi materi dan segi tampilan media. Uji kelayakan produk menggunakan kuesioner, yang dijawab oleh seorang ahli materi dan dua orang ahli media menggunakan skala Guttman dengan jawaban "Ya" dan "Tidak".

### 4.2.1. Hasil Pengujian Ahli Materi

Uji kelayakan isi materi media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dilakukan dengan cara meminta bantuan oleh salah seorang staff Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan yaitu Nur Fajriah, S.Pd. Hasil pengujian yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3. Hasil Pengujian Ahli Materi**

| No. | Pernyataan | Penilaian | |
|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Informasi jadwal kegiatan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017. | √ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2. | Informasi persyaratan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017. | √ | |
| 3. | Informasi prosedur kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017. | √ | |
| 4. | Informasi penilaian dan penghargaan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017. | √ | |
| 5. | Informasi yang disampaikan dalam media video sosialisasi ini sudah akurat. | √ | |
| 6. | Informasi yang disampaikan dalam media video sosialisasi ini adalah yang mutakhir atau terbaru. | √ | |
| 7. | Alur informasi tersusun secara baik dan terstruktur. | √ | |
| 8. | Memberikan contoh dengan video *live shot* menambah pemahaman tentang informasi yang disampaikan. | √ | |
| 9. | Kalimat yang dipakai mewakili informasi yang ingin disampaikan. | √ | |
| 10. | Kalimat yang dipakai sederhana dan tepat sasaran. | √ | |
| 11. | Informasi disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tidak menimbulkan makna ganda, dan lazim dalam komunikasi. | √ | |
| 12. | Kata, kalimat, dan ejaan yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengacu pada kaidah bahasa Indonesia dan Ejaan yang Disempurnakan (EYD). | √ | |
| 13. | Bahasa yang digunakan mampu merangsang mahasiswa untuk mengingat pesan dalam jangka waktu yang panjang. | √ | |

**Keterangan :**

Ya = Lulus, dengan skor 1

Tidak = Tidak Lulus, dengan skor 0

Analisis kuesioner ahli materi akan dibuat presentase kelayakan untuk setiap pertanyaan yang kemudian akan dideskripsikan. Presentase kelayakan tersebut menggunakan rumus Sugiyono (2012: 96), sebagai berikut:

**Persentase Kelayakan Produk**

$$\frac{\boldsymbol{Jumlah\ skor}}{\boldsymbol{Jumlah\ pertanyaan}} \boldsymbol{x}\ \mathbf{100\%}$$

Keterangan :

Jumlah skor = Jumlah skor yang diperoleh

Jumlah pertanyaan = Jumlah total pertanyaan pada instrumen

Berdasarkan Tabel 4.3 diperoleh persentase kelayakan produk uji penilaian dari ahli materi, adalah:

$$\frac{\mathbf{13}}{\mathbf{13}} \boldsymbol{x}\ \mathbf{100\%} = \mathbf{100}\ \% \ (\mathbf{Sangat\ Baik})$$

Sehingga disimpulkan bahwa media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta mendapat persentase kelayakan isi materi 100%. Skor tersebut termasuk kedalam kategori "Sangat baik" sesuai dengan Tabel 3.6 tentang kategori kelayakan.

### 4.2.2. Hasil Pengujian Ahli Media

Uji kelayakan media tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dilakukan dengan cara meminta pada dua orang yang ahli dalam bidang video dan animasi yaitu Bambang Prasetya Adhi S.Pd., M.Kom, yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta dan Amy Soraya, S.Hum., yang bekerja pada bidang pertelevisian sebagai Program *Director* TVRI. Hasil pengujian yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4. Hasil Pengujian Ahli Media**

| No. | Pernyataan | Ahli 1 | Ahli 2 |
|---|---|---|---|
| 1. | Media video sosialisasi memiliki ide konsep yang menarik. | Ya | Ya |
| 2. | Media video sosialisasi memiliki susunan kata, kalimat, dan bahasa yang baik. | Ya | Ya |
| 3. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan jenis teks yang proporsional. | Ya | Ya |
| 4. | Penempatan teks dalam media video sosialisasi sudah sesuai. | Ya | Ya |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5. | Media video sosialisasi mempunyai kualitas gambar animasi yang baik. | Ya | Ya |
| 6. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak gambar yang proporsional. | Ya | Ya |
| 7. | Media video sosialisasi memiliki pergerakkan gambar animasi dengan narasi yang selaras. | Ya | Ya |
| 8. | Media video sosialisasi memiliki transisi gambar yang baik antara gambar satu dengan gambar lainnya. | Ya | Ya |
| 9. | Media video sosialisasi memiliki perpaduan warna yang selaras. | Ya | Ya |
| 10. | Media video sosialisasi memiliki gambar animasi yang menarik. | Ya | Ya |
| 11. | Media video sosialisasi memiliki kualitas video *live shot* yang baik | Ya | Ya |
| 12. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak video *live shot* yang proporsional. | Ya | Ya |
| 13. | Video *live shot* yang ditampilkan membuat media video sosialisasi terlihat menarik. | Ya | Ya |
| 14. | Suara narator terdengar jelas dan minim suara gangguan (*noise*) dalam menyampaikan informasi dalam media video sosialisasi. | Ya | Ya |
| 15. | Volume suara narasi, *sound effect*, dan musik latar dalam media video sosialisasi sudah sesuai dan baik. | Ya | Ya |
| 16. | Suara narasi dapat memperjelas isi pesan yang disampaikan dalam media video sosialisasi. | Ya | Ya |
| 17. | Media video sosialisasi memiliki musik latar yang sesuai dengan materi. | Ya | Ya |
| 18. | *Sound effect* dalam media video sosialisasi sesuai dengan pergerakkan gambar animasi. | Ya | Ya |
| 19. | Media video sosialisasi memiliki audio yang baik. | Ya | Ya |
| 20. | Waktu yang dialokasikan telah sesuai dalam menampilkan informasi. | Ya | Ya |
| 21. | Media video sosialisasi membuka wawasan dan pengetahuan baru kepada mahasiswa tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ. | Ya | Ya |
| 22. | Media video sosialisasi membuat mahasiswa untuk mengingat dan menyimpan informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ lebih lama. | Ya | Ya |

**Keterangan :**

Ya = Lulus, dengan skor 1

Tidak = Tidak Lulus, dengan skor 0

Analisis kuesioner ahli media akan dibuat presentase kelayakan untuk setiap pertanyaan yang kemudian akan dideskripsikan. Presentase kelayakan tersebut menggunakan rumus Sugiyono (2012: 96), sebagai berikut:

**Persentase Kelayakan Produk**

$$\frac{\boldsymbol{Jumlah\ skor}}{\boldsymbol{Jumlah\ pertanyaan}} \boldsymbol{x\ 100\%}$$

Keterangan :

Jumlah skor = Jumlah skor yang diperoleh

Jumlah pertanyaan = Jumlah total pertanyaan pada instrumen

Berdasarkan Tabel 4.4 diperoleh persentase kelayakan produk uji penilaian dari ahli media, adalah:

$$\frac{\mathbf{22}}{\mathbf{22}} \boldsymbol{x}\ \mathbf{100\% = 100}\ \%\ (\mathbf{Sangat\ Baik})$$

Sehingga disimpulkan bahwa media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta mendapat persentase kelayakan media 100%. Skor tersebut termasuk kedalam kategori "Sangat baik" sesuai dengan Tabel 3.6 tentang kategori kelayakan.

## 4.3. Efektifitas Produk

Pengujian terhadap responden merupakan pengujian akhir pada penelitian yang dikembangkan. Pengujian responden dilakukan dengan memberikan sebuah instrumen pertanyaan kepada 120 orang responden yaitu mahasiswa semester 1 hingga semester 6 Universitas Negeri Jakarta. Pengujian terhadap responden menggunakan sebuah instrumen yang berisi 21 butir pertanyaan. Berdasarkan instrumen yang telah diisi oleh responden maka didapat data yang akan diolah

menjadi persentase keefektifitasan media sosialisasi informasi. Dalam mengolah data hasil evaluasi kepada responden, penelitian media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta menggunakan rumus *Direct Rating Method* (*DRM*) yang mencakup 5 (lima) variabel, yaitu *Attention, Readthroughness, Cognitive, Affection*, dan *Behaviour*.

### 4.3.1. Analisis Aspek *Attention*

Dalam penelitian yang dikembangkan aspek *attention* terdiri atas 7 butir pertanyaan yang kemudian akan dikodekan menjadi A1 sampai dengan A7. Hasil perhitungan bobot aspek *Attention* dapat dilihat pada Tabel 4.5.

**Tabel 4.5. Jawaban Responden pada Aspek *Attention***

| **Tingkat Penilaian** | **Bobot Skor** | **Jumlah** | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A1 | A2 | A3 | A4 | A5 | A6 | A7 |
| **STS** | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **TS** | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| **RG** | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| **S** | 4 | 7 | 13 | 13 | 16 | 13 | 27 | 49 |
| **SS** | 5 | 118 | 112 | 112 | 108 | 112 | 98 | 70 |
| **Jumlah** | | 125 | 125 | 125 | 125 | 125 | 125 | 125 |

Setelah dilakukan perhitungan bobot pada setiap pertanyaan, maka selanjutnya adalah menghitung total skor rerata aspek *Attention* per butir dengan menggunakan rumus $X = \frac{\sum f_i . w_i}{\sum f_i}$.

**Tabel 4.6. Hasil Skor Rerata Aspek *Attention***

| **Butir** | $\sum f_i . w_i$ | $\sum f_i$ | **X** |
|---|---|---|---|
| A1 | 618 | 125 | 4.94 |
| A2 | 612 | 125 | 4.89 |
| A3 | 612 | 125 | 4.89 |
| A4 | 604 | 125 | 4.83 |
| A5 | 612 | 125 | 4.89 |
| A6 | 598 | 125 | 4.78 |
| A7 | 561 | 125 | 4.48 |
| **Skor Rerata Aspek *Attention*** | | | **4.81** |

Berdasarkan Tabel 4.6 diperoleh hasil skor rerata aspek *Attention* yaitu 4,81. Skor tersebut termasuk kedalam kategori "Sangat baik" yang mana terdapat pada Tabel 3.8 tentang kriteria tiap aspek. Sehingga media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dinyatakan sangat baik dalam menarik perhatian responden. Setelah mendapat skor rerata dari aspek *Attention*, maka tahap selanjutnya adalah skor akan dikonversi ke dalam tabel *direct rating* dengan menggunakan rumus $G = x.\frac{20}{5}$, maka akan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$G = 4.81 \,.\frac{20}{5}$$

$$\mathrm{G} = 19.24$$

Jadi, nilai media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dari aspek *Attention* adalah 19,24. Nilai tersebut akan dihitung secara keseluruhan (nilai total) yang kemudian peringkatnya dapat diketahui pada Tabel 3.9 tentang peringkat *direct rating method*.

### 4.3.2. Analisis Aspek *Readthroughness*

Dalam penelitian yang dikembangkan aspek *Readthroughness* terdiri atas 4 butir pertanyaan yang kemudian akan dikodekan menjadi R1 sampai dengan R4. Hasil perhitungan bobot aspek *Readthroughness* dapat dilihat pada Tabel 4.7.

**Tabel 4.7. Jawaban Responden pada Aspek *Readthroughness***

| **Tingkat Penilaian** | **Bobot Skor** | **Jumlah** | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | R1 | R2 | R3 | R4 |
| **STS** | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **TS** | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **RG** | 3 | 0 | 1 | 2 | 0 |
| **S** | 4 | 11 | 10 | 21 | 13 |
| **SS** | 5 | 114 | 114 | 102 | 112 |
| **Jumlah** | | 125 | 125 | 125 | 125 |

Setelah dilakukan perhitungan bobot pada setiap pertanyaan, maka selanjutnya adalah menghitung total skor rerata aspek *Readthroughness* per butir dengan menggunakan rumus $X = \frac{\sum f_i . w_i}{\sum f_i}$.

**Tabel 4.8. Hasil Skor Rerata Aspek *Readthroughness***

| **Butir** | $\sum f_i . w_i$ | $\sum f_i$ | **X** |
|---|---|---|---|
| R1 | 614 | 125 | 4.91 |
| R2 | 613 | 125 | 4.90 |
| R3 | 600 | 125 | 4.80 |
| R4 | 612 | 125 | 4.89 |
| **Skor Rerata Aspek *Readthroughness*** | | | **4.875** |

Berdasarkan Tabel 4.8 diperoleh hasil skor rerata aspek *Readthroughness* yaitu 4,875. Skor tersebut termasuk kedalam kategori "Sangat baik" yang mana terdapat pada Tabel 3.8 tentang kriteria tiap aspek. Sehingga media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dinyatakan sangat baik dalam menarik perhatian responden untuk melihat media sosialisasi sampai selesai. Setelah mendapat skor rerata dari aspek *Readthroughness*, maka tahap selanjutnya adalah skor akan dikonversi ke dalam tabel *direct rating* dengan menggunakan rumus $G = x.\frac{20}{5}$, maka akan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$G = 4.875 \,.\frac{20}{5}$$

$$\mathrm{G} = 19.50$$

Jadi, nilai media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dari aspek *Readthroughness* adalah 19,50. Nilai tersebut akan dihitung secara keseluruhan (nilai total) yang kemudian peringkatnya dapat diketahui pada Tabel 3.9 tentang peringkat *direct rating method*.

### 4.3.3. Analisis Aspek *Cognitive*

Dalam penelitian yang dikembangkan aspek *Cognitive* terdiri atas 3 butir pertanyaan yang kemudian akan dikodekan menjadi C1 sampai dengan C3. Hasil perhitungan bobot aspek *Cognitive* dapat dilihat pada Tabel 4.9.

**Tabel 4.9. Jawaban Responden pada Aspek *Cognitive***

| Tingkat Penilaian | Bobot Skor | Jumlah | | |
|---|---|---|---|---|
| | | C1 | C2 | C3 |
| **STS** | 1 | 0 | 0 | 0 |
| **TS** | 2 | 0 | 0 | 0 |
| **RG** | 3 | 0 | 1 | 0 |
| **S** | 4 | 6 | 7 | 13 |
| **SS** | 5 | 119 | 117 | 112 |
| **Jumlah** | | 125 | 125 | 125 |

Setelah dilakukan perhitungan bobot pada setiap pertanyaan, maka selanjutnya adalah menghitung total skor rerata aspek *Cognitive* per butir dengan menggunakan rumus $X = \frac{\sum f_i . w_i}{\sum f_i}$.

**Tabel 4.10. Hasil Skor Rerata Aspek *Cognitive***

| Butir | $\sum f_i . w_i$ | $\sum f_i$ | X |
|---|---|---|---|
| C1 | 619 | 125 | 4.95 |
| C2 | 616 | 125 | 4.93 |
| C3 | 612 | 125 | 4.89 |
| **Skor Rerata Aspek *Cognitive*** | | | **4.92** |

Berdasarkan Tabel 4.10 diperoleh hasil skor rerata aspek *Cognitive* yaitu 4,92. Skor tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat baik” yang mana terdapat pada Tabel 3.8 tentang kriteria tiap aspek. Sehingga media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dinyatakan sangat baik dalam menambah pengetahuan responden. Setelah mendapat skor rerata dari aspek *Cognitive*, maka tahap selanjutnya adalah skor akan dikonversi ke dalam

tabel *direct rating* dengan menggunakan rumus $G = x.\frac{20}{5}$ , maka akan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$G = 4.92\,.\frac{20}{5}$$

$$\mathrm{G} = 19.68$$

Jadi, nilai media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dari aspek *Cognitive* adalah 19,68. Nilai tersebut akan dihitung secara keseluruhan (nilai total) yang kemudian peringkatnya dapat diketahui pada Tabel 3.9 tentang peringkat *direct rating method*.

### 4.3.4. Analisis Aspek *Affection*

Dalam penelitian yang dikembangkan aspek *Affection* terdiri atas 4 butir pertanyaan yang kemudian akan dikodekan menjadi F1 sampai dengan F4. Hasil perhitungan bobot aspek *Affection* dapat dilihat pada Tabel 4.11.

**Tabel 4.11. Jawaban Responden pada Aspek *Affection***

| **Tingkat Penilaian** | **Bobot Skor** | **Jumlah** | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | F1 | F2 | F3 | F4 |
| **STS** | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **TS** | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| **RG** | 3 | 1 | 0 | 2 | 1 |
| **S** | 4 | 58 | 9 | 10 | 12 |
| **SS** | 5 | 66 | 115 | 113 | 112 |
| **Jumlah** | | 125 | 125 | 125 | 125 |

Setelah dilakukan perhitungan bobot pada setiap pertanyaan, maka selanjutnya adalah menghitung total skor rerata aspek *Affection* per butir dengan menggunakan rumus $X = \frac{\Sigma f_i \,.w_i}{\Sigma f_i}$.

**Tabel 4.12. Hasil Skor Rerata Aspek *Affection***

| **Butir** | $\sum f_i \,.w_i$ | $\sum f_i$ | **X** |
|---|---|---|---|
| F1 | 565 | 125 | 4.52 |
| F2 | 613 | 125 | 4.90 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| F3 | 611 | 125 | 4.88 |
| F4 | 611 | 125 | 4.88 |
| **Skor Rerata Aspek *Affection*** | | | **4.795** |

Berdasarkan Tabel 4.12 diperoleh hasil skor rerata aspek *Cognitive* yaitu 4,795. Skor tersebut termasuk kedalam kategori "Sangat baik" yang mana terdapat pada Tabel 3.8 tentang kriteria tiap aspek. Sehingga media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dinyatakan sangat disukai oleh responden. Setelah mendapat skor rerata dari aspek *Affection*, maka tahap selanjutnya adalah skor akan dikonversi ke dalam tabel *direct rating* dengan menggunakan rumus $G = x.\frac{20}{5}$, maka akan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$G = 4.795\,.\frac{20}{5}$$

$$\mathrm{G} = 19.18$$

Jadi, hasil konversi nilai media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dari aspek *Affection* adalah 19,18. Nilai tersebut akan dihitung secara keseluruhan (nilai total) yang kemudian peringkatnya dapat diketahui pada Tabel 3.9 tentang peringkat *direct rating method*.

### 4.3.5. Analisis Aspek *Behaviour*

Dalam penelitian yang dikembangkan aspek *Behaviour* terdiri atas 3 butir pertanyaan yang kemudian akan dikodekan menjadi B1 sampai dengan B3. Hasil perhitungan bobot aspek *Behaviour* dapat dilihat pada Tabel 4.13.

**Tabel 4.13. Jawaban Responden pada Aspek *Behaviour***

| **Tingkat Penilaian** | **Bobot Skor** | **Jumlah** | | |
|---|---|---|---|---|
| | | B1 | B2 | B3 |
| **STS** | 1 | 0 | 0 | 0 |
| **TS** | 2 | 0 | 0 | 0 |
| **RG** | 3 | 1 | 1 | 1 |
| **S** | 4 | 5 | 12 | 33 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **SS** | 5 | 119 | 112 | 91 |
| **Jumlah** | | 125 | 125 | 125 |

Setelah dilakukan perhitungan bobot pada setiap pertanyaan, maka selanjutnya adalah menghitung total skor rerata aspek *Behaviour* per butir dengan menggunakan rumus $X = \frac{\sum f_i . w_i}{\sum f_i}$.

**Tabel 4.14. Hasil Skor Rerata Aspek *Behaviour***

| **Butir** | $\sum f_i$ **.w**$_i$ | $\sum f_i$ | **X** |
|---|---|---|---|
| B1 | 618 | 125 | 4.94 |
| B2 | 611 | 125 | 4.88 |
| B3 | 590 | 125 | 4.72 |
| **Skor Rerata Aspek *Behaviour*** | | | **4.84** |

Berdasarkan Tabel 4.14 diperoleh hasil skor rerata aspek *Cognitive* yaitu 4,84. Skor tersebut termasuk kedalam kategori "Sangat baik" yang mana terdapat pada Tabel 3.8 tentang kriteria tiap aspek. Sehingga media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dinyatakan sangat baik dalam mempengaruhi responden dalam merubah perilakunya. Setelah mendapat skor rerata dari aspek *Behaviour*, maka tahap selanjutnya adalah skor akan dikonversi ke dalam tabel *direct rating* dengan menggunakan rumus $G = x.\frac{20}{5}$, maka akan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$G = 4.84 \,.\frac{20}{5}$$

$$\mathrm{G} = 19.36$$

Jadi, nilai hasil konversi media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dari aspek *Behaviour* adalah 19,36. Nilai tersebut akan dihitung secara keseluruhan (nilai total) yang kemudian peringkatnya dapat diketahui pada Tabel 3.9 tentang peringkat *direct rating method*.

Hasil peringkat media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta secara keseluruhan dari kelima aspek dapat dilihat pada Tabel 4.15.

**Tabel 4.15. Peringkat Media Sosialisasi Secara Keseluruhan**

| Aspek | Nilai |
|---|---|
| *Attention* | 19.24 |
| *Readthroughness* | 19.50 |
| *Cognitive* | 19.68 |
| *Affection* | 19.18 |
| *Behaviour* | 19.36 |
| **Jumlah** | **96.96** |

Berdasarkan analisis dengan metode *direct rating method* diperoleh nilai total skor DRM sebesar 96,96. Apabila hasil nilai tersebut dimasukkan ke dalam tabel DRM yang terdapat pada Tabel 3.9 tentang peringkat *direct rating method*., maka menunjukkan bahwa media sosialisasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta masuk dalam kategori sangat efektif. Artinya media sosialisasi informasi yang dikembangkan berhasil dalam menarik perhatian, menambah pemahaman, dan merubah sikap mahasiswa untuk dapat dengan mudah menerima isi pesan yang disampaikan media sosialisasi informasi tersebut.

## 4.4. Pembahasan

Diperoleh hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan proses observasi dan angket menunjukkan permasalahan yaitu kurangnya media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sehingga masih banyak mahasiswa yang tidak mengetahui informasi terkait kompetisi dan menyebabkan antusias mahasiswa untuk mengikuti kompetisi masih rendah. Media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di

Universitas Negeri Jakarta berbentuk gabungan antara video *live shot* dan *motion graphic* diharapkan dapat memudahkan mahasiswa untuk mengetahui serta memahami informasi terkait kompetisi seperti (1) Jadwal kegiatan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres), (2) Persyaratan umum dan khusus kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres), (3) Prosedur pemilihan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres), (4) Penjurian dan penghargaan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta.

Selama proses pengembangan, penelitian, dan implementasi media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta terdapat faktor pendukung dan penghambat, diantaranya:

1. Faktor Pendukung
    a. Pihak Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan Universitas Negeri Jakarta yang dengan senang hati memberikan informasi terkait kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta
    b. Pihak panitia pelaksana kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta yang dengan senang hati mengizinkan untuk meliput kegiatan terkait kompetisi baik dari sekolah atau pelatihan Mawapres hingga pelaksanaan *Grand Final* tingkat Universitas
    c. Adanya media televisi di setiap Jurusan maupun Fakultas dan sosial media seperti *Instagram* milik Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) tiap Program Studi, Jurusan, Fakultas, serta Universitas di Universitas

Negeri Jakarta yang bisa dimanfaatkan untuk implementasi media sosialisasi informasi yang dikembangkan

2. Faktor Penghambat

   Kurangnya minat mahasiswa untuk melihat layar yang terdapat di Jurusan maupun Fakultas masing-masing.

Dari hasil uji kelayakan dan efektifitas yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta memiliki kelebihan dan kelemahan, diantaranya :

1. Kelebihan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta
   a. Media sosialisasi informasi sudah melewati uji kelayakan dan mendapat persentasi kelayakan 100% yang berarti media sosialisasi informasi sudah sesuai dengan kriteria isi maupun kriteria media
   b. Media sosialisasi informasi mampu menarik perhatian responden dengan baik
   c. Media sosialisasi informasi menggunakan gabungan video *live shot* dengan teknik animasi *motion graphic* yang merupakan sesuatu yang baru dalam menyampaikan informasi terkait kompetisi
2. Kelemahan media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta
   a. Diimplementasikan di media elektronik seperti televisi sehingga jika terjadi pemadaman listrik di Jurusan maupun Fakultas, media sosialisasi informasi tidak dapat berjalan

# BAB V

# KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

## 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pengembangan dan penelitian produk media sosialisasi informasi tentang kompetisi Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta berbentuk video *live shot* dan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic* adalah sebagai berikut :

1. Produk media sosialisasi informasi yang dikembangkan berisikan video, gambar, grafik, teks, transisi, *sound effect*, serta musik latar yang dapat menarik perhatian mahasiswa sesuai dengan hasil skor rerata aspek *Attention* yang dikategorikan "Sangat baik". Sedangkan produk media sosialisasi dapat memudahkan mahasiswa khususnya mahasiswa semester 1 hingga semester 6 dalam memahami informasi terkait kompetisi sesuai dengan hasil skor rerata aspek *Cognitive* yang dikategorikan juga "Sangat baik". Selain itu, produk media sosialisasi informasi yang dikembangkan mendapatkan nilai kelayakan kategori sangat baik saat uji ahli materi, ahli media, dan responden. Menurut hasil perhitungan skor dari jawaban hasil uji materi dan ahli media, diperoleh data bahwa persentase kelayakan produk secara keseluruhan dikategorikan "Sangat Baik" serta menurut hasil perhitungan skor dari jawaban hasil uji responden oleh 125 mahasiswa untuk seluruh Fakultas di Universitas Negeri Jakarta, diperoleh data bahwa persentase kelayakan produk secara keseluruhan dikategorikan "Sangat Efektif". Sehingga produk

yang dikembangan sangat baik dan sangat efektif dalam menambah pengetahuan mahasiswa tentang informasi kompetisi.

2. Produk media sosialisasi informasi yang dikembangkan dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk ikut serta dalam kompetisi. Menurut hasil perhitungan skor dari jawaban hasil uji responden oleh 125 mahasiswa untuk seluruh Fakultas di Universitas Negeri Jakarta, diperoleh data bahwa 56% mahasiswa sangat setuju untuk mengikuti kompetisi dan dapat dibuktikan oleh kuesioner tanggapan mahasiswa pada butir pernyataan nomor 7.

## 5.2. Implikasi

Dengan adanya media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta berbentuk video *live shot* dan *motion graphic* diharapkan akan dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta minat mahasiswa khususnya mahasiswa semester 1 hingga semester 6 terhadap kompetisi pemilihan Mawapres.

## 5.3. Saran

Adapun saran untuk pengembangan selanjutnya, adalah sebagai berikut:

1. Dalam membuat sebuah animasi grafis 2D, konsep yang akan digunakan harus matang agar dalam pembuatannya tidak melampaui batasan konsep dan improvisasi yang berlebihan.
2. Kegiatan pelatihan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta diharapkan dapat dijadwalkan secara lebih baik dengan mensosialisasikan dan menginformasikan jadwal kegiatan yang tepat sasaran.

3. Media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta diharapkan dapat digunakan secara nyata oleh pihak Universitas Negeri Jakarta.
4. Media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta berisikan informasi sampai dengan tingkat Universitas diharapkan kedepannya akan ditambahkan informasi sampai dengan tingkat Nasional.
5. Media sosialisasi informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta dibuat lebih baik dengan menambahkan pergerakkan animasi yang lebih menarik dan video *live shot* terkait kompetisi yang lebih banyak.

## DAFTAR PUSTAKA


Anonim. (2017). *Pedoman Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres) Program Sarjana dan Diploma Tahun 2017*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi.

Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Basier, S. (2011). *Soft skill vs Hard skill*. *Edisi VII*. Jakarta: Newsletter Kantor Akuntan Publik Syarief Basir dan Rekan. Diakses 12 Februari 2017.

Betancourt, M. (2013). *The History of Motion Graphic.* Wildside Press.

Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.

Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.

Durianto, Sugiarto, Widjaja & Supratikno. (2003). *Inovasi Pasar Dengan Iklan yang Efektif*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama)

Ewles, L and Simnett, I. (1994). *Promosi Kesehatan*, *Petunjuk Praktis*. Ed ke-2. Yogyakarta: UGM Press.

Hendryadi. (2014). Content Validity (Validitas Isi), Jurnal Teorionline Personal Paper, 1: 3-4.

Kustandi, C., Sutjipto, B., & Jamaludin, Asep. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Maulida, A.D.N. (2013). Studi Keefektifitas Dalam Sosialisasi E-KTP di Kelurahan Sempaja Selatan Kota Samarinda, Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Samarinda, 2(1): 140-154.

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Notoatmodjo, S. (2005). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Ed Ke-3. Jakarta: Rineka Cipta.

Nugroho, S. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: Andi.

Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BSNP.

Setyosari, P. (2013). *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Ed ke-3. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sukarno, Iman Satriaputra. (2008). Perancangan Motion Graphic ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. Jurnal tingkat sarjana bidang Senirupa dan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung. 3(1): 2.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.

Wardhani, Rahmi Kesuma. (2014). Perancangan Video Dokumenter "Autisme", Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa dan Desain Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung, 3(1): 3.

## Lampiran 1 – Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI , DAN PENDIDIKAN TINGGI
**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV :4893982
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Building Future Leaders

Nomor : **0675A/UN39.12/KM/2017** **27 Februari 2017**
Lamp. : -
H a l : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi**

Yth. **Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan**
**Universitas Negeri Jakarta**

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

| | | |
|---|---|---|
| N a m a | : | **Silka Najah** |
| Nomor Registrasi | : | 5235134422 |
| Program Studi | : | Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Fakultas | : | Teknik Universitas Negeri Jakarta |
| No. Telp/HP | : | 085694382805 |

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**"Pengembangan Media Sosialisasi Tentang Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta Berbentuk Video Live Shot dan Animasi 2D"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH
NIP. 19630403 198510 2 001

**Tembusan :**
1. Dekan Fakultas Teknik
2. Kaprog Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI , DAN PENDIDIKAN TINGGI
**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV :4893982
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Building Future Leaders

Nomor : **0770C/UN39.12/KM/2017** **6 Maret 2017**
Lamp. : -
H a l : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi**

Yth. **Wakil Dekan 3 Fakultas Ilmu Keolahragaan**
**Universitas Negeri Jakarta**

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

| | | |
|---|---|---|
| N a m a | : | **Silka Najah** |
| Nomor Registrasi | : | 5235134422 |
| Program Studi | : | Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Fakultas | : | Teknik Universitas Negeri Jakarta |
| No. Telp/HP | : | 085694382805 |

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**"Pengembangan Media Sosialisasi Tentang Mahasiswa Berprestasi di Universitas Negeri Jakarta Berbentuk Video Live Shot & Animasi 2D"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH
NIP. 19630403 198510 2 001

**Tembusan :**
1. Dekan Fakultas Teknik
2. Kaprog Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

# Lampiran 2 – Kisi-Kisi Instrumen Observasi

**Kisi – Kisi Instrumen Observasi**

**Wakil Rektor 3 Bidang Kemahasiswaan Universitas Negeri Jakarta**

| Aspek | Indikator | Nomor Soal | Jumlah Butir |
|---|---|---|---|
| Pengetahuan | Tahun diadakannya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 1 | 1 |
| | Tujuan diadakannya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 6 | 1 |
| | Harapan diadakannya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 12 | 1 |
| Ketertarikan atau minat mahasiswa | Keikutsertaan dalam kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 2, 3, 4, 5 | 4 |
| | Motivasi responden mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 7 | 1 |
| Kelayakan media | Keefektifan pelaksanaan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 8 | 1 |
| | Permasalahan dalam kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 9, 10, 11 | 3 |
| | Keefektifan media informasi yang telah ada | 13 | 1 |
| | Penyampaian konten atau isi sebuah media informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna | 14 | 1 |
| | Bentuk media informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna | 15 | 1 |

25/1-17

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Penjelasan terkait konten atau isi media informasi yang sesuai kebutuhan pengguna | 16 | 1 |

**Kisi – Kisi Instrumen Observasi**

**Wakil Dekan 3 Fakultas Universitas Negeri Jakarta**

| Aspek | Indikator | Nomor Soal | Jumlah Butir |
|---|---|---|---|
| Pengetahuan | Tujuan diadakannya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 5 | 1 |
| | Harapan diadakannya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 11 | 1 |
| Ketertarikan atau minat mahasiswa | Keikutsertaan dalam kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 1, 2, 3, 4 | 4 |
| | Motivasi responden mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 6 | 1 |
| Kelayakan media | Keefektifan pelaksanaan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 7 | 1 |
| | Permasalahan dalam kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 8, 9, 10 | 3 |
| | Keefektifan media informasi yang telah ada | 12 | 1 |
| | Penyampaian konten atau isi sebuah media informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna | 13 | 1 |
| | Bentuk media informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna | 14 | 1 |
| | Penjelasan terkait konten atau isi media informasi yang sesuai kebutuhan pengguna | 15 | 1 |

## Kisi – Kisi Instrumen Observasi

## Alumni Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ

### I. Identitas Responden

| Aspek | Indikator | Nomor Soal | Jumlah Butir |
|---|---|---|---|
| Informasi data diri responden | Nama responden | 1 | 1 |
| | Usia responden | 2 | 1 |
| | Jenis kelamin responden | 3 | 1 |
| | Program pendidikan responden | 4 | 1 |
| | Angkatan responden | 5 | 1 |
| | Fakultas responden | 6 | 1 |
| | Jurusan responden | 7 | 1 |
| | Program studi responden | 8 | 1 |
| | Keikutsertaan terhadap kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler di UNJ | 9 | 1 |

### II. Pertanyaan tentang Kegiatan Mawapres UNJ

| Aspek | Indikator | Nomor Soal | Jumlah Butir |
|---|---|---|---|
| Pengetahuan | Mengetahui adanya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 1, 2 | 2 |
| | Mengetahui seputar informasi kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 12 | 1 |
| Ketertarikan atau minat mahasiswa | Tahun mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 3 | 1 |
| | Keikutsertaan terhadap kegiatan sekolah Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 4 | 1 |
| | Lolos seleksi responden | 5 | 1 |
| | Motivasi responden mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 6 | 1 |
| Pelaksanaan Mawapres di UNJ | Pengaruh kompetisi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) bagi responden | 7, 8 | 2 |
| | Hambatan responden mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 9 | 1 |
| | Keuntungan responden | 10 | 1 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | | |
| | Keefektifan pelaksanaan kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 11 | 1 |
| Kelayakan media | Keefektifan media informasi yang telah ada | 13 | 1 |
| | Penyampaian konten atau isi sebuah media informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna | 14 | 1 |
| | Bentuk media informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna | 15 | 1 |
| | Penjelasan terkait konten atau isi media informasi yang sesuai kebutuhan pengguna | 16 | 1 |

## Kisi – Kisi Instrumen Observasi

## Mahasiswa UNJ Angkatan 2014 s/d 2016

**I. Identitas Responden**

| Aspek | Indikator | Nomor Soal | Jumlah Butir |
|---|---|---|---|
| Informasi data diri responden | Nama responden | 1 | 1 |
| | Usia responden | 2 | 1 |
| | Jenis kelamin responden | 3 | 1 |
| | Program pendidikan responden | 4 | 1 |
| | Angkatan responden | 5 | 1 |
| | Fakultas responden | 6 | 1 |
| | Jurusan responden | 7 | 1 |
| | Program studi responden | 8 | 1 |
| | Total Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang diperoleh | 9 | 1 |

**II. Pertanyaan tentang Kegiatan Mawapres UNJ**

| Aspek | Indikator | Nomor Soal | Jumlah Butir |
|---|---|---|---|
| Pengetahuan | Meningkatkan pengertian atau pemahaman tentang mahasiswa berprestasi | 1 | 1 |
| | Mengetahui adanya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 2, 3, 4 | 3 |
| | Mengetahui seputar informasi kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 7, 8 | 2 |
| Ketertarikan atau minat mahasiswa | Keikutsertaan dalam kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ | 5, 6 | 2 |
| | Media informasi memiliki daya tarik | 12 | 1 |
| Kelayakan media | Keefektifan media informasi yang telah ada | 9 | 1 |
| | Penyampaian konten atau isi sebuah media informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna | 10, 13 | 2 |
| | Bentuk media informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna | 11 | 1 |
| | Penjelasan terkait konten atau isi media informasi yang sesuai kebutuhan pengguna | 14 | 1 |

# Lampiran 3 – Contoh Hasil Pengisian Kuesioner Awal

**Instrumen Observasi**

(Wakil Rektor 3 Bidang Kemahasiswaan Universitas Negeri Jakarta)

Nama : Nur Fajriah
Profesi : Staff Wakil Rektor III
Lembaga : UNJ

Kepada Yth. Responden

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini merupakan salah satu instrumen penelitian untuk penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D" yang dilakukan oleh:

Nama : Silka Najah
NIM : 5235134422
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer,Universitas Negeri Jakarta

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggali informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ dari sudut pandang penyelenggara kegiatan.

Segala informasi yang telah diberikan akan tetap terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Terimakasih atas partisipasi dan kerja sama Bapak/Ibu.

**PETUNJUK PENGISIAN**

Berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban anda! Untuk jawaban dengan kolom berbentuk kotak ○ jawaban yang dipilih **hanya boleh satu**, dan untuk kolom berbentuk bulat □ jawaban yang dipilih **boleh lebih dari satu**, atau isilah titik – titik yang tersedia sesuai dengan jawaban Bapak/Ibu.

1. Sejak tahun berapa kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) diadakan di UNJ ?
   .....
2. Bagaimana antusiasme atau minat mahasiswa terhadap kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ○ Sangat baik
   - ⊘ Baik
   - ○ Cukup baik
   - ○ Kurang baik, karena.....
     .....
3. Bagaimana presentase (%) jumlah mahasiswa yang mendaftar atau ikut serta dalam kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ⊘ Tetap atau stabil

○ Semakin meningkat tiap tahun, sekitar.....%
○ Semakin menurun tiap tahun, sekitar.....%
○ Terkadang mengalami peningkatan, terkadang mengalami penurunan

4. Mahasiswa dari fakultas apa yang paling banyak mendaftar atau mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
☐ Fakultas Ekonomi (FE)
☑ Fakultas Bahasa dan Seni (FBS)
☐ Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK)
☑ Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
☐ Fakultas Ilmu Sosial (FIS)
☐ Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA)
☑ Fakultas Teknik (FT)

5. Mahasiswa dari fakultas apa yang paling sering menjadi juara dari kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
☐ Fakultas Ekonomi (FE)
☑ Fakultas Bahasa dan Seni (FBS)
☐ Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK)
☑ Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
☐ Fakultas Ilmu Sosial (FIS)
☑ Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA)
☐ Fakultas Teknik (FT)

6. Menurut Bapak/Ibu, apa tujuan diadakannya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ?
sebagai ajang y memotivasi mahasiswa dalam berprestasi

7. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana memotivasi mahasiswa agar lebih tertarik untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
① sosialisasi pd saat MPA
②

8. Menurut Bapak/Ibu, apakah kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ sudah terlaksana dengan baik dan efektif ?
⊘ Sudah, karena...antusias peronton tinggi, timeline terselenggara sesuai jadwal
○ Belum, karena.....

9. Adakah permasalahan yang terjadi selama diadakannya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ○ Ada, yaitu.....
   - ☑ Tidak ada, karena.....

10. Jika ada, seberapa lama permasalahan tersebut dapat terjadi ?
    - ○ Sering
    - ○ Cukup sering
    - ○ Kadang – kadang

11. Bagaimana cara mengatasi permasalahan tersebut ?

12. Apa harapan Bapak/Ibu terkait kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ untuk kedepannya ?
    Peserta tambah banyak, kualitasnya lebih ditingkatkan baik dalam penyelenggaraan ataupun karamnya

13. Apakah media informasi atau sosialisasi yang telah ada sudah efektif dan informatif ?
    - ○ Sudah
    - ☑ Belum, karena tempat pemasangan spanduk/poster yang terbatas & dana yg terbatas

14. Apakah perlu media informasi atau sosialisasi yang lebih detail tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
    - ☑ Ya
    - ○ Tidak

15. Menurut Bapak/Ibu, media informasi atau sosialisasi apa yang lebih efektif ?
    - ☑ Poster cetak
    - ☑ Poster digital
    - ☑ Video menggunakan media rekam atau *live shot*
    - ☐ Video animasi 2 dimensi berbasis animasi 2D / *motion graphic*
    - ☑ Video gabungan antara *live shot* dan animasi 2D / *motion graphic*

    Lainnya: .....

16. Jika nantinya dibuatkan media informasi atau sosialisasi, informasi apa yang menurut Bapak/Ibu perlu untuk diinformasikan ?
    - ☐ Jadwal kegiatan Mawapres UNJ
    - ☐ Alur pendaftaran Mawapres UNJ
    - ☐ Persyaratan umum dan khusus Mawapres UNJ
    - ☑ Prosedur pemilihan Mawapres UNJ
    - ☑ Penjurian Mawapres UNJ

    Lainnya: .....

## Instrumen Observasi

(Wakil Dekan 3 Fakultas Universitas Negeri Jakarta)

Nama : Drs. Mustava, M.Pd.
Profesi : Wakil Dekan III FIK UNJ
Lembaga : FIK UNJ

Kepada Yth. Responden

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini merupakan salah satu instrumen penelitian untuk penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D" yang dilakukan oleh:

Nama : Silka Najah
NIM : 5235134422
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer,Universitas Negeri Jakarta

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggali informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ dari sudut pandang penyelenggara kegiatan.

Segala informasi yang telah diberikan akan tetap terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Terimakasih atas partisipasi dan kerja sama Bapak/Ibu.

**PETUNJUK PENGISIAN**

Berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban anda! Untuk jawaban dengan kolom berbentuk kotak ○ jawaban yang dipilih **hanya boleh satu**, dan untuk kolom berbentuk bulat □ jawaban yang dipilih **boleh lebih dari satu**, atau isilah titik – titik yang tersedia sesuai dengan jawaban Bapak/Ibu.

1. Bagaimana antusiasme atau minat mahasiswa terhadap kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Fakultas ataupun UNJ ?
   - ○ Sangat baik
   - ✓ Baik
   - ○ Cukup baik
   - ○ Kurang baik, karena.....
     .....
     .....
2. Bagaimana presentase (%) jumlah mahasiswa yang mendaftar atau ikut serta dalam kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Fakultas ataupun UNJ ?
   - ○ Tetap atau stabil

- ☑ Semakin meningkat tiap tahun, sekitar 5 %
- ○ Semakin menurun tiap tahun, sekitar ..... %
- ○ Terkadang mengalami peningkatan, terkadang mengalami penurunan

3. Mahasiswa dari Jurusan dan Program studi apa yang paling banyak mendaftar atau mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Fakultas ataupun UNJ ?
   Ilmu Kedlahragaan

4. Mahasiswa dari Jurusan dan Program studi apa yang paling sering lolos ke tingkat Universitas atau Perguruan tinggi pada kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Fakultas ataupun UNJ ?
   Ilmu Kedlahragaan

5. Menurut Bapak/Ibu, apa tujuan diadakannya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Fakultas ataupun UNJ?
   memotivasi para Mahasiswa untuk berkompetisi, untuk semakin di Kompetisi Olahraga.

6. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana memotivasi mahasiswa agar lebih tertarik untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Fakultas ataupun UNJ ?
   Memberikan Pengetahuan tegas pentingnya Kompetisi sebagai alat untuk Mengembangkan kompetensi MHS

7. Menurut Bapak/Ibu, apakah kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Fakultas ataupun UNJ sudah terlaksana dengan baik dan efektif ?
   - ☑ Sudah, karena mengikutkan semua stakeholders yg ada di semua jenjang.
   - ○ Belum, karena .....

8. Adakah permasalahan yang terjadi selama diadakannya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Fakultas ataupun UNJ ?
   - ○ Ada, yaitu Sosialisasi telah ditingkatkan tapi karena di FIK kalah gengsi dg kompetisi lain.
   - ○ Tidak ada, karena .....

9. Jika ada, seberapa lama permasalahan tersebut dapat terjadi ?
   - ○ Sering

○ Cukup sering
✓ Kadang – kadang

10. Bagaimana cara mengatasi permasalahan tersebut ?
Berikan Alternatif Kelompok Lawan Sesudah diberikan Penjelasan Karena di FIK lebih fokus ke Nilai Kompetisinya.

11. Apa harapan Bapak/Ibu terkait kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Fakultas ataupun UNJ untuk kedepannya ?
Kategori Mawapres di buat lagi Cukup Hanya Satu, tapi ada Kategori yg Lemah.

12. Apakah media informasi atau sosialisasi yang telah ada sudah efektif dan informatif ?
○ Sudah
✓ Belum, karena Atmosfir di FIK Beda, Kelihatan tidak begitu kompetisi OK.

13. Apakah perlu media informasi atau sosialisasi yang lebih detail tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ ?
✓ Ya
○ Tidak

14. Menurut Anda, media informasi atau sosialisasi apa yang lebih efektif ?
☑ Poster cetak
☑ Poster digital
☑ Video menggunakan media rekam atau *live shot*
☑ Video animasi 2 dimensi berbasis animasi 2D / *motion graphic*
☐ Video gabungan antara *live shot* dan animasi 2D / *motion graphic*
Lainnya: .....

15. Jika nantinya dibuatkan media informasi atau sosialisasi, informasi apa yang menurut Anda perlu untuk diinformasikan ?
☑ Jadwal kegiatan Mawapres Fakultas ataupun UNJ
☑ Alur pendaftaran Mawapres Fakultas ataupun UNJ
☑ Persyaratan umum dan khusus Mawapres Fakultas ataupun UNJ
☑ Prosedur pemilihan Mawapres Fakultas ataupun UNJ
☐ Penjurian Mawapres Fakultas ataupun UNJ
Lainnya: .....

## Instrumen Observasi Responden

(Alumni Mahasiswa Berprestasi atau Mawapres UNJ)

Kepada Yth. Responden

Terimakasih atas kesediaan Saudara/i meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini merupakan salah satu instrumen penelitian untuk penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D" yang dilakukan oleh:

Nama : Silka Najah
NIM : 5235134422
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer,Universitas Negeri Jakarta

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui informasi terkait kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ dari sudut pandang mahasiswa.
Segala informasi yang telah diberikan akan tetap terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Terimakasih atas partisipasi dan kerja sama Saudara/i.

**PETUNJUK PENGISIAN**

Berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban anda! Untuk jawaban dengan kolom berbentuk kotak ○ jawaban yang dipilih **hanya boleh satu**, dan untuk kolom berbentuk bulat □ jawaban yang dipilih **boleh lebih dari satu**, atau isilah titik – titik yang tersedia sesuai dengan jawaban Anda.

**I. Identitas Responden**

1. Nama* : Dina Chaerani
2. Usia* : 21
3. Jenis Kelamin*
   - ○ Laki - Laki
   - ✓ Perempuan
4. Program Pendidikan**
   - ○ Diploma (D3)
   - ✓ Sarjana (S1)
5. Angkatan*
   - ○ 2011
   - ○ 2012
   - ✓ 2013
   - ○ 2014
   - Lainnya: .....

6. Fakultas**
   - ○ Ekonomi (FE)
   - ⊘ Bahasa dan Seni (FBS)
   - ○ Ilmu Keolahragaan (FIK)
   - ○ Ilmu Pendidikan (FIP)
   - ○ Ilmu Sosial (FIS)
   - ○ Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA)
   - ○ Teknik (FT)
7. Jurusan** : Bahasa Jerman
8. Program Studi** : Pend. Bahasa Jerman
9. Apakah Anda mengikuti kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler yang ada di UNJ ?**
   - ⊘ Ya, yaitu BEM FBS, Lembaga Kajian Mahasiswa
   - ○ Tidak

*** Wajib diisi**
**** Yang terdahulu dipilih atau telah ditempuh**

**II. Pertanyaan Tentang Kegiatan Mawapres UNJ**

1. Sejak kapan Anda mengetahui informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ ?
   - ✓ Semester 1
   - ○ Semester 2
   - ○ Semester 3
   - ○ Semester 4
   - ○ Semester 5
   - ○ Semester 6

2. Dari mana Anda mengetahui tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ ?
   - ☑ Teman
   - ☐ Dosen
   - ☐ Program studi
   - ☐ Jurusan
   - ☐ Fakultas
   - ☐ Facebook
   - ☑ Instagram
   - ☐ Twitter
   - ☐ Website UNJ
   - Lainnya: senior

3. Tahun berapa Anda mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ○ 2011
   - ○ 2012
   - ○ 2013
   - ○ 2014
   - ✓ 2015
   - ✓ 2016
   - Lainnya: .....

4. Apakah Anda selalu menghadiri atau mengikuti kegiatan sekolah Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) yang diadakan oleh tiap Fakultas ?
   - ✓ Selalu mengikuti
   - ○ Kadang – kadang, sebanyak.....dari.....kegiatan.
   - ○ Tidak pernah

5. Terdapat tahap seleksi, di tingkat apa Anda berhasil lolos seleksi kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ○ Program studi
   - ○ Jurusan
   - ○ Fakultas
   - ○ Universitas / Perguruan tinggi
   - ✓ Nasional

6. Apa yang membuat Anda termotivasi untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   karena saya ingin membawa nama baik saya, keluarga saya, dan UNJ lewat jalur Mawapres. karena saya ingin membuktikan bahwa "even though I was neglected by UI, I can still be an outstanding student in so many ways"

7. Menurut Anda, dengan adanya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ adakah pengaruh terhadap kepribadian individu ?
   - ✓ Ya, yaitu karena dengan adanya kompetisi Mawapres, saya pribadi dilatih untuk lebih giat dalam melaksanakan tugas yang ada, tepat waktu, & melatih kedisiplinan dalam menulis KTI.

○ Tidak, karena.....

8. Menurut Anda, dengan adanya kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ adakah pengaruh terhadap lingkungan sosial Anda di kampus ?
   ⊘ Ya, yaitu Saya lebih mengenal banyak teman & jejaring yang saya buat lebih masif dan banyak
   ○ Tidak, karena.....

9. Menurut Anda, adakah kesulitan dan hambatan selama mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   ⊘ Ya, yaitu menemukan ide & gagasan yg kreatif dalam penulisan KTI
   ○ Tidak, karena.....

10. Menurut Anda, keuntungan apa yang diperoleh setelah mengikuti atau terpilih menjadi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
    lebih terkenal, Boarden networking and horizon, Banyak diundang untuk mengisi acara seperti seminar, dll, mengInspirasi banyak orang

11. Menurut Anda, apakah kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ sudah terlaksana dengan baik ?
    ○ Sudah, karena.....
    ⊘ Belum, karena konsep yg dibuat masih dirintis & belum matang. Seharusnya disosialisasikan sejak penerimaan Mahasiswa baru

12. Apakah sangat mudah bagi Anda untuk mendapatkan informasi seputar kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ ?
    ⊘ Ya
    ○ Tidak

13. Apakah media informasi atau sosialisasi yang telah ada sudah efektif dan informatif dalam menyampaikan informasi seputar kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ ?
    - ○ Ya
    - ⊘ Tidak, karena.....
      .....
14. Apakah perlu media informasi atau sosialisasi yang lebih detail tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ ?
    - ⊘ Ya
    - ○ Tidak
15. Menurut Anda, media informasi atau sosialisasi apa yang lebih efektif ?
    - ☐ Poster cetak
    - ☐ Poster digital
    - ☑ Video menggunakan media rekam atau *live shot*
    - ☑ Video animasi 2 dimensi berbasis animasi 2D / *motion graphic*
    - ☑ Video gabungan antara *live shot* dan animasi 2D / *motion graphic*

      Lainnya: .....
16. Jika nantinya dibuatkan media informasi atau sosialisasi, informasi apa yang menurut anda perlu untuk diinformasikan ?
    - ☑ Jadwal kegiatan Mawapres UNJ
    - ☑ Alur pendaftaran Mawapres UNJ
    - ☑ Persyaratan umum dan khusus Mawapres UNJ
    - ☑ Prosedur pemilihan Mawapres UNJ
    - ☑ Penjurian Mawapres UNJ

      Lainnya: .....

## Instrumen Observasi Responden

(Mahasiswa UNJ Angkatan 2014 s/d 2016)

Kepada Yth. Responden

Terimakasih atas kesediaan Saudara/i meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini merupakan salah satu instrumen penelitian untuk penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*" yang dilakukan oleh:

Nama : Silka Najah
NIM : 5235134422
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai suatu tolak ukur pengetahuan mahasiswa terkait kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ.

Sesuai dengan kode etik penilitian maka segala informasi yang telah diberikan akan tetap terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Terimakasih atas partisipasi dan kerja sama Saudara/i.

**PETUNJUK PENGISIAN**

Berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban anda! Untuk jawaban dengan kolom berbentuk kotak ○ jawaban yang dipilih **hanya boleh satu**, dan untuk kolom berbentuk bulat □ jawaban yang dipilih **boleh lebih dari satu**, atau isilah titik – titik yang tersedia sesuai dengan jawaban Anda.

**I. Identitas Responden**

1. Nama* : Fegiar Aristaningsih
2. Usia* : 19
3. Jenis Kelamin*
   - ○ Laki - Laki
   - ✓ Perempuan
4. Program Pendidikan*
   - ○ Diploma (D3)
   - ✓ Sarjana (S1)
5. Angkatan*
   - ○ 2014
   - ○ 2015
   - ✓ 2016

24/12

6. Fakultas*
   - ○ Ekonomi (FE)
   - ☑ Bahasa dan Seni (FBS)
   - ○ Ilmu Keolahragaan (FIK)
   - ○ Ilmu Pendidikan (FIP)
   - ○ Ilmu Sosial (FIS)
   - ○ Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA)
   - ○ Pendidikan Psikologi (FPP)
   - ○ Teknik (FT)
7. Jurusan* : Bahasa dan Sastra Indonesia
8. Program Studi* : Sastra Indonesia
9. Berapa total Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang Anda peroleh ?**
   - ○ Kurang dari 3,00 (< 3,00)
   - ☑ Lebih dari 3,00 (> 3,00)

*** Wajib diisi**

**** Sampai dengan semester yang telah Anda selesaikan**

**II. Pertanyaan Tentang Kegiatan Mawapres UNJ**

1. Jika Anda mendengar kata "Mahasiswa Berprestasi", apa pendapat Anda tentang hal itu ?

   Mahasiswa yang mendapat IP sempurna 4,00

2. Apakah Anda mengetahui kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ☑ Ya
   - ○ Tidak

3. Jika ya, sejak kapan Anda mengetahui informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ○ Semester 1
   - ☑ Semester 2
   - ○ Semester 3
   - ○ Semester 4
   - ○ Semester 5
   - ○ Semester 6

4. Dari mana Anda mengetahui tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ☐ Teman
   - ☐ Dosen
   - ☑ Program studi
   - ☐ Jurusan
   - ☐ Fakultas
   - ☐ Facebook
   - ☐ Instagram
   - ☐ Twitter
   - ☐ Website UNJ

   Lainnya: .....

5. Apakah Anda pernah mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ○ Ya
   - ☑ Tidak

6. Jika tidak, Apakah Anda tertarik untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ☑ Ya, karena... menambah pengalaman
   - ○ Tidak, karena.....

7. Apakah Anda mengetahui informasi seputar kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ☑ Ya
   - ○ Tidak

8. Jika ya, seputar informasi seperti apa yang Anda ketahui ?
   - ☐ Jadwal kegiatan Mawapres UNJ
   - ☐ Alur pendaftaran Mawapres UNJ
   - ☑ Persyaratan umum Mawapres UNJ
   - ☐ Persyaratan khusus Mawapres UNJ
   - ☐ Prosedur penilaian pemilihan Mawapres UNJ

Lainnya: .....

9. Apakah media informasi atau sosialisasi yang telah ada sudah efektif dan informatif ?
   - ○ Sudah
   - ⊘ Belum, karena Saya hanya melihat sekilas pengumuman di mading PRODI dan tidak melihat di media sosial
10. Apakah perlu media informasi atau sosialisasi yang lebih detail tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
    - ⊘ Ya
    - ○ Tidak
11. Media informasi atau sosialisasi dalam bentuk apa yang menurut Anda paling tepat dan paling efektif ?
    - ☐ Poster cetak
    - ☐ Poster digital
    - ☐ Video menggunakan media rekam atau *live shot*
    - ☐ Video berbasis animasi 2D atau *motion graphic*
    - ☑ Video gabungan antara *live shot* dan animasi 2D / *motion graphic*

    Lainnya: .....
12. Apa yang menyebabkan Anda tertarik terhadap suatu media informasi atau sosialisasi ?
    - ☐ Tampilan dan gaya desain
    - ☐ Komposisi bentuk dan warna
    - ☑ Konten atau isi berita

    Lainnya: .....
13. Apa yang membuat Anda cepat mengerti dan memahami isi dari media informasi atau sosialisasi ?
    - ☑ Tampilan dan gaya desain
    - ☑ Huruf atau font tulisan
    - ☑ Menggunakan bahasa sehari - hari
    - ☑ Penjelasan isi yang singkat
    - ☑ Penjelasan isi yang terstruktur

    Lainnya: .....
14. Jika nantinya dibuatkan media informasi atau sosialisasi, informasi apa yang menurut anda perlu untuk diinformasikan ?
    - ☑ Jadwal kegiatan Mawapres UNJ
    - ☑ Alur pendaftaran Mawapres UNJ
    - ☑ Persyaratan umum dan khusus Mawapres UNJ
    - ☑ Prosedur penilaian pemilihan Mawapres UNJ
    - ☑ Penjurian Mawapres UNJ

    Lainnya: .....

## Instrumen Observasi Responden

(Mahasiswa UNJ Angkatan 2014 s/d 2016)

Kepada Yth. Responden

Terimakasih atas kesediaan Saudara/i meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini merupakan salah satu instrumen penelitian untuk penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*" yang dilakukan oleh:

Nama : Silka Najah
NIM : 5235134422
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer,Universitas Negeri Jakarta

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai suatu tolak ukur pengetahuan mahasiswa terkait kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ.

Sesuai dengan kode etik penilitian maka segala informasi yang telah diberikan akan tetap terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Terimakasih atas partisipasi dan kerja sama Saudara/i.

**PETUNJUK PENGISIAN**

Berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban anda! Untuk jawaban dengan kolom berbentuk kotak ○ jawaban yang dipilih **hanya boleh satu**, dan untuk kolom berbentuk bulat ☐ jawaban yang dipilih **boleh lebih dari satu**, atau isilah titik – titik yang tersedia sesuai dengan jawaban Anda.

**I. Identitas Responden**

1. Nama* : Rizal Subekti
2. Usia* : 19 tahun
3. Jenis Kelamin*
   - ✓ Laki - Laki
   - ○ Perempuan
4. Program Pendidikan*
   - ○ Diploma (D3)
   - ✓ Sarjana (S1)
5. Angkatan*
   - ○ 2014
   - ✓ 2015
   - ○ 2016

24/12/19

6. Fakultas*
   - ○ Ekonomi (FE)
   - ○ Bahasa dan Seni (FBS)
   - ○ Ilmu Keolahragaan (FIK)
   - ○ Ilmu Pendidikan (FIP)
   - ○ Ilmu Sosial (FIS)
   - ○ Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA)
   - ○ Pendidikan Psikologi (FPP)
   - ◉ Teknik (FT)
7. Jurusan* : Teknik Elektro
8. Program Studi* : Pend. Teknik elektro
9. Berapa total Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang Anda peroleh ?**
   - ○ Kurang dari 3,00 (< 3,00)
   - ◉ Lebih dari 3,00 (> 3,00)

*** Wajib diisi**

**** Sampai dengan semester yang telah Anda selesaikan**

**II. Pertanyaan Tentang Kegiatan Mawapres UNJ**

1. Jika Anda mendengar kata "Mahasiswa Berprestasi", apa pendapat Anda tentang hal itu ?

   Mempunyai suatu kebanggaan tersendiri jika kita memiliki predikat itu

2. Apakah Anda mengetahui kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ☑ Ya
   - ○ Tidak

3. Jika ya, sejak kapan Anda mengetahui informasi tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ○ Semester 1
   - ☑ Semester 2
   - ○ Semester 3
   - ○ Semester 4
   - ○ Semester 5
   - ○ Semester 6

4. Dari mana Anda mengetahui tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ☐ Teman
   - ☐ Dosen
   - ☑ Program studi
   - ☐ Jurusan
   - ☐ Fakultas
   - ☐ Facebook
   - ☐ Instagram
   - ☐ Twitter
   - ☐ Website UNJ

   Lainnya: .....

5. Apakah Anda pernah mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ○ Ya
   - ☑ Tidak

6. Jika tidak, Apakah Anda tertarik untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ☑ Ya, karena.. bisa membuat bangga diri sendiri & orang di sekitar maupun lembaga
   - ○ Tidak, karena.....

7. Apakah Anda mengetahui informasi seputar kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
   - ○ Ya
   - ☑ Tidak

8. Jika ya, seputar informasi seperti apa yang Anda ketahui ?
   - ☐ Jadwal kegiatan Mawapres UNJ
   - ☐ Alur pendaftaran Mawapres UNJ
   - ☐ Persyaratan umum Mawapres UNJ
   - ☐ Persyaratan khusus Mawapres UNJ
   - ☐ Prosedur penilaian pemilihan Mawapres UNJ

Lainnya: .....

9. Apakah media informasi atau sosialisasi yang telah ada sudah efektif dan informatif ?
   - ○ Sudah
   - ⊘ Belum, karena.....
     .....
10. Apakah perlu media informasi atau sosialisasi yang lebih detail tentang kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ ?
    - ⊘ Ya
    - ○ Tidak
11. Media informasi atau sosialisasi dalam bentuk apa yang menurut Anda paling tepat dan paling efektif ?
    - ☐ Poster cetak
    - ☐ Poster digital
    - ☐ Video menggunakan media rekam atau *live shot*
    - ☐ Video berbasis animasi 2D atau *motion graphic*
    - ☑ Video gabungan antara *live shot* dan animasi 2D / *motion graphic*

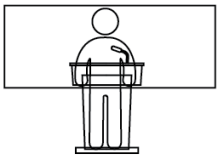
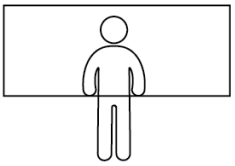
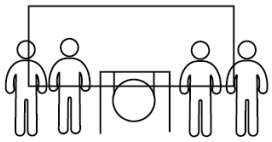
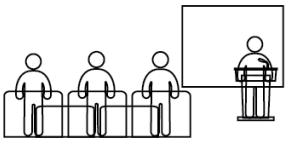
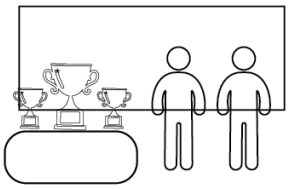
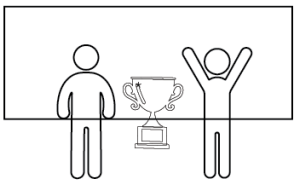
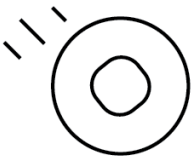
    Lainnya: .....
12. Apa yang menyebabkan Anda tertarik terhadap suatu media informasi atau sosialisasi ?
    - ☑ Tampilan dan gaya desain
    - ☑ Komposisi bentuk dan warna
    - ☑ Konten atau isi berita

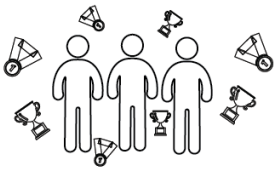
    Lainnya: .....
13. Apa yang membuat Anda cepat mengerti dan memahami isi dari media informasi atau sosialisasi ?
    - ☐ Tampilan dan gaya desain
    - ☐ Huruf atau font tulisan
    - ☐ Menggunakan bahasa sehari - hari
    - ☐ Penjelasan isi yang singkat
    - ☑ Penjelasan isi yang terstruktur

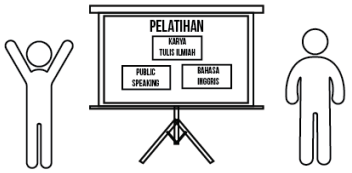
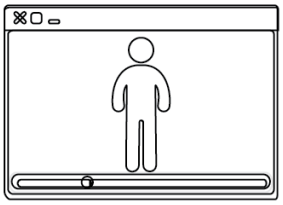
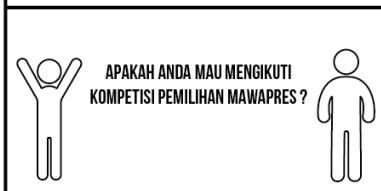
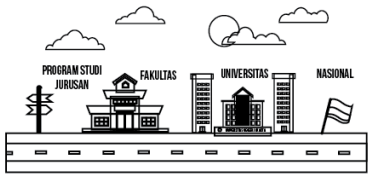
    Lainnya: .....
14. Jika nantinya dibuatkan media informasi atau sosialisasi, informasi apa yang menurut anda perlu untuk diinformasikan ?
    - ☑ Jadwal kegiatan Mawapres UNJ
    - ☑ Alur pendaftaran Mawapres UNJ
    - ☑ Persyaratan umum dan khusus Mawapres UNJ
    - ☑ Prosedur penilaian pemilihan Mawapres UNJ
    - ☑ Penjurian Mawapres UNJ

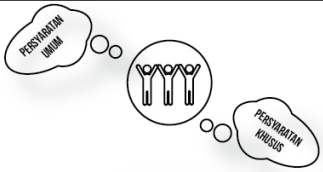
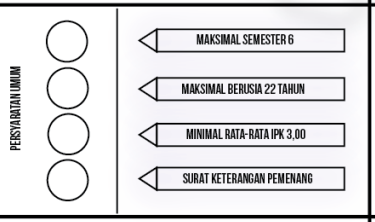
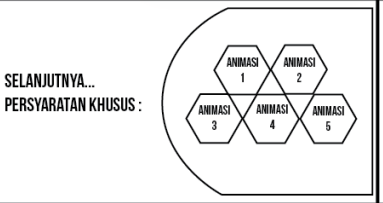
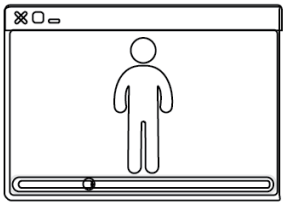
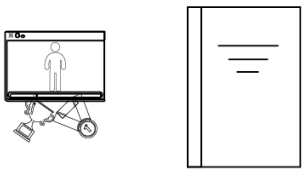
    Lainnya: .....

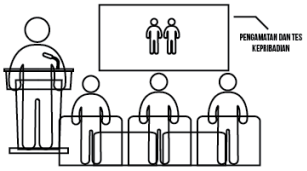
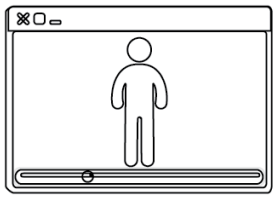
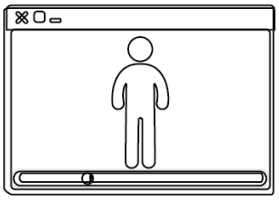
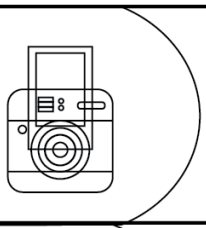
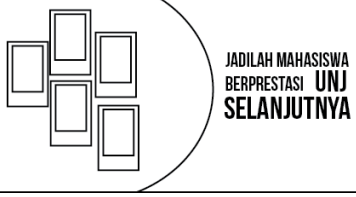
## Lampiran 4 – *Storyline*

| *SCENE* | *BOARD* | *DURASI* | *NASKAH* |
|---|---|---|---|
| ***Trailer*** |  | **00:04** | Video *Trailer* menampilkan video sambutan Rektor UNJ pada saat final tingkat Universitas. |
| |  | **00:04** | Video *Trailer* menampilkan video sambutan Juara Mawapres Sebelumnya pada saat Roadshow Mawapres tahun 2017. |
| |  | **00:06** | Video *Trailer* menampilkan video pemukulan gong yang dilakukan oleh Rektor UNJ pada saat final tingkat Universitas. |
| |  | **00:05** | Video *Trailer* menampilkan video Juri Melakukan Penilaian Terhadap Peserta Mawapres Pada Saat Final Tingkat Fakultas. |
| |  | **00:13** | Video *Trailer* menampilkan video Pengumuman Juara Mawapres Tingkat Universitas Tahun 2017. |
| |  | **00:04** | Video *Trailer* menampilkan video pemberian penghargaan kepada juara Mawapres 1 tahun 2017 oleh Rektor UNJ. |
| ***1*** |  | **00:03** | Bumper video *opening* menampilkan logo Universitas Negeri Jakarta |

| *SCENE* | *BOARD* | *DURASI* | *NASKAH* |
|---|---|---|---|
| | | **00:04** | Bumper video *opening* menampilkan logo Universitas Negeri Jakarta |
| *2* | | **00:04** | Menampilkan sebuah tulisan "Apa yang kamu ketahui tentang Mawapres UNJ?" |
| | | **00:05** | Menampilkan gedung UNJ dan tulisan "IPK >3.00", "Punya Segudang Prestasi?", "Atau Belum Tahu? |
| | | **00:03** | Menampilkan kaca pembesar bersaaman dengan gambar animasi gedung UNJ menjadi besar |
| *3* | | **00:15** | Menampilkan gedung Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta bersamaan dengan tulisan "Mahasiswa Berprestasi" |
| |  | **00:06** | Menampilkan gambar animasi 3 mahasiswa disertai gambar animasi piala, piagam, dan sertifikat yang berjatuhan |
| *4* | | **00:12** | Menampilkan gambar animasi kalender dan tulisan "Dilaksanakan Mulai Dari Bulan" |

| *SCENE* | *BOARD* | *DURASI* | *NASKAH* |
|---|---|---|---|
| *5* | | **00:08** | Menampilkan gambar 2 Mahasiswa, layar proyektor. dan tulisan "Keuntungan Mengikuti kompetisi Mawapres ?" |
| | | **00:08** | Kemudian menampilkan tulisan "Tidak Hanya Meraih Juara" serta gambar silang dan piala |
| | | **00:02** | Selanjutnya menampilkan kursor untuk mengklik gambar animasi tombol play |
| |  | **00:02** | Kemudian akan muncul tulisan di dalam kotak "Karya Tulis Ilmiah", "Public Speaking", "Bahasa Inggris" |
| |  | **00:38** | Selanjutnya kursor akan mengklik masing-masing kotak berisi tulisan tersebut, agar menampilkan video *live shot* |
| |  | **00:05** | Menampilkan sebuah tulisan "Apakah Anda Mau Mengikuti Kompetisi Pemilihan Mawapres ?" |
| *6* |  | **00:17** | Menampilkan tingkatan kompetisi dimulai dari tiang Prodi dan Jurusan, gedung Fakultas, gedung UNJ, bendera Indonesia beserta tulisannya |

| *SCENE* | *BOARD* | *DURASI* | *NASKAH* |
|---|---|---|---|
| *7* |  | **00:10** | Menampilkan gambar animasi 3 mahasiswa dan kemudian muncul tulisan "Persyaratan Umum", "Persyaratan Khusus" |
| *8* |  | **00:40** | Menampilkan gambar animasi terkait persyaratan umum beserta dengan penjelasan tulisan, secara bergantian |
| *9* |  | **00:35** | Menampilkan gambar animasi terkait persyaratan khusus beserta dengan penjelasan tulisan, secara bergantian |
| |  | **00:10** | Kemudian pada gambar animasi ke 4 terkait persyaratan khusus, menampilkan video *live shot* tentang video profil diri oleh Juara Mawapres sebelumnya |
| *10* | | **00:21** | Menampilkan gambar animasi bidang prestasi apa saja yang termasuk kedalam penilaian juri beserta penjelasan tulisan diatasnya |
| *11* |  | **00:07** | Menampilkan gambar animasi map dan kumpulan berkas persyaratan yang telah terpenuhi, kemudian masuk kedalam map tersebut |
| | | **00:08** | Dilanjutkan dengan menampilkan gambar animasi proses atau *loading* yang berada di atas map |

| *SCENE* | *BOARD* | *DURASI* | *NASKAH* |
|---|---|---|---|
| *12* | | **00:21** | Menampilkan gambar animasi siluet mahasiswa dan angka jumlah seleksi mahasiswa di setiap tingkatan kompetisi |
| *13* | | **00:14** | Menampilkan gambar animasi seorang mahasiswa dan tiga orang juri pada tahap penjurian dan tulisan “Klarifikasi prestasi yang diunggulkan” |
| |  | **00:07** | Kemudian dilanjutkan dengan tulisan “Pengamatan dan tes kepribadian” dan gambar animasi siluet mahasiswa serta kaca pembesar |
| |  | **00:17** | Dilanjutkan dengan menampilkan video *live shot* mahasiswa yang sedang mempresentasikan karya tulis ilmiah saat final Fakultas maupun Universitas |
| |  | **00:19** | Kemudian menampilkan video *live shot* mahasiswa yang sedang presentasi dan diskusi dalam bahasa Inggris saat final Fakultas maupun Universitas |
| *14* |  | **00:04** | Menampilkan gambar animasi kamera dan diikuti dengan keluarnya foto mahasiswa juara Mawapres 1 |
| |  | **00:06** | Dan yang terakhir menampilkan foto-foto pemenang Mawapres tahun 2017 bersamaan dengan tulisan “Jadilah Mahasiswa Berprestasi UNJ Selanjutnya” |

**Lampiran 5 – Naskah Media Sosialisasi**

Media Sosialisasi Informasi
Kompetisi Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di Universitas Negeri Jakarta

Menampilkan trailer video kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta tahun 2017

ANIMATED TRANSITION

SCENE 1
Opening
Bumper video menampilkan logo Universitas Negeri Jakarta

ANIMATED TRANSITION

SCENE 2
SEQUENCE 1 dan 2
Menampilkan Tulisan "Apa yang kamu ketahui tentang Mawapres UNJ ?", kemudian menampilkan gambar animasi gedung UNJ diikuti dengan tulisan "IPK >3.00", kemudian tulisan "Punya Segudang Prestasi?", Lalu "Atau Belum Tahu?".

(O.S)
Apa yang kamu ketahui tentang Mawapres UNJ ?
IPK >3.00 ? , Punya Segudang Prestasi? , atau Belum Tahu?

SCENE 2
SEQUENCE 3
Gambar animasi gedung UNJ diikuti dengan gambar animasi kaca pembesar.

(O.S)
Mari kita cari tahu lebih dalam

ANIMATED TRANSITION

SCENE 3
SEQUENCE 1 s/d 5
Animasi tulisan "Mahasiswa Berprestasi = Mawapres" diikuti dengan gambar animasi gedung Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta, kemudian diubah menjadi gambar animasi 3 orang mahasiswa/i UNJ disertai gambar animasi piala, piagam, dan sertifikat yang berjatuhan.

(O.S)
Kompetisi pemilihan MAWAPRES atau Mahasiswa Berprestasi merupakan kegiatan tahunan yang diadakan oleh tiap Perguruan Tinggi Negeri maupun Perguruan Tinggi Swasta. Bertujuan untuk memberikan penghargaan kepada mahasiswa yang telah meraih prestasi tinggi baik dalam bidang akademik maupun non akademik.

ANIMATED TRANSITION
SCENE 4

SEQUENCE 1
Gambar animasi kalender bulan Januari hingga bulan April.

(O.S)
Kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ dilaksanakan mulai dari bulan Januari hingga bulan April. Tergantung kebijakan panitia penyelenggara tiap tahunnya.

ANIMATED TRANSITION

SCENE 5
SEQUENCE 1 s/d 7
Gambar animasi 2 orang mahasiswa yang sedang menjelaskan di sebelah kiri dan kanan layar proyektor diikuti dengan menampilkan video pelatihan Mawapres tiap Fakutas.
(O.S)
Apa keuntungan mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres? Kompetisi pemilihan Mawapres tidak hanya sekedar kompetisi yang menentukan seseorang menjadi juara, tetapi juga akan mendapatkan sebuah pelatihan seperti Pelatihan membuat karya tulis ilmiah, pelatihan public speaking, dan pelatihan berbahasa inggris

SCENE 5
SEQUENCE 8
Gambar animasi 2 orang mahasiswa yang sedang menjelaskan di sebelah kiri dan kanan
(O.S)
Menambah pengetahuan baru, bukan? bila anda mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres. Apakah anda mau mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres ?

ANIMATED TRANSITION

SCENE 6
SEQUENCE 1
Gambar animasi tiang Program Studi dan Jurusan, diikuti dengan gambar animasi gedung Fakultas, kemudian gambar gedung Universitas, selanjutnya gambar bendera Indonesia.
(O.S)
Di UNJ, ada beberapa tingkatan seleksi yang harus dilalui peserta yaitu dimulai dari tingkat Program studi dan Jurusan, tingkat Fakultas, tingkat Universitas, hingga yang terakhir tingkat Nasional.

ANIMATED TRANSITION

SCENE 7
SEQUENCE 1 dan 2
Animasi tulisan kategori "Persyaratan Umum" dan "Persyaratan Khusus"

(O.S)

Adapun persyaratan mahasiswa untuk mengikuti kompetisi meliputi

SCENE 7
SEQUENCE 3
Animasi tulisan "Persyaratan Umum", diikuti dengan gambar animasi bendera Indonesia dan tulisan "Warga Negara RI", gambar animasi mahasiswa UNJ dan tanda ceklis serta tulisan "Mahasiswa terdaftar maksimal Semester 6", gambar animasi KTP dan tanda silang serta tulisan "22 Tahun", gambar animasi lampu bohlam dan tulisan "IPK >3.00", gambar animasi mahasiswa yang memengang piala berdiri di podium juara dan tanda silang serta tulisan "Belum pernah juara Mawapres", gambar animasi surat pernyataan, amplop, dan pulpen serta tulisan "Bukti nyata Surat Pernyataan dan terdaftar di PD-DIKTI".

(O.S)

Kategori Persyaratan Umum, diantaranya:
Peserta yang mengikuti kompetisi adalah warga Negara Republik Indonesia, Mahasiswa aktif dan terdaftar di UNJ, Mahasiswa program Sarjana (S1) dan Diploma 3 (D3) dengan maksimal semester 6, Berusia tidak lebih dari 22 tahun, Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal mendapatkan rata-rata 3.00, Belum pernah menjadi finalis Mawapres tingkat Nasional sebelumnya, Memiliki Surat Pengantar dari pemimpin Bidang Kemahasiswaan yang menyatakan bahwa mahasiswa yang diusulkan adalah pemenang hasil seleksi dan terdaftar di PD-DIKTI.

ANIMATED TRANSITION

SCENE 8
SEQUENCE 1
Gambar animasi lampu bohlam dan angka 1 s/d 6, diikuti dengan gambar animasi kertas, pulpen, dan *paperclip*, gambar animasi kertas, pulpen, *paperclip*, dan kamus Bahasa Inggris, gambar animasi tampilan *youtube* yang kemudian menampilkan video presentasi oral juara Mawapres sebelumnya, gambar animasi piala, piagam, dan sertifikat kejuaraan.

(O.S)

Selanjutnya kategori Persyaratan Khusus, diantaranya:
Melakukan Rekapitulasi Indeks Prestasi (IP) tiap semester, Membuat Karya Tulis Ilmiah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baku, Membuat Ringkasan dari karya tulis ilmiah kedalam bahasa Inggris bukan berjenis abstrak, Membuat Video presentasi oral yang menunjukkan kemampuan berbahasa Inggris secara lisan dan sebagai contoh, Yang terakhir membuat dokumen bidang prestasi yang diunggulkan

ANIMATED TRANSITION

SCENE 9

SEQUENCE 1 dan 2
Gambar animasi bidang ilmiah atau akademik, kemudian gambar animasi bidang seni dan budaya, gambar animasi bidang olahraga, gambar animasi bidang teknologi dan inovasi.

(O.S)

Bidang Prestasi seperti apa yang termasuk kedalam penilaian juri?, diantaranya:
Bidang prestasi Ilmiah atau Akademik, Bidang prestasi Seni dan Budaya, Bidang prestasi Olahraga, Bidang prestasi Teknologi & Inovasi, dan bidang-bidang prestasi lainnya

ANIMATED TRANSITION

SCENE 10
SEQUENCE 1 dan 2
Gambar animasi persyaratan administrasi, gambar animasi kertas ringkasan karya tulis ilmiah, video oral mahasiswa, gambar animasi kumpulan prestasi yang kemudian dimasukkan ke dalam gambar animasi map besar, diikuti dengan gambar animasi proses/loading.

(O.S)

Setelah semua persyaratan telah terpenuhi, maka tahap selanjutnya adalah pengumpulan berkas untuk seleksi tahap awal yang kemudian akan di proses hingga ke tahap penjurian atau seleksi tahap akhir

ANIMATED TRANSITION

SCENE 11
SEQUENCE 1, 2, dan 3
Gambar animasi beberapa siluet mahasiswa UNJ yang semakin berkurang hingga hanya tersisa 2 siluet mahasiswa, diikuti dengan tulisan "2 Mahasiswa" dan "Satu mahasiswa", dan Program Diploma dan Sarjana"

(O.S)

Biasanya tiap fakultas mengirimkan 2 orang perwakilannya untuk bersaing di tingkat Universitas, dan akan dipilih lagi satu orang mahasiswa perwakilan UNJ baik dari jenjang diploma maupun sarjana untuk bersaing kembali di tingkat Nasional.

ANIMATED TRANSITION

SCENE 12
SEQUENCE 1 s/d 5
Gambar animasi 3 siluet juri menghadap ke gambar animasi seorang mahasiswa UNJ yang sedang presentasi di atas panggung.

(O.S)

Kemudian... Pada saat seleksi tahap akhir atau penjurian baik di tingkat fakultas maupun tingkat universitas, Peserta melakukan Wawancara dan klarifikasi terhadap prestasi yang diunggulkan, melakukan tes dan pengamatan

kepribadian yang dilakukan oleh juri, mempresentasikan Karya tulis ilmiah yang telah dibuat (Menampilkan Video Live Shot), yang terakhir melakukan presentasi dan diskusi dalam bahasa inggris (Menampilkan Video Live Shot)

ANIMATED TRANSITION

SCENE 13
SEQUENCE 1 dan 2
Menampilkan video final tingkat Fakultas dan tingkat Universitas.

ANIMATED TRANSITION

SCENE 14
Gambar kamera dan beberapa foto mahasiswa yang menjadi juara Mawapres di UNJ tahun 2017.

(O.S)

Sungguh Membanggakan, bukan?

"Ayoo! Jadilah Mahasiswa Berprestasi UNJ selanjutnya"

ANIMATED TRANSITION

**Lembar Validasi Instrumen pada Penelitian Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi di UNJ**

Nama : WIDODO, M.Kom
Profesi : DOSEN
Lembaga : UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk menjadi validator instrumen terkait penelitian penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*". Adapun tujuan dari validasi instrumen ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai.

**Petunjuk Pengisian**
Penilaian dapat dilakukan dengan memberi tanda ceklis ( V ) pada pilihan **"TS (tidak sesuai), S (sesuai), atau SS (sangat sesuai)".**

**Instrumen untuk Ahli Materi**

| No. | Pernyataan | Opsi | | Penilaian | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak | TS | S | SS | |
| 1. | Informasi jadwal kegiatan tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017. (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah Lebih perlu menyebutkan kata kompetisi, karena kompetisi itu melibatkan lebih dari peserta lain.) | | | | √ | | |
| 2. | Informasi persyaratan tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017. | | | | √ | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>..... Tanpa kata kompetisi .....<br>.....<br>.....) | | | | | | |
| 3. | Informasi prosedur pemilihan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>..... Tanpa kata kompetisi .....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 4. | Informasi penilaian dan penghargaan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>..... tanpa kata kompetisi .....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 5. | Informasi yang disampaikan dalam media video sosialisasi ini sudah akurat.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 6. | Informasi yang disampaikan dalam media video sosialisasi ini adalah yang mutakhir atau terbaru.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 7. | Alur informasi isi pesan tersusun secara baik dan terstruktur.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....<br>.....<br>.....) | | | | | | | |
| 8. | Memberikan contoh sebuah video *live shot* menambah pemahaman terhadap isi informasi yang disampaikan.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>Diperbaiki : + Contoh dg video live shot<br>C kalimat harus berawalan subjek)<br>.....) | | | | ✓ | | | |
| 9. | Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 10. | Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 11. | Pesan informasi disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, tidak menimbulkan makna ganda, dan lazim dalam komunikasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 12. | Kata, kalimat, dan ejaan yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengacu pada kaidah bahasa Indonesia dan Ejaan yang Disempurnakan (EYD).<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah | | | | | ✓ | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....<br>.....<br>.....) | | | | | | | |
| 13. | Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang dan mendorong mahasiswa untuk melihat video secara tuntas.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 14. | Bahasa yang digunakan mampu merangsang mahasiswa untuk mengingat pesan dalam jangka waktu yang panjang.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 15. | Apakah ada informasi yang kurang yang perlu disampaikan dalam media sosialisasi informasi ini ?<br>(Jika ya, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |

Jakarta, .....

Validator

(.....)

**Lembar Validasi Instrumen pada Penelitian Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi di UNJ**

Nama : Widodo, M. Kom
Profesi : Dosen
Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk menjadi validator instrumen terkait penelitian penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*". Adapun tujuan dari validasi instrumen ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai.

**Petunjuk Pengisian**
Penilaian dapat dilakukan dengan memberi tanda ceklis ( V ) pada pilihan **"TS (tidak sesuai), S (sesuai), atau SS (sangat sesuai)".**

**Instrumen untuk Ahli Media**

| No. | Pernyataan | Opsi | | Penilaian | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak | TS | S | SS | |
| 1. | Media video sosialisasi memiliki konsep ide yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>..... Ide konsep - bidang konsep ide<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 2. | Media video sosialisasi memiliki susunan kata, kalimat, dan bahasa yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan jenis teks yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 4. | Penempatan dan pergerakkan teks dalam media video sosialisasi sudah sesuai dan seimbang.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 5. | Media video sosialisasi mempunyai kualitas gambar animasi yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 6. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak gambar yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 7. | Media video sosialisasi memiliki pergerakkan gambar animasi dengan narasi yang selaras.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 8. | Media video sosialisasi memiliki transisi gambar yang baik antara gambar satu dengan gambar lainnya. | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | | |
| 9. | Media video sosialisasi memiliki perpaduan warna yang dinamis.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>Jangan menggunakan cast dinamis<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 10. | Media video sosialisasi memiliki gambar animasi yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 11. | Media video sosialisasi memiliki kualitas video *live shot* yang baik<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 12. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak video *live shot* yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 13. | Video *live shot* yang ditampilkan membuat media video sosialisasi terlihat menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>..... | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....) | | | | | | | |
| 14. | Suara narator terdengar jelas dan minim suara gangguan (*noise*) dalam menyampaikan informasi dalam media video sosialisasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 15. | Volume suara narasi, *sound effect*, dan musik latar dalam media video sosialisasi sudah sesuai dan baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 16. | Jeda pengucapan narasi dalam media video sosialisasi telah sesuai dan tidak terlalu lama.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 17. | Suara narasi dapat memperjelas isi pesan yang disampaikan dalam media video sosialisasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 18. | Media video sosialisasi memiliki musik latar yang sesuai dengan materi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 19. | *Sound effect* dalam media video sosialisasi sesuai dengan pergerakkan gambar animasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>..... | | | | | ✓ | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....) | | | | | | |
| 20. | Media video sosialisasi memiliki audio yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 21. | Waktu yang dialokasikan telah sesuai dalam menampilkan informasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 22. | Media video sosialisasi mempermudah mahasiswa untuk memahami informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ secara lebih dalam.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....tampilan lebih kompetitif.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 23. | Media video sosialisasi membuat mahasiswa untuk mengingat dan menyimpan informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ lebih lama.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....tampilan lebih kompetitif.....<br>.....) | | | | ✓ | | |

Jakarta, .....

Validator

(.....)

**Lembar Validasi Instrumen pada Penelitian Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi di UNJ**

Nama : Widodo, M. Kom
Profesi : Dosen
Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk menjadi validator instrumen terkait penelitian penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*". Adapun tujuan dari validasi instrumen ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai.

**Petunjuk Pengisian**
Penilaian dapat dilakukan dengan memberi tanda ceklis ( V ) pada pilihan **"TS (tidak sesuai), S (sesuai), atau SS (sangat sesuai)".**

**Instrumen untuk Responden**

| No. | Pernyataan | Opsi | | | | | Penilaian | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | RG | S | SS | TS | S | SS | |
| 1. | Saya dapat memfokuskan perhatian saya pada media sosialisasi ini | | | | | | | | ✓ | |
| 2. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan gambar animasi yang menarik | | | | | | | | ✓ | |
| 3. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan warna yang memikat | | | | | | | | ✓ | |
| 4. | Menurut saya, kombinasi bentuk dan ukuran | | | | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | objek yang ditampilkan pada media sosialisasi ini telah berpadu dengan baik | | | | | | | | | | |
| 5. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menampilkan video *live shot* terkait kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | ✓ | | | |
| 6. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena teknik pengambilan gambar/*angle camera* di dalam video *live shot* bervariasi | | | | | | | | ✓ | | |
| 7. | Setelah melihat media sosialisasi ini, saya tertarik untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | ✓ | . | | |
| 8. | Saya dapat memahami informasi yang disampaikan pada media sosialiasi ini karena memiliki informasi lengkap dan detail | | | | | | | | ✓ | | |
| 9. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan bahasa sehari-hari sehingga mudah dimengerti | | | | | | | | ✓ | | |
| 10. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena tidak menggunakan kata-kata negatif | | | | | | | | ✓ | | |
| 11. | Isi informasi dalam media sosialisasi ini sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya | | | | | | | | ✓ | | |
| 12. | Gambar yang ditampilkan dimedia sosialisasi ini membantu saya lebih memahami isi informasi | | | | | | | | ✓ | | |
| 13. | Suara narasi yang disajikan pada media sosialisasi ini membantu saya lebih memahami isi informasi | | | | | | | | ✓ | | |
| 14. | Saya dapat mengetahui informasi jadwal kegiatan, prosedur pemilihan, persyaratan, dan penilaian serta penjurian kompetisi pemilihan | | | | | | | ✓ | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Mawapres di UNJ dengan baik | | | | | | | | | | |
| 15. | Media sosialisasi ini memiliki daya tarik tinggi | | | | | | | | | ✓ | |
| 16. | Saya menyukai media sosialisasi ini karena memiliki suara narasi yang jelas dan teratur | | | | | | | | | ✓ | |
| 17. | Saya menyukai media sosialisasi ini karena memiliki *sound effect* dan musik latar menarik | | | | | | | | | ✓ | |
| 18. | Saya menyukai tampilan media sosialisasi ini secara keseluruhan | | | | | | | | | ✓ | |
| 19. | Setelah melihat media sosialisasi ini membuka pikiran saya untuk meningkatkan keahlian dan kemampuan yang saya miliki | | | | | | | | | ✓ | |
| 20. | Setelah melihat media sosialisasi ini membuka wawasan dan pengetahuan baru kepada saya tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | ✓ | | | |
| 21. | Dukungan audio visual pada media sosialisasi ini membuat saya lebih lama mengingat dan menyimpan informasi di dalam ingatan saya | | | | | | | | | ✓ | |
| 22. | Media sosialisasi ini memberikan kesan yang mendalam bagi saya mengenai kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | ✓ | | | |

Jakarta, .....

Validator

(.....)

**Lembar Validasi Instrumen pada Penelitian Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi di UNJ**

Nama : FANDY SEPTIA, M.Pd.T
Profesi : DOSEN
Lembaga : UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk menjadi validator instrumen terkait penelitian penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*". Adapun tujuan dari validasi instrumen ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai.

**Petunjuk Pengisian**
Penilaian dapat dilakukan dengan memberi tanda ceklis ( V ) pada pilihan **"TS (tidak sesuai), S (sesuai), atau SS (sangat sesuai)".**

**Instrumen untuk Ahli Materi**

| No. | Pernyataan | Opsi | | Penilaian | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak | TS | S | SS | |
| 1. | Informasi jadwal kegiatan tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017. (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah ..... ..... .....) | | | | | ✓ | Tentang. |
| 2. | Informasi persyaratan tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017. | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | | |
| 3. | Informasi prosedur pemilihan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | Pemilihan |
| 4. | Informasi penilaian dan penghargaan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 5. | Informasi yang disampaikan dalam media video sosialisasi ini sudah akurat.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 6. | Informasi yang disampaikan dalam media video sosialisasi ini adalah yang mutakhir atau terbaru.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 7. | Alur informasi isi pesan tersusun secara baik dan terstruktur.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah | | | | | ✓ | isi pesan |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....<br>.....<br>.....) | | | | | | |
| 8. | Memberikan contoh sebuah video *live shot* menambah pemahaman terhadap isi informasi yang disampaikan.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | untuk |
| 9. | Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | Tepat & jelas. |
| 10. | Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | Makna ganda |
| 11. | Pesan informasi disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, tidak menimbulkan makna ganda, dan lazim dalam komunikasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | Pesan |
| 12. | Kata, kalimat, dan ejaan yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengacu pada kaidah bahasa Indonesia dan Ejaan yang Disempurnakan (EYD).<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....<br>.....<br>.....) | | | | | | |
| 13. | Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang dan mendorong mahasiswa untuk melihat video secara tuntas.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 14. | Bahasa yang digunakan mampu merangsang mahasiswa untuk mengingat pesan dalam jangka waktu yang panjang.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 15. | Apakah ada informasi yang kurang yang perlu disampaikan dalam media sosialisasi informasi ini ?<br>(Jika ya, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |

Jakarta, 25 July 2017

Validator

(FANDY SEPTIA, M.Pd.T.)

**Lembar Validasi Instrumen pada Penelitian Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi di UNJ**

Nama : Fandy Septia, M.Pd.T
Profesi : Dosen
Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk menjadi validator instrumen terkait penelitian penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*". Adapun tujuan dari validasi instrumen ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai.

**Petunjuk Pengisian**
Penilaian dapat dilakukan dengan memberi tanda ceklis ( V ) pada pilihan **"TS (tidak sesuai), S (sesuai), atau SS (sangat sesuai)".**

**Instrumen untuk Ahli Media**

| No. | Pernyataan | Opsi | | Penilaian | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak | TS | S | SS | |
| 1. | Media video sosialisasi memiliki konsep ide yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | √ | |
| 2. | Media video sosialisasi memiliki susunan kata, kalimat, dan bahasa yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | √ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan jenis teks yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 4. | Penempatan dan pergerakkan teks dalam media video sosialisasi sudah sesuai dan seimbang.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 5. | Media video sosialisasi mempunyai kualitas gambar animasi yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 6. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak gambar yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 7. | Media video sosialisasi memiliki pergerakkan gambar animasi dengan narasi yang selaras.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 8. | Media video sosialisasi memiliki transisi gambar yang baik antara gambar satu dengan gambar lainnya. | | | | ✓ | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | | |
| 9. | Media video sosialisasi memiliki perpaduan warna yang dinamis.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | Selaras. |
| 10. | Media video sosialisasi memiliki gambar animasi yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 11. | Media video sosialisasi memiliki kualitas video *live shot* yang baik<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | ✗ | ✓ | |
| 12. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak video *live shot* yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 13. | Video *live shot* yang ditampilkan membuat media video sosialisasi terlihat menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>..... | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....) | | | | | | |
| 14. | Suara narator terdengar jelas dan minim suara gangguan (*noise*) dalam menyampaikan informasi dalam media video sosialisasi. (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah ..... .....) | | | | | ✓ | |
| 15. | Volume suara narasi, *sound effect*, dan musik latar dalam media video sosialisasi sudah sesuai dan baik. (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah ..... .....) | | | | | ✓ | |
| 16. | Jeda pengucapan narasi dalam media video sosialisasi telah sesuai dan tidak terlalu lama. (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah ..... .....) | | | | ✓ | | |
| 17. | Suara narasi dapat memperjelas isi pesan yang disampaikan dalam media video sosialisasi. (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah ..... .....) | | | | | ✓ | |
| 18. | Media video sosialisasi memiliki musik latar yang sesuai dengan materi. (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah ..... .....) | | | | | ✓ | |
| 19. | *Sound effect* dalam media video sosialisasi sesuai dengan pergerakkan gambar animasi. (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah ..... .....) | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20. | Media video sosialisasi memiliki audio yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 21. | Waktu yang dialokasikan telah sesuai dalam menampilkan informasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 22. | Media video sosialisasi mempermudah mahasiswa untuk memahami informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ secara lebih dalam.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 23. | Media video sosialisasi membuat mahasiswa untuk mengingat dan menyimpan informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ lebih lama.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |

Jakarta, 25 July 2017

Validator

(FANDY SEPTIA, M.Pd.T.)

**Lembar Validasi Instrumen pada Penelitian Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi di UNJ**

Nama : Fandy Septia, M. Pd. T
Profesi : Dosen
Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk menjadi validator instrumen terkait penelitian penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*". Adapun tujuan dari validasi instrumen ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai.

**Petunjuk Pengisian**
Penilaian dapat dilakukan dengan memberi tanda ceklis ( V ) pada pilihan **"TS (tidak sesuai), S (sesuai), atau SS (sangat sesuai)".**

**Instrumen untuk Responden**

| No. | Pernyataan | Opsi | | | | | Penilaian | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | RG | S | SS | TS | S | SS | |
| 1. | Saya dapat memfokuskan perhatian saya pada media sosialisasi ini | | | | | | | | ✓ | |
| 2. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan gambar animasi yang menarik | | | | | | | ✗ | ✓ | ~~Selaras~~ |
| 3. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan warna yang memikat | | | | | | | ✓ | | Selaras |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4. | Menurut saya, kombinasi bentuk dan ukuran objek yang ditampilkan pada media sosialisasi ini telah berpadu dengan baik | | | | | | | | ✓ | |
| 5. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menampilkan video *live shot* terkait kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | | ✓ | |
| 6. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena teknik pengambilan gambar/*angle camera* di dalam video *live shot* bervariasi | | | | | | | | ✓ | |
| 7. | Setelah melihat media sosialisasi ini, saya tertarik untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | ✓ | ✓ | |
| 8. | Saya dapat memahami informasi yang disampaikan pada media sosialiasi ini karena memiliki informasi lengkap dan detail | | | | | | | | ✓ | |
| 9. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan bahasa sehari-hari sehingga mudah dimengerti | | | | | | | | ✓ | |
| 10. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena tidak menggunakan kata-kata negatif | | | | | | | ✓ | | |
| 11. | Isi informasi dalam media sosialisasi ini sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya | | | | | | | | ✓ | |
| 12. | Gambar yang ditampilkan dimedia sosialisasi ini membantu saya lebih memahami isi informasi | | | | | | | | ✓ | |
| 13. | Suara narasi yang disajikan pada media sosialisasi ini membantu saya lebih memahami isi informasi | | | | | | | ✓ | | |
| 14. | Saya dapat mengetahui informasi jadwal kegiatan, prosedur pemilihan, persyaratan, dan | | | | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | penilaian serta penjurian kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ dengan baik | | | | | | | | | |
| 15. | Media sosialisasi ini memiliki daya tarik tinggi | | | | | | | ✓ | | |
| 16. | Saya menyukai media sosialisasi ini karena memiliki suara narasi yang jelas dan teratur | | | | | | | | ✓ | |
| 17. | Saya menyukai media sosialisasi ini karena memiliki *sound effect* dan musik latar menarik | | | | | | | ✓ | | |
| 18. | Saya menyukai tampilan media sosialisasi ini secara keseluruhan | | | | | | | | ✓ | |
| 19. | Setelah melihat media sosialisasi ini membuka pikiran saya untuk meningkatkan keahlian dan kemampuan yang saya miliki | | | | | | | ✓ | | |
| 20. | Setelah melihat media sosialisasi ini membuka wawasan dan pengetahuan baru kepada saya tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | | ✓ | |
| 21. | Dukungan audio visual pada media sosialisasi ini membuat saya lebih lama mengingat dan menyimpan informasi di dalam ingatan saya | | | | | | | | ✓ | |
| 22. | Media sosialisasi ini memberikan kesan yang mendalam bagi saya mengenai kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | | ✓ | |

Jakarta, 25 July 2017

Validator

(PANDY SEPTIA, M.Pd.T.

**Lembar Validasi Instrumen pada Penelitian Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi di UNJ**

Nama : ZE. FERDI FAUZAN P., S.Pd., M.Pd.T
Profesi : DOSEN
Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk menjadi validator instrumen terkait penelitian penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*". Adapun tujuan dari validasi instrumen ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai.

**Petunjuk Pengisian**
Penilaian dapat dilakukan dengan memberi tanda ceklis ( V ) pada pilihan **"TS (tidak sesuai), S (sesuai), atau SS (sangat sesuai)".**

**Instrumen untuk Ahli Materi**

| No. | Pernyataan | Opsi | | Penilaian | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak | TS | S | SS | |
| 1. | Informasi jadwal kegiatan tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017. (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah ..... ..... .....) | | | | | ✓ | |
| 2. | Informasi persyaratan tentang kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017. | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | | | |
| 3. | Informasi prosedur pemilihan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 4. | Informasi penilaian dan penghargaan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 5. | Informasi yang disampaikan dalam media video sosialisasi ini sudah akurat.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 6. | Informasi yang disampaikan dalam media video sosialisasi ini adalah yang mutakhir atau terbaru.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | | |
| 7. | Alur informasi isi pesan tersusun secara baik dan terstruktur.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah | | | | | ✓ | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....<br>.....<br>.....) | | | | | | | |
| 8. | Memberikan contoh sebuah video *live shot* menambah pemahaman terhadap isi informasi yang disampaikan.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 9. | Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | | |
| 10. | Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | | |
| 11. | Pesan informasi disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, tidak menimbulkan makna ganda, dan lazim dalam komunikasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | | |
| 12. | Kata, kalimat, dan ejaan yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengacu pada kaidah bahasa Indonesia dan Ejaan yang Disempurnakan (EYD).<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah | | | | | ✓ | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....<br>.....<br>.....) | | | | | | |
| 13. | Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang dan mendorong mahasiswa untuk melihat video secara tuntas.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 14. | Bahasa yang digunakan mampu merangsang mahasiswa untuk mengingat pesan dalam jangka waktu yang panjang.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | ✓ | | | |
| 15. | Apakah ada informasi yang kurang yang perlu disampaikan dalam media sosialisasi informasi ini ?<br>(Jika ya, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |

Jakarta, 21-7-2017

Validator

( ZE Ferdi Fauzan )

**Lembar Validasi Instrumen pada Penelitian Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi di UNJ**

Nama : ZE. ferdi Fauzan P, S.Pd., M.Pd.T
Profesi : Dosen
Lembaga : UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk menjadi validator instrumen terkait penelitian penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*". Adapun tujuan dari validasi instrumen ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai.

**Petunjuk Pengisian**
Penilaian dapat dilakukan dengan memberi tanda ceklis ( V ) pada pilihan **"TS (tidak sesuai), S (sesuai), atau SS (sangat sesuai)".**

**Instrumen untuk Ahli Media**

| No. | Pernyataan | Opsi | | Penilaian | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak | TS | S | SS | |
| 1. | Media video sosialisasi memiliki konsep ide yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 2. | Media video sosialisasi memiliki susunan kata, kalimat, dan bahasa yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan jenis teks yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 4. | Penempatan dan pergerakkan teks dalam media video sosialisasi sudah sesuai dan seimbang.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 5. | Media video sosialisasi mempunyai kualitas gambar animasi yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 6. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak gambar yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 7. | Media video sosialisasi memiliki pergerakkan gambar animasi dengan narasi yang selaras.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 8. | Media video sosialisasi memiliki transisi gambar yang baik antara gambar satu dengan gambar lainnya. | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | | |
| 9. | Media video sosialisasi memiliki perpaduan warna yang dinamis.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 10. | Media video sosialisasi memiliki gambar animasi yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 11. | Media video sosialisasi memiliki kualitas video *live shot* yang baik<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 12. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak video *live shot* yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | | ✓ | | | |
| 13. | Video *live shot* yang ditampilkan membuat media video sosialisasi terlihat menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>..... | | | | ✓ | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....) | | | | | | |
| 14. | Suara narator terdengar jelas dan minim suara gangguan (*noise*) dalam menyampaikan informasi dalam media video sosialisasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 15. | Volume suara narasi, *sound effect*, dan musik latar dalam media video sosialisasi sudah sesuai dan baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 16. | Jeda pengucapan narasi dalam media video sosialisasi telah sesuai dan tidak terlalu lama.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 17. | Suara narasi dapat memperjelas isi pesan yang disampaikan dalam media video sosialisasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 18. | Media video sosialisasi memiliki musik latar yang sesuai dengan materi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |
| 19. | *Sound effect* dalam media video sosialisasi sesuai dengan pergerakkan gambar animasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>..... | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | .....) | | | | | | |
| 20. | Media video sosialisasi memiliki audio yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 21. | Waktu yang dialokasikan telah sesuai dalam menampilkan informasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 22. | Media video sosialisasi mempermudah mahasiswa untuk memahami informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ secara lebih dalam.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | ✓ | | |
| 23. | Media video sosialisasi membuat mahasiswa untuk mengingat dan menyimpan informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ lebih lama.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | | | | | ✓ | |

Jakarta, 21-07-2017

Validator

ZE. Ferdi Fauzan

(.....)

**Lembar Validasi Instrumen pada Penelitian Pengembangan Media Sosialisasi Kompetisi Mahasiswa Berprestasi di UNJ**

Nama : Ze. ferdi fauzan P, S.Pd., M.Pd.T
Profesi : Dosen
Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk menjadi validator instrumen terkait penelitian penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*". Adapun tujuan dari validasi instrumen ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai.

**Petunjuk Pengisian**
Penilaian dapat dilakukan dengan memberi tanda ceklis ( V ) pada pilihan **"TS (tidak sesuai), S (sesuai), atau SS (sangat sesuai)".**

**Instrumen untuk Responden**

| No. | Pernyataan | Opsi | | | | | Penilaian | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | RG | S | SS | TS | S | SS | |
| 1. | Saya dapat memfokuskan perhatian saya pada media sosialisasi ini | | | | | | | ✓ | | |
| 2. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan gambar animasi yang menarik | | | | | | | | ✓ | |
| 3. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan warna yang memikat | | | | | | | | ✓ | |
| 4. | Menurut saya, kombinasi bentuk dan ukuran | | | | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | objek yang ditampilkan pada media sosialisasi ini telah berpadu dengan baik | | | | | | | | | | |
| 5. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menampilkan video *live shot* terkait kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | | ✓ | | |
| 6. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena teknik pengambilan gambar/*angle camera* di dalam video *live shot* bervariasi | | | | | | | | ✓ | | |
| 7. | Setelah melihat media sosialisasi ini, saya tertarik untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | | ✓ | | |
| 8. | Saya dapat memahami informasi yang disampaikan pada media sosialiasi ini karena memiliki informasi lengkap dan detail | | | | | | | | ✓ | | |
| 9. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan bahasa sehari-hari sehingga mudah dimengerti | | | | | | | ✓ | | | |
| 10. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena tidak menggunakan kata-kata negatif | | | | | | | ✓ | | | |
| 11. | Isi informasi dalam media sosialisasi ini sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya | | | | | | | ✓ | | | |
| 12. | Gambar yang ditampilkan dimedia sosialisasi ini membantu saya lebih memahami isi informasi | | | | | | | | ✓ | | |
| 13. | Suara narasi yang disajikan pada media sosialisasi ini membantu saya lebih memahami isi informasi | | | | | | | | ✓ | | |
| 14. | Saya dapat mengetahui informasi jadwal kegiatan, prosedur pemilihan, persyaratan, dan penilaian serta penjurian kompetisi pemilihan | | | | | | | | ✓ | | |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Mawapres di UNJ dengan baik | | | | | | | | | | |
| 15. | Media sosialisasi ini memiliki daya tarik tinggi | | | | | | | | | ✓ | |
| 16. | Saya menyukai media sosialisasi ini karena memiliki suara narasi yang jelas dan teratur | | | | | | | | | ✓ | |
| 17. | Saya menyukai media sosialisasi ini karena memiliki *sound effect* dan musik latar menarik | | | | | | | | | ✓ | |
| 18. | Saya menyukai tampilan media sosialisasi ini secara keseluruhan | | | | | | | | | ✓ | |
| 19. | Setelah melihat media sosialisasi ini membuka pikiran saya untuk meningkatkan keahlian dan kemampuan yang saya miliki | | | | | | | ✓ | | | |
| 20. | Setelah melihat media sosialisasi ini membuka wawasan dan pengetahuan baru kepada saya tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | | | ✓ | |
| 21. | Dukungan audio visual pada media sosialisasi ini membuat saya lebih lama mengingat dan menyimpan informasi di dalam ingatan saya | | | | | | | ✓ | | | |
| 22. | Media sosialisasi ini memberikan kesan yang mendalam bagi saya mengenai kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | | | | | ✓ | |

Jakarta, 21 - 07 - 2017

Validator

ZE. Ferdi Fauzan. P

**Hasil Perhitungan Validasi Instrumen Ahli Materi**

| No. Soal | Validator 1 | Validator 2 | Validator 3 | Hasil Perhitungan CVR |
|---|---|---|---|---|
| 1 | - | √ | √ | 0.33 |
| 2 | - | √ | √ | 0.33 |
| 3 | - | √ | √ | 0.33 |
| 4 | - | √ | √ | 1 |
| 5 | √ | √ | √ | 0.33 |
| 6 | √ | - | √ | 0.33 |
| 7 | √ | √ | √ | 1 |
| 8 | - | √ | - | -0.33 |
| 9 | √ | √ | - | 0.33 |
| 10 | √ | - | √ | 0.33 |
| 11 | √ | - | √ | 0.33 |
| 12 | √ | √ | √ | 1 |
| 13 | √ | - | - | -0.33 |
| 14 | √ | - | √ | 0.33 |
| **Jumlah** | | | | **5.31** |

Diperoleh hasil perhitungan CVR validasi instrumen ahli materi dari penilaian 3 orang validator yaitu 5,31. Maka tahap selanjutnya adalah melakukan perhitungan *Content Validity Index (*CVI*)* yang diperoleh hasil perhitungannya sebagai berikut:

$$CVI = \frac{CVR}{Jumlah\ Pertanyaan\ atau\ Pernyataan}$$

$$= \frac{5{,}31}{14} = 0,38 \quad \textbf{(Sesuai)}$$

Sehingga disimpulkan bahwa validasi instrumen ahli materi tentang media sosialisasi kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta mendapatkan nilai 0,38. Skor tersebut termasuk kedalam kategori “Sesuai” yang terdapat pada Tabel 3.4 tentang kategori penilaian hasil CVI.

**Hasil Perhitungan Validasi Instrumen Ahli Media**

| No. Soal | Validator 1 | Validator 2 | Validator 3 | Hasil Perhitungan CVR |
|---|---|---|---|---|
| 1 | - | √ | √ | 0.33 |
| 2 | √ | √ | √ | 1 |
| 3 | √ | √ | √ | 1 |
| 4 | √ | - | - | -0.33 |
| 5 | √ | √ | √ | 0.33 |
| 6 | √ | - | √ | 0.33 |
| 7 | √ | - | √ | 0.33 |
| 8 | √ | √ | - | 0.33 |
| 9 | - | √ | √ | 0.33 |
| 10 | √ | √ | √ | 1 |
| 11 | √ | √ | √ | 1 |
| 12 | √ | - | √ | 0.33 |
| 13 | √ | - | √ | 0.33 |
| 14 | √ | - | √ | 0.33 |
| 15 | √ | - | - | 0.33 |
| 16 | √ | √ | √ | -0.33 |
| 17 | √ | √ | √ | 1 |
| 18 | √ | √ | √ | 1 |
| 19 | √ | √ | √ | 1 |
| 20 | √ | - | - | -0.33 |
| 21 | √ | - | √ | 0.33 |
| 22 | - | - | √ | -0.33 |
| 23 | - | √ | √ | 0.33 |
| **Jumlah** | | | | **9.64** |

Diperoleh hasil perhitungan CVR validasi instrumen ahli media dari penilaian 3 orang validator yaitu 9,64. Maka tahap selanjutnya adalah melakukan perhitungan *Content Validity Index (*CVI*)* yang diperoleh hasil perhitungannya sebagai berikut:

$$\boldsymbol{CVI = \frac{CVR}{Jumlah\ Pertanyaan\ atau\ Pernyataan}}$$

$$\boldsymbol{= \frac{9{,}64}{23} = 0,42 \quad (Sesuai)}$$

Sehingga disimpulkan bahwa validasi instrumen ahli media tentang media sosialisasi kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta mendapatkan nilai 0,42. Skor tersebut termasuk kedalam kategori "Sesuai" yang terdapat pada Tabel 3.4 tentang kategori penilaian hasil CVI.

**Hasil Perhitungan Validasi Instrumen Responden**

| No. Soal | Validator 1 | Validator 2 | Validator 3 | Hasil Perhitungan CVR |
|---|---|---|---|---|
| 1 | √ | - | √ | 0.33 |
| 2 | √ | √ | √ | 1 |
| 3 | √ | √ | - | 0.33 |
| 4 | √ | √ | √ | 1 |
| 5 | - | √ | √ | 0.33 |
| 6 | √ | √ | √ | 1 |
| 7 | - | √ | √ | 0.33 |
| 8 | √ | √ | √ | 1 |
| 9 | √ | - | √ | 0.33 |
| 10 | √ | - | - | -0.33 |
| 11 | √ | - | √ | 0.33 |
| 12 | √ | √ | √ | 1 |
| 13 | √ | √ | - | 0.33 |
| 14 | - | √ | √ | 0.33 |
| 15 | √ | √ | √ | 0.33 |
| 16 | √ | √ | √ | 1 |
| 17 | √ | √ | - | 0.33 |
| 18 | √ | √ | √ | 0.33 |
| 19 | √ | - | - | -0.33 |
| 20 | - | √ | √ | 0.33 |
| 21 | √ | - | √ | 0.33 |
| 22 | - | √ | √ | 0.33 |
| **Jumlah** | | | | **9.96** |

Diperoleh hasil perhitungan CVR validasi instrumen responden dari penilaian 3 orang validator yaitu 9,96. Maka tahap selanjutnya adalah melakukan perhitungan *Content Validity Index (*CVI*)* yang diperoleh hasil perhitungannya sebagai berikut:

$$\boldsymbol{CVI = \frac{CVR}{Jumlah\ Pertanyaan\ atau\ Pernyataan}}$$

$$= \frac{9{,}96}{22} = 0,45 \quad \textbf{(Sesuai)}$$

Sehingga disimpulkan bahwa validasi instrumen responden tentang media sosialisasi kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta mendapatkan nilai 0,45. Skor tersebut termasuk kedalam kategori "Sesuai" yang terdapat pada Tabel 3.4 tentang kategori penilaian hasil CVI.

# Lampiran 7 – Hasil Pengujian Ahli Materi

## Instrumen Ahli Materi

Nama : Nur fajriah S.Pd
Profesi : Staff Wakil Rektor III Bidang kemahasiswaan
Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini merupakan salah satu instrumen penelitian untuk penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*" yang dilakukan oleh:
Nama : Silka Najah
NIM : 5235134422
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui isi informasi yang terdapat dalam media sosialisasi ini sudah sesuai dengan pedoman kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) milik Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan.
Sesuai dengan kode etik penilitian maka segala informasi yang telah diberikan akan tetap terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Terimakasih atas partisipasi dan kerja sama Bapak/Ibu.

**PETUNJUK PENGISIAN**
Berilah tanda ceklis ( V ) pada salah satu kolom sesuai dengan jawaban Anda!

| No. | Pernyataan | Opsi | |
|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Informasi jadwal kegiatan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 2. | Informasi persyaratan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 3. | Informasi prosedur kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....) | ✓ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4. | Informasi penilaian dan penghargaan kompetisi pemilihan Mawapres di Universitas Negeri Jakarta sudah sesuai dengan pedoman pemilihan Mahasiswa Berprestasi tahun 2017.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 5. | Informasi yang disampaikan dalam media video sosialisasi ini sudah akurat.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 6. | Informasi yang disampaikan dalam media video sosialisasi ini adalah yang mutakhir atau terbaru.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 7. | Alur informasi tersusun secara baik dan terstruktur.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | |
| 8. | Memberikan contoh dengan video *live shot* menambah pemahaman tentang informasi yang disampaikan.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 9. | Kalimat yang dipakai mewakili informasi yang ingin disampaikan.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 10. | Kalimat yang dipakai sederhana dan tepat sasaran.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 11. | Informasi disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tidak menimbulkan makna ganda, dan lazim dalam komunikasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 12. | Kata, kalimat, dan ejaan yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengacu pada kaidah bahasa Indonesia dan Ejaan yang Disempurnakan (EYD). | ✓ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | |
| 13. | Bahasa yang digunakan mampu merangsang mahasiswa untuk mengingat pesan dalam jangka waktu yang panjang.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 14. | Apakah ada informasi yang kurang yang perlu disampaikan dalam media sosialisasi informasi ini ?<br>(Jika ya, bagian yang perlu diperbaiki adalah,<br>Tambahkan informasi di persyaratan umum<br>"Terdaftar di PD - Dikti"<br>.....) | ✓ | |

Jakarta, 1 Agustus 2017

Ahli Materi

( Nur Fajriah S.Pd )

## Lampiran 8 – Hasil Pengujian Ahli Media

**Instrumen Ahli Media**

Nama : Bambang P. Adhi, M.Kom
Profesi : Dosen
Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

Kepada Yth. Responden
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini merupakan salah satu instrumen penelitian untuk penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*" yang dilakukan oleh:
Nama : Silka Najah
NIM : 5235134422
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai untuk mengetahui kelayakan media sosialisasi informasi terkait kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ agar dapat disosialisasikan kepada mahasiswa.
Sesuai dengan kode etik penilitian maka segala informasi yang telah diberikan akan tetap terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Terimakasih atas partisipasi dan kerja sama Bapak/Ibu.

**PETUNJUK PENGISIAN**
Berilah tanda ceklis ( V ) pada salah satu kolom sesuai dengan jawaban Anda!

| No. | Pernyataan | Opsi | |
|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Media video sosialisasi memiliki ide konsep yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 2. | Media video sosialisasi memiliki susunan kata, kalimat, dan bahasa yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 3. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan jenis teks yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 4. | Penempatan teks dalam media video sosialisasi sudah sesuai.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5. | Media video sosialisasi mempunyai kualitas gambar animasi yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 6. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak gambar yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 7. | Media video sosialisasi memiliki pergerakkan gambar animasi dengan narasi yang selaras.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 8. | Media video sosialisasi memiliki transisi gambar yang baik antara gambar satu dengan gambar lainnya.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 9. | Media video sosialisasi memiliki perpaduan warna yang selaras.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 10. | Media video sosialisasi memiliki gambar animasi yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 11. | Media video sosialisasi memiliki kualitas video *live shot* yang baik<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 12. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak video *live shot* yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 13. | Video *live shot* yang ditampilkan membuat media video sosialisasi terlihat menarik. | ✓ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | |
| 14. | Suara narator terdengar jelas dan minim suara gangguan (*noise*) dalam menyampaikan informasi dalam media video sosialisasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 15. | Volume suara narasi, *sound effect*, dan musik latar dalam media video sosialisasi sudah sesuai dan baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 16. | Suara narasi dapat memperjelas isi pesan yang disampaikan dalam media video sosialisasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 17. | Media video sosialisasi memiliki musik latar yang sesuai dengan materi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 18. | *Sound effect* dalam media video sosialisasi sesuai dengan pergerakkan gambar animasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 19. | Media video sosialisasi memiliki audio yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 20. | Waktu yang dialokasikan telah sesuai dalam menampilkan informasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 21. | Media video sosialisasi membuka wawasan dan pengetahuan baru kepada mahasiswa tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....) | ✓ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | .....<br>.....) | | |
| 22. | Media video sosialisasi membuat mahasiswa untuk mengingat dan menyimpan informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ lebih lama.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | V | |

Jakarta, 28 juli 2017

Ahli Media

(Bambang P. Adhi)

## Instrumen Ahli Media

Nama : Amy Soraya, S. Hum
Profesi : Program Director TVRI
Lembaga : TVRI

Kepada Yth. Responden
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini merupakan salah satu instrumen penelitian untuk penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*" yang dilakukan oleh:
Nama : Silka Najah
NIM : 5235134422
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai untuk mengetahui kelayakan media sosialisasi informasi terkait kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ agar dapat disosialisasikan kepada mahasiswa.
Sesuai dengan kode etik penilitian maka segala informasi yang telah diberikan akan tetap terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Terimakasih atas partisipasi dan kerja sama Bapak/Ibu.

**PETUNJUK PENGISIAN**
Berilah tanda ceklis ( V ) pada salah satu kolom sesuai dengan jawaban Anda!

| No. | Pernyataan | Opsi | |
|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Media video sosialisasi memiliki ide konsep yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 2. | Media video sosialisasi memiliki susunan kata, kalimat, dan bahasa yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 3. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan jenis teks yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 4. | Penempatan teks dalam media video sosialisasi sudah sesuai.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5. | Media video sosialisasi mempunyai kualitas gambar animasi yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 6. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak gambar yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 7. | Media video sosialisasi memiliki pergerakkan gambar animasi dengan narasi yang selaras.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 8. | Media video sosialisasi memiliki transisi gambar yang baik antara gambar satu dengan gambar lainnya.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 9. | Media video sosialisasi memiliki perpaduan warna yang selaras.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 10. | Media video sosialisasi memiliki gambar animasi yang menarik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 11. | Media video sosialisasi memiliki kualitas video *live shot* yang baik<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 12. | Media video sosialisasi memiliki ukuran dan letak video *live shot* yang proporsional.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 13. | Video *live shot* yang ditampilkan membuat media video sosialisasi terlihat menarik. | ✓ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | (Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | | |
| 14. | Suara narator terdengar jelas dan minim suara gangguan (*noise*) dalam menyampaikan informasi dalam media video sosialisasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 15. | Volume suara narasi, *sound effect*, dan musik latar dalam media video sosialisasi sudah sesuai dan baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 16. | Suara narasi dapat memperjelas isi pesan yang disampaikan dalam media video sosialisasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 17. | Media video sosialisasi memiliki musik latar yang sesuai dengan materi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 18. | *Sound effect* dalam media video sosialisasi sesuai dengan pergerakkan gambar animasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 19. | Media video sosialisasi memiliki audio yang baik.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 20. | Waktu yang dialokasikan telah sesuai dalam menampilkan informasi.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |
| 21. | Media video sosialisasi membuka wawasan dan pengetahuan baru kepada mahasiswa tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>..... | ✓ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | .....<br>.....) | | |
| 22. | Media video sosialisasi membuat mahasiswa untuk mengingat dan menyimpan informasi tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ lebih lama.<br>(Jika tidak, bagian yang perlu diperbaiki adalah<br>.....<br>.....<br>.....) | ✓ | |

Jakarta, 28 Juli 2017

Ahli Media

(Amy Soraya, S.Hum)

# Lampiran 9 - Hasil Pengujian Responden

## Instrumen Responden

Nama : Joko W.
Fakultas : Matematika dan IPA (FMIPA)
Angkatan : 2019

Kepada Yth. Responden
Terimakasih atas kesediaan Saudara/i meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini merupakan salah satu instrumen penelitian untuk penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*" yang dilakukan oleh:
Nama : Silka Najah
NIM : 5235134422
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik media sosialisasi terkait kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ dalam menyampaikan informasi sehingga dapat dipahami oleh responden.
Sesuai dengan kode etik penilitian maka segala informasi yang telah diberikan akan tetap terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

**PETUNJUK PENGISIAN**
Berilah tanda ceklis ( V ) pada salah satu kolom sesuai dengan jawaban Anda!
Keterangan :
STS = Sangat Tidak Setuju, dengan skor 1
TS = Tidak Setuju, dengan skor 2
RG = Ragu-Ragu, dengan skor 3
S = Setuju, dengan skor 4
SS = Sangat Setuju, dengan skor 5

| No. | Pernyataan | Tingkat Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | RG | S | SS |
| 1. | Saya dapat memfokuskan perhatian saya pada media sosialisasi ini | | | | | ✓ |
| 2. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan gambar animasi yang menarik | | | | | ✓ |
| 3. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan warna yang selaras | | | | | ✓ |
| 4. | Menurut saya, kombinasi bentuk dan ukuran objek yang ditampilkan pada media sosialisasi ini telah berpadu dengan baik | | | | | ✓ |
| 5. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menampilkan video *live shot* terkait kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | ✓ |
| 6. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena teknik pengambilan gambar/*angle camera* di dalam video *live shot* bervariasi | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7. | Setelah melihat media sosialisasi ini, saya tertarik untuk mengikuti kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | ✓ | |
| 8. | Saya dapat memahami informasi yang disampaikan pada media sosialiasi ini karena memiliki informasi lengkap dan detail | | | | | ✓ |
| 9. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan bahasa sehari-hari sehingga mudah dimengerti | | | | | ✓ |
| 10. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena mengacu pada kaidah bahasa Indonesia dan Ejaan yang Disempurnakan (EYD) | | | | | ✓ |
| 11. | Isi informasi dalam media sosialisasi ini sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya | | | | | ✓ |
| 12. | Gambar yang ditampilkan di media sosialisasi ini membantu saya lebih memahami informasi | | | | | ✓ |
| 13. | Suara narasi yang disajikan pada media sosialisasi ini membantu saya lebih memahami informasi | | | | | ✓ |
| 14. | Saya dapat mengetahui informasi jadwal kegiatan, prosedur pemilihan, persyaratan, dan penilaian serta penjurian kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ dengan baik | | | | | ✓ |
| 15. | Media sosialisasi ini memiliki daya tarik tinggi | | | | ✓ | |
| 16. | Saya menyukai media sosialisasi ini karena memiliki suara narasi yang jelas dan teratur | | | | | ✓ |
| 17. | Saya menyukai media sosialisasi ini karena memiliki *sound effect* dan musik latar menarik | | | | | ✓ |
| 18. | Saya menyukai tampilan media sosialisasi ini secara keseluruhan | | | | | ✓ |
| 19. | Setelah melihat media sosialisasi ini membuka wawasan dan pengetahuan baru kepada saya tentang kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | ✓ |
| 20. | Dukungan audio visual pada media sosialisasi ini membuat saya lebih lama mengingat dan menyimpan informasi di dalam ingatan saya | | | | | ✓ |
| 21. | Media sosialisasi ini memberikan kesan yang mendalam bagi saya mengenai kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | ✓ |

Jakarta, 1 Agustus 2017

(Joko W)

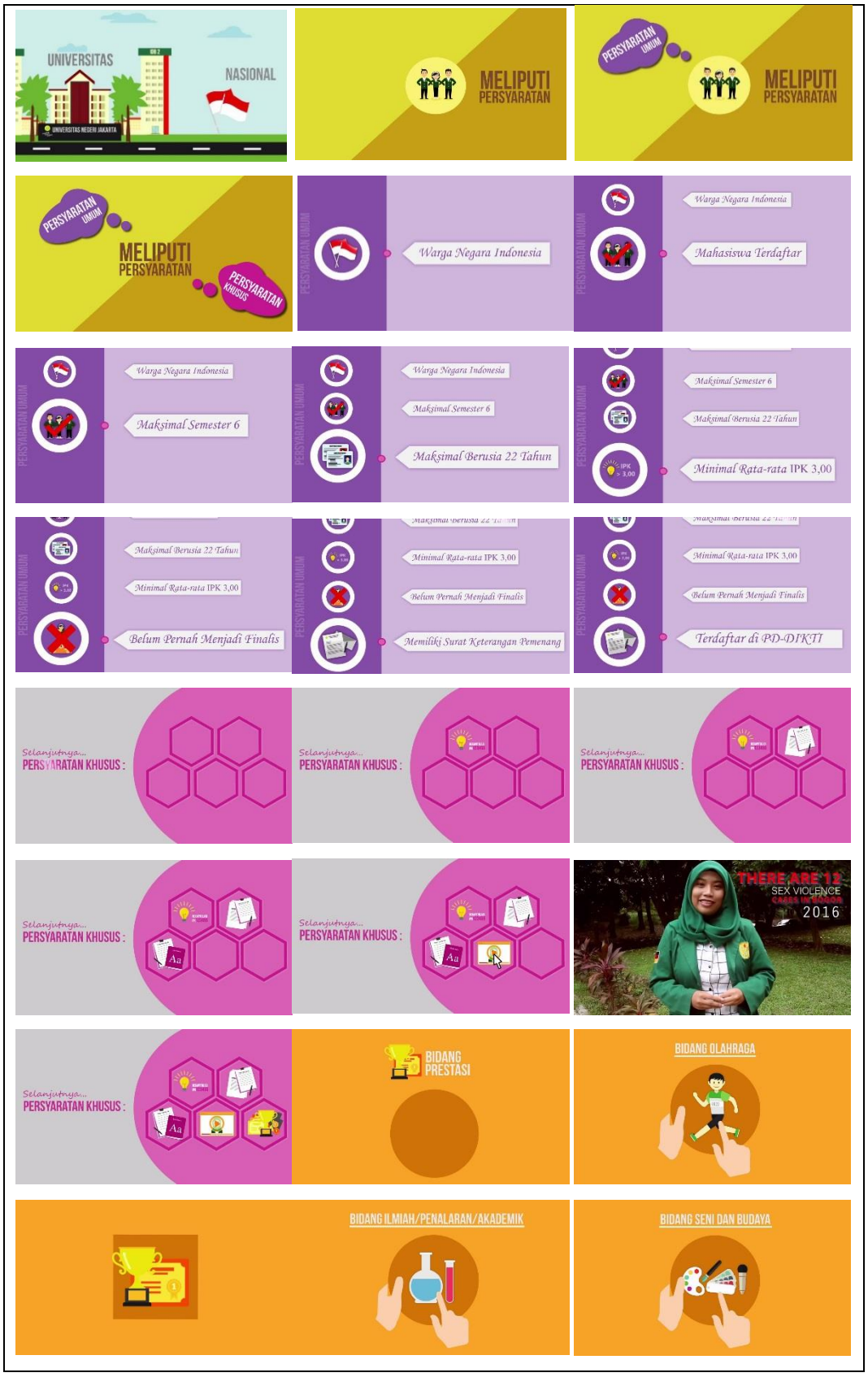
## Instrumen Responden

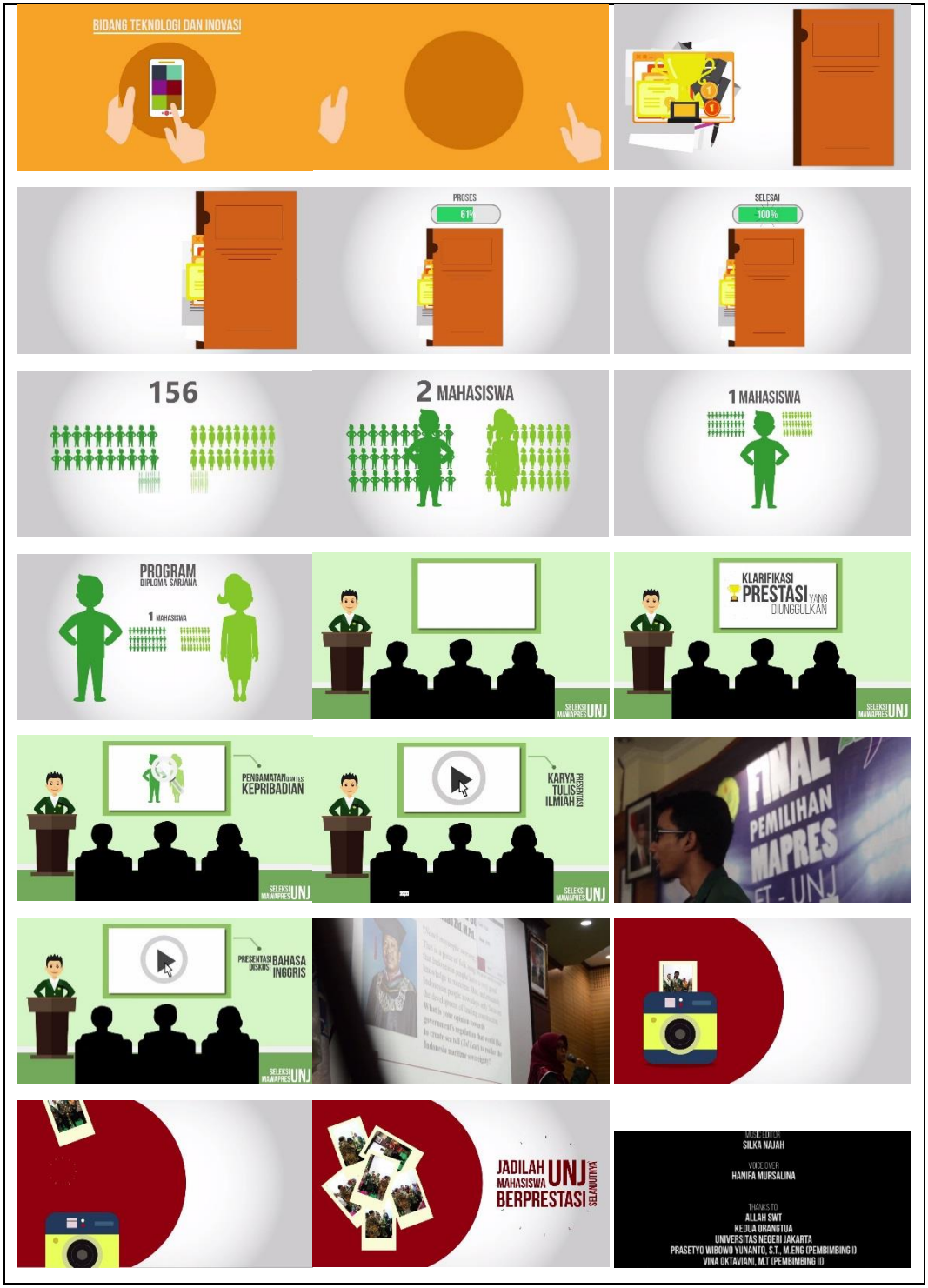
Nama : Rika Rahmadhania
Fakultas : ILMU SOSIAL (FIS)
Angkatan : 2015

Kepada Yth. Responden
Terimakasih atas kesediaan Saudara/i meluangkan waktu untuk mengisi kuisioner ini. Kuisioner ini merupakan salah satu instrumen penelitian untuk penyusunan Skripsi mengenai "Pengembangan Media Sosialisasi Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) UNJ Berbentuk Video *Live Shot* dan *Motion Graphic*" yang dilakukan oleh:
Nama : Silka Najah
NIM : 5235134422
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik media sosialisasi terkait kompetisi pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) di UNJ dalam menyampaikan informasi sehingga dapat dipahami oleh responden.
Sesuai dengan kode etik penilitian maka segala informasi yang telah diberikan akan tetap terjaga kerahasiannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

**PETUNJUK PENGISIAN**
Berilah tanda ceklis ( V ) pada salah satu kolom sesuai dengan jawaban Anda!
Keterangan :
STS = Sangat Tidak Setuju, dengan skor 1
TS = Tidak Setuju, dengan skor 2
RG = Ragu-Ragu, dengan skor 3
S = Setuju, dengan skor 4
SS = Sangat Setuju, dengan skor 5

| No. | Pernyataan | Tingkat Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | RG | S | SS |
| 1. | Saya dapat memfokuskan perhatian saya pada media sosialisasi ini | | | | | ✓ |
| 2. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan gambar animasi yang menarik | | | | | ✓ |
| 3. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menggunakan warna yang selaras | | | | | ✓ |
| 4. | Menurut saya, kombinasi bentuk dan ukuran objek yang ditampilkan pada media sosialisasi ini telah berpadu dengan baik | | | | | ✓ |
| 5. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena menampilkan video *live shot* terkait kompetisi pemilihan Mawapres di UNJ | | | | | ✓ |
| 6. | Saya tertarik melihat media sosialisasi ini karena teknik pengambilan gambar/*angle camera* di dalam video *live shot* bervariasi | | | | | ✓ |


UNIVERSITAS
NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
MELIPUTI PERSYARATAN
PERSYARATAN UMUM
MELIPUTI PERSYARATAN
PERSYARATAN UMUM
PERSYARATAN KHUSUS
Warga Negara Indonesia
Mahasiswa Terdaftar
Maksimal Semester 6
Maksimal Berusia 22 Tahun
Minimal Rata-rata IPK 3,00
Belum Pernah Menjadi Finalis
Memiliki Surat Keterangan Pemenang
Terdaftar di PD-DIKTI
Selanjutnya...
PERSYARATAN KHUSUS :
THERE ARE 12
SEX VIOLENCE
2016
BIDANG PRESTASI
BIDANG OLAHRAGA
BIDANG ILMIAH/PENALARAN/AKADEMIK
BIDANG SENI DAN BUDAYA


BIDANG TEKNOLOGI DAN INOVASI
PROSES
61%
SELESAI
100%
156
2 MAHASISWA
1 MAHASISWA
PROGRAM
DIPLOMA SARJANA
1 MAHASISWA
KLARIFIKASI
PRESTASI YANG DIUNGGULKAN
PENGAMATAN DAN TES KEPRIBADIAN
KARYA TULIS ILMIAH
FINAL
PEMILIHAN
MAPRES
PRESENTASI DISKUSI BAHASA INGGRIS
JADILAH MAHASISWA BERPRESTASI UNJ
SELALU ADA
SILKA NAJAH
HANIFA MURSALINA
ALLAH SWT
KEDUA ORANGTUA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PRASETYO WIBOWO YUNANTO, S.T., M.ENG (PEMBIMBING I)
VINA OKTAVIANI, M.T (PEMBIMBING II)

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Silka Najah. Dilahirkan di Jakarta, tanggal 14 April 1996. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Djamaludin dan Ibu Ida Laela. Penulis memiliki satu orang kakak laki-laki bernama Faisal Rizki dan satu orang adik laki-laki bernama Muhammad Qoid Nabhan.

Penulis mengawali pendidikan formal di TK Muhajirin Jakarta pada tahun (2000-2001), dilanjutkan di SD Negeri 13 Pagi Jakarta pada tahun (2001-2007), kemudian dilanjutkan di SMP Negeri 144 Jakarta pada tahun (2007-2010), dan SMA Negeri 11 Jakarta (2010-2013). Tahun 2013 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Saat perkuliahan, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Jatisari, Karawang, Jawa Barat selama satu bulan pada bulan Januari 2016. Melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Sekretariat Jenderal Kementerian Hukum dan HAM bagian Pusat Data dan Teknologi Informasi (PUSDATIN) selama dua bulan dimulai dari bulan April 2016 hingga Mei 2016. Serta melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMK Negeri 48 Jakarta selama empat bulan dimulai dari bulan Agustus 2016 hingga November 2016.

Untuk memenuhi persyaratan kelulusan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta,

penulis mengembangkan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Sosialisasi Tentang Kompetisi Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Di Universitas Negeri Jakarta Berbentuk Video *Live Shot* dan Animasi 2D”.