

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL DENGAN  
MENGKOMBINASIKAN VIDEO *REAL* DAN VIDEO ANIMASI  
3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DI SMK NEGERI 48 JAKARTA**



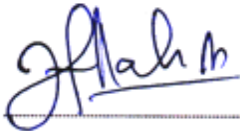

**PURWATI SEPTYANINGRUM**

**5235127252**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**




**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
<b><u>Hamidillah Ajie, S.Si,M.T</u></b> (Dosen Pembimbing I)		13/2/2017
<b><u>Bambang Prasetya Adhi, M.Kom</u></b> (Dosen Pembimbing II)		13/2/2017

||

## PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
<b><u>Dr. Yuliatris Sastrawijaya, M.Pd</u></b> (Ketua Penguji)		13/2/2017
<b><u>Lipur Sugiyanta, Phd</u></b> (Sekretaris Penguji)		13/2/2017
<b><u>Prasetyo Wibowo Yunanto, M.Eng</u></b> (Dosen Ahli)		7-2-2017

Tanggal Lulus : 26 Januari 2017

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis skripsi adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini 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 ini 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 karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 10 Januari 2017

Yang membuat pernyataan



Purwati Septyaningrum

NIM. 5235127252

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Skripsi yang berjudul **“Pembuatan Video Profil dengan Mengkombinasikan Video Real dan Video Animasi 3 Dimensi sebagai Media Informasi di SMK Negeri 48 Jakarta”** ini ditulis untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Pada kesempatan yang baik ini, izinkanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang dengan tulus dan ikhlas telah memberikan bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Dr. Yuliatry Sastrawijaya, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Hamidillah Ajie, S.Si, M.T selaku Dosen Pembimbing Pertama yang senantiasa membimbing dan memberi masukan kepada penulis hingga skripsi ini selesai.
3. Bambang Prasetya Adhi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kedua yang senantiasa membimbing dan memberi masukan kepada penulis hingga skripsi ini selesai.
4. Yayah Nuraliyah, S. Pd selaku Kepala SMK Negeri 48 Jakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Endi Wardoyo, S. Kom dan Wimanuadi, S. Kom selaku Guru Produktif Multimedia SMK Negeri 48 Jakarta yang telah membantu proses kelancaran untuk melakukan penelitian.
6. Judi, S.AP dan Sudartini selaku Orangtua yang selalu memotivasi, membantu dan memberikan dukungan kepada penulis yang tiada henti-

hentinya serta berdoa untuk kelancaran dan kemudahan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Dwi Yuniastuti selaku adik kandung tercinta yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
8. Nurhasanudin selaku teman, sahabat maupun kakak yang selalu sabar meluangkan waktunya menemani penulis, menjadi penyemangat dan memberikan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. R. Andi Rahmadi, S. Pd, Martina, S.Pd, Gema Isya Luthfi Prathama selaku teman yang telah membagi ilmunya kepada penulis.
10. Khususnya untuk Citra Lestari Sibarani, S. Pd, Reva Siti Ardhita, Intan Aries Tyawuri, Siti Roosniah dan seluruh teman-teman seperjuangan di Prodi Teknik Informatika dan Komputer 2012, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha seoptimal mungkin dengan harapan skripsi ini dapat memenuhi persyaratan sebagai suatu karya ilmiah yang bermanfaat. Namun mengingat keterbatasan pengetahuan, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangannya baik bentuk, isi maupun teknik penyajiannya, oleh sebab itu kritikan yang bersifat membangun dari berbagai pihak peneliti terima dengan tangan terbuka serta sangat diharapkan. Semoga kehadiran skripsi ini memenuhi sarannya.

Jakarta, 10 Januari 2017

Purwati Septyaningrum  
NIM. 5235127252

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL DENGAN MENKOMBINASIKAN  
VIDEO *REAL* DAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI DI SMK NEGERI 48 JAKARTA**

**PURWATI SEPTYANINGRUM**

**ABSTRAK**

SMK Negeri 48 Jakarta adalah suatu sekolah formal yang memiliki serangkaian program sekolah, kegiatan belajar, fasilitas, jurusan, dan ekstrakurikuler yang dimiliki. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video profil dengan mengkombinasikan video *real* dan video animasi 3 dimensi sebagai media informasi di SMK Negeri 48 Jakarta. Dengan perkembangan teknologi digital yang sangat pesat, pentingnya membuat video profil untuk memberikan informasi sehingga tampak lebih menarik perhatian masyarakat. Maka dari itu, Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta ini dibuat untuk memudahkan penyampaian informasi bagi masyarakat umum. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 48 Jakarta pada bulan Maret 2016 sampai November 2016. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (*Research & Development*). Tahapan yang dilakukan untuk proses penelitian dan pengembangan ini, yakni (1) Pengembangan Produk, (2) Kelayakan Produk, (3) Efektifitas Produk. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil pengujian menunjukkan bahwa produk mendapat nilai 100% untuk pengujian ahli materi dan 86,6% untuk pengujian ahli media, 89,2% pada uji responden skala kecil, 93% untuk uji responden skala besar. Berdasarkan hasil tersebut pembuatan video profil SMK Negeri 48 Jakarta dengan mengkombinasikan video *real* dan video animasi 3 dimensi dapat menjadi suatu media informasi.

Kata Kunci: Media, Video Profil, Animasi, SMK Negeri 48 Jakarta.

**DEVELOPMENT A VIDEO PROFILE BY COMBINING REAL VIDEO  
AND 3D ANIMATION VIDEO AS A MEDIUM OF INFORMATION ON  
THE COUNTRY SMK 48 JAKARTA**

**PURWATI SEPTYANINGRUM**

**ABSTRAK**

State-vocational school of 48 Jakarta is a formal school which has a series of school programs its owned, such as learning activities, facilities, departments and extracurriculars. This research aims to develop a video profile by combining *real* video and 3D animation video as a medium of information on the country SMK 48 Jakarta. With the rapid development of digital technology, the importance of making video profiles to provide school information so that it appears more public attention. Therefore, the profile video of state-vocational school of 48 Jakarta is created to facilitate the delivery of information to the general public. Research conducted at state-vocational school of 48 Jakarta in March 2016 until November 2016. The research methods used in this study is Research and Development. Stages that made for a review of process Research and Development singer, namely (1) product development, (2) feasibility products, (3) the effectiveness of products. Based on research that has been done, the test results showed that the product got a score of 100% for testing materials experts and 86% for testing media expert, 89.2% in small-scale test of the respondents, 93% for large-scale test of the respondents. Based on these results video creation SMK Negeri 48 Jakarta profile by combining real video and three-dimensional animation video can be a medium of information. This profile video describes the school profiles, school programs, learning activities, facilities, events and extracurricular state-vocational school of 48 Jakarta owned. This profile video will be disseminated on social networks Facebook, Youtube, as well as the official school web page and display in school's waiting room.

Keywords: Media, Profile Video, 3D Animation, State-Vocational School of 48 Jakarta

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>

### **BAB I : PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah .....	5
1.4. Perumusan Masalah .....	5
1.5. Tujuan Penelitian .....	5
1.6. Manfaat Penelitian .....	6

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

2.1. Konsep Pengembangan Produk .....	7
2.1.1. <i>Research and Development</i> (R & D) .....	7



2.1.2. Kelebihan Metode <i>Research and Development</i> (R&D) .....	9
2.1.3. Kekurangan Metode <i>Research and Development</i> (R&D) .....	10
2.2. Konsep Produk Yang Dikembangkan .....	10
2.3. Kerangka Teoritik .....	12
2.3.1. Informasi .....	12
2.3.1.1. Jenis Informasi .....	13
2.3.2. Multimedia .....	14
2.3.3. Media .....	15
2.3.3.1. Definisi Media .....	15
2.3.3.2. Jenis Media .....	15
2.3.4. Media Audio Visual .....	17
2.3.4.1. Media Audio .....	17
2.3.4.2. Media Visual .....	17
2.3.4.3. Definisi Media Audio Visual .....	18
2.3.5. Video Profil .....	18
2.3.5.1. Definisi Video .....	18
2.3.5.2. Manfaat Video .....	19
2.3.5.3. Definisi Profil .....	19
2.3.5.4. Definisi Video Profil .....	20
2.3.5.5. Purduksi Video Profil .....	20
2.3.5.6. Persiapan Awal Video Profil .....	21
2.3.5.7. Langkah Pembuatan Video Profil .....	23
2.3.6. Animasi .....	24
2.3.6.1. Jenis Animasi .....	26

2.3.6.2. Animasi 3 Dimensi .....	28
2.3.6.3. Jenis Animasi 3 Dimensi .....	29
2.3.6.4. Proses Pembuatan Animasi 3 Dimensi .....	30
2.3.6.5. Media Animasi 3 Dimensi .....	33
2.3.6.6. <i>Software</i> Animasi 3 Dimensi .....	35
2.3.7. Blender 3 Dimensi .....	35
2.3.8. Profil SMK Negeri 48 Jakarta .....	35
2.4. Rancangan Produk .....	36

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
3.2. Metode Pengembangan Produk .....	37
3.2.1. Tujuan Pengembangan .....	37
3.2.2. Metode Pengembangan .....	37
3.2.3. Sasaran Produk .....	38
3.2.4. Instrumen.....	38
3.2.4.1.Kisi-Kisi Instrumen .....	39
3.2.4.2. Validasi Instrumen .....	42
3.3. Prosedur Pengembangan .....	42
3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi .....	42
3.3.2. Tahap Perencanaan Produk .....	42
3.3.3. Tahap Desain Produk .....	43
3.3.3.1. Potensi dan Masalah .....	43
3.3.3.2. Pengumpulan Data .....	44
3.3.3.3. Desain Produk .....	44

3.3.3.4. Validasi Desain .....	45
3.3.3.5. Revisi Desain .....	45
3.3.3.6. Uji Coba Produk .....	46
3.3.3.7. Revisi Produk I .....	46
3.3.3.8. Uji Coba Pemakaian .....	46
3.3.3.9. Revisi Produk II .....	46
3.3.3.10. Uji Coba Pemakaian .....	46
3.3.3.11. Produk Masal .....	46
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.5. Teknik Analisis Data .....	47

#### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1. Hasil Pengembangan Produk .....	49
4.1.1. Hasil Perancangan Konsep .....	49
4.1.1.1. Tujuan dan Sasaran .....	49
4.1.1.2. Spesifikasi Video .....	49
4.1.1.3. Spesifikasi Perangkat Keras .....	50
4.1.1.4. Spesifikasi Perangkat Lunak .....	50
4.1.2. Hasil Pengumpulan Bahan .....	51
4.1.3. Hasil Perancangan Desain .....	52
4.1.3.1. Pra Produksi .....	52
4.1.3.2. Produksi .....	61
4.1.3.3. Paska Produksi .....	76
4.2. Kelayakan Produk .....	89
4.2.1. Hasil Pengujian Ahli Materi .....	89

4.2.2. Hasil Pengujian Ahli Media .....	91
4.2.2.1. Revisi Desain .....	93
4.3. Efektifitas Produk .....	93
4.3.1. Hasil Pengujian Responden .....	93
4.4. Pembahasan .....	102
 <b>BAB V : PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	104
5.2. Implikasi .....	105
5.3. Saran .....	105
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	 106
<b>LAMPIRAN</b> .....	110
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	153

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Video Profil .....	39
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Untuk Ahli Materi .....	40
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Untuk Ahli Media.....	41
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Pengujian Responden .....	42
Tabel 3.5. Pengelompokkan Kategori Kualitas Berdasarkan Presentase .....	48
Tabel 4.1. <i>Script Writing</i> Pada Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta .....	53
Tabel 4.2. <i>Storyboard</i> Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta .....	58
Tabel 4.3. Hasil Uji Produk Ahli Materi .....	90
Tabel 4.4. Hasil Uji Produk Ahli Media .....	92
Tabel 4.5. Tabel Analisis Pengujian Responden Skala Kecil .....	95
Tabel 4.6. Hasil Uji Kelayakan Produk Responden Skala Kecil .....	97
Tabel 4.7. Tabel Analisis Pengujian Responden Skala Besar.....	98
Tabel 4.8. Hasil Uji Kelayakan Produk Responden Skala Besar .....	100

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1. Langkah-Langkah Metode <i>Research and Development</i> .....	33
Gambar 3.1. Alur <i>Research and Development</i> .....	43
Gambar 3.2. Rumus Presentase Jawaban .....	47
Gambar 4.1. Instrumen Musik untuk Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta....	51
Gambar 4.2. Logo SMK Negeri 48 Jakarta .....	52
Gambar 4.3. Logo Universitas Negeri Jakarta .....	52
Gambar 4.4. Pengambilan Gambar <i>Real</i> SMK Negeri 48 Jakarta dari Sisi Depan Sekolah .....	62
Gambar 4.5. Pengambilan Gambar <i>Real</i> Kepala SMK Negeri 48 Jakarta .....	63
Gambar 4.6. Pengambilan Gambar <i>Real</i> SMK Negeri 48 Jakarta dari Sisi dalam Sekolah .....	63
Gambar 4.7. Pengambilan Gambar <i>Real</i> Siswa SMK Negeri 48 Jakarta saat Praktikum di Dalam Laboratorium Bahasa .....	63
Gambar 4.8. Pengambilan Gambar <i>Real</i> Siswa SMK Negeri 48 Jakarta saat Praktikum Jurusan .....	64
Gambar 4.9. Pengambilan Gambar <i>Real</i> Tata Usaha SMK Negeri 48 Jakarta	64
Gambar 4.10. Pengambilan Gambar <i>Real</i> Siswa SMK Negeri 48 Jakarta sedang Konsultasi di Ruang BK .....	64
Gambar 4.11. Pengambilan Gambar <i>Real</i> Alumni Siswa SMK Negeri 48 Jakarta Memberikan Informasi Tentang Jalur Masuk ke Perguruan Tinggi .....	65
Gambar 4.12. Pengambilan Gambar <i>Real</i> Siswa Mengikuti Senam Bersama	65

Gambar 4.13. Pengambilan Gambar <i>Real</i> Siswa Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler .....	65
Gambar 4.14. Pengambilan Gambar <i>Real</i> Fasilitas Sekolah .....	66
Gambar 4.15. Pengambilan Gambar <i>Real</i> Siswa SMK Negeri 48 Jakarta .....	66
Gambar 4.16. Pengambilan Gambar <i>Real Alumni</i> SMK Negeri 48 Jakarta ....	66
Gambar 4.17. Tampilan Objek 3D Gerbang SMK Negeri 48 Jakarta .....	67
Gambar 4.18. Tampilan Objek 3D Lapangan SMK Negeri 48 Jakarta .....	68
Gambar 4.19. Tampilan Objek 3D Gedung SMK Negeri 48 Jakarta .....	68
Gambar 4.20. Tampilan Objek 3D Masjid SMK Negeri 48 Jakarta .....	68
Gambar 4.21. Tampilan Objek 3D Plang Alamat SMK Negeri 48 Jakarta ....	69
Gambar 4.22. Tampilan Objek 3D Meja dan Kursi .....	69
Gambar 4.23. Tampilan Objek 3D Papan Tulis dengan Proyektor .....	69
Gambar 4.24. Tampilan Objek 3D Komputer, <i>Keyboard</i> dan <i>Mouse</i> .....	70
Gambar 4.25. Tampilan Objek 3D Alat Musik .....	70
Gambar 4.26. Tampilan Objek 3D SMK Negeri 48 Jakarta dengan Memberikan <i>Lighting</i> Tanpa Proses Render .....	71
Gambar 4.27. Tampilan Objek 3D Gerbang Sekolah dengan Memberikan <i>Texturing</i> .....	72
Gambar 4.28. Tampilan Objek 3D Lapangan dengan Memberikan <i>Texturing</i>	72
Gambar 4.29. Tampilan Objek 3D Gedung Sekolah dengan Memberikan <i>Texturing</i> .....	72
Gambar 4.30. Tampilan Objek 3D Masjid dengan Memberikan <i>Texturing</i> ...	73
Gambar 4.31. Tampilan Objek 3D Plang Alamat dengan Memberikan <i>Texturing</i> .....	73

Gambar 4.32.Tampilan Objek 3D Meja dan Kursi dengan Memberikan <i>Texturing</i> .....	73
Gambar 4.33.Tampilan Objek 3D Papan Tulis dan Proyektor dengan Memberikan <i>Texturing</i> .....	74
Gambar 4.34.Tampilan Objek 3D Komputer, <i>Keyboard</i> dan <i>Mouse</i> dengan Memberikan <i>Texturing</i> .....	74
Gambar 4.35.Tampilan Objek 3D Alat Musik dengan Memberikan <i>Texturing</i> .....	74
Gambar 4.36. Tampilan Pemberian Pergerakan Kamera untuk Setiap <i>Frame</i>	75
Gambar 4.37. Tampilan <i>Output</i> Berupa Gambar untuk Animasi 3 Dimensi Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta .....	76
Gambar 4.38. Tampilan Logo <i>Opening</i> Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta	76
Gambar 4.39.Tampilan Depan Sekolah .....	77
Gambar 4.40.Tampilan Plang Alamat Sekolah .....	77
Gambar 4.41.Tampilan Kegiatan Upacara Bendera .....	78
Gambar 4.42.Tampilan Kepala Sekolah .....	78
Gambar 4.43.Tampilan Dalam Sekolah .....	79
Gambar 4.44.Tampilan Visi SMK Negeri 48 Jakarta .....	79
Gambar 4.45.Tampilan Misi SMK Negeri 48 Jakarta .....	79
Gambar 4.46.Tampilan Rapat Guru SMK Negeri 48 Jakarta .....	80
Gambar 4.47.Tampilan Belajar Mengajar di Ruang Kelas .....	80
Gambar 4.48.Tampilan Nama Program Keahlian .....	81
Gambar 4.49.Tampilan Kegiatan Praktikum .....	81
Gambar 4.50.Tampilan Nama Perusahaan untuk Prakerin .....	82



Gambar 4.51.Tampilan Tata Usaha .....	82
Gambar 4.52.Tampilan Siswa sedang Berdiskusi dengan Guru .....	83
Gambar 4.53.Tampilan Alumni Memberikan Arahan Jalur Masuk Perguruan Tinggi .....	83
Gambar 4.54.Tampilan Kegiatan Senam Bersama .....	83
Gambar 4.55.Tampilan Kegiatan Ekstrakurikuler .....	84
Gambar 4.56.Tampilan Sarana Prasarana .....	84
Gambar 4.57.Tampilan Program Keahlian Akutansi .....	85
Gambar 4.58.Tampilan Program Keahlian Administrasi Perkantoran .....	85
Gambar 4.59.Tampilan Program Keahlian Pemasaran .....	85
Gambar 4.60.Tampilan Program Keahlian Multimedia .....	86
Gambar 4.61. Tampilan Program Keahlian Teknik Produkai Program Penyiaran Pertelevisian .....	86
Gambar 4.62.Tampilan Siswa SMK Negeri 48 Jakarta .....	87
Gambar 4.63.Tampilan Alumni SMK Negeri 48 Jakarta .....	87
Gambar 4.64.Tampilan Animasi 3 Dimensi dari Sisi Atas Gedung .....	88
Gambar 4.65.Tampilan Animasi 3 Dimensi Menelusuri Sekolah .....	88
Gambar 4.66.Tampilan Foto Guru SMK Negeri 48 Jakarta .....	88
Gambar 4.67. Logo <i>Closing</i> .....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Pedoman dan Hasil Wawancara untuk Masyarakat Umum .....	110
Lampiran 2. Pedoman dan Hasil Wawancara untuk Kepala Sekolah.....	111
Lampiran 3. Uji Validasi Instrumen Materi.....	113
Lampiran 4. Uji Validasi Instrumen Media .....	114
Lampiran 5. Uji Validasi Instrumen Responden .....	115
Lampiran 6. Instrumen Ahli Media .....	116
Lampiran 7. Instrumen Ahli Materi .....	119
Lampiran 8. Instrumen Evaluasi Responden .....	122
Lampiran 9. Hasil Uji Validasi Instrumen Untuk Ahli Materi .....	125
Lampiran 10. Hasil Uji Validasi Instrumen Untuk Ahli Media .....	126
Lampiran 11. Hasil Uji Validasi Instrumen Untuk Responden .....	127
Lampiran 12. Hasil Instrumen Ahli Materi.....	128
Lampiran 13. Hasil Instrumen Ahli Media .....	131
Lampiran 14. Hasil Instrumen Uji Evaluasi Responden Skala Kecil .....	134
Lampiran 15. Hasil Instrumen Uji Evaluasi Responden Skala Besar .....	137
Lampiran 16. Pengumpulan Data SMK Negeri 48 Jakarta.....	140
Lampiran 17. Informasi Penting yang dibutuhkan Calon Peserta Didik maupun Masyarakat Luas .....	147
Lampiran 18. Tampilan Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta .....	148
Lampiran 19. Surat Permohonan Penelitian.....	150
Lampiran 20. Surat Jawaban Penelitian .....	151
Lampiran 21. Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	152

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang dapat digunakan merealisasi bakat-bakat yang dibawa manusia sejak lahir (talenta), sehingga manusia mempunyai keterampilan yang dapat digunakan untuk menghidupi dirinya (Sri Martini, 2009: 1). Dengan kata lain, pendidikan adalah suatu aktivitas dan usaha untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik. Pendidikan memiliki tiga jalur yaitu jalur pendidikan formal, nonformal dan informal.

Jalur pendidikan adalah sarana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan untuk tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Jalur pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi. Diluar pendidikan formal yang dilakukan secara terstruktur dan berjenjang merupakan jalur pendidikan non formal. Sedangkan pendidikan informal yaitu jalur pendidikan dari keluarga dan lingkungan.

Sekolah merupakan tempat berlangsungnya kegiatan belajar dan mengajar di dalam kelas dan terjadinya interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Sekolah memiliki dua jenis yaitu sekolah yang berdiri dengan dana Pemerintah dan sekolah yang berdiri dengan dana Yayasan. Sekolah Negeri memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan dengan sekolah Swasta. Salah satu daya tarik dari sekolah Negeri yaitu terletak pada biaya sekolah. Peserta didik bisa

nyaman belajar tanpa rasa takut dengan sistem pembayaran yang ada di sekolah tersebut. Karena memiliki daya tarik tersebut sekolah Negeri menjadi serbuan utama untuk melanjutkan jenjang pendidikan berikutnya. Daya tampung dan nilai ijazah menjadi tolak ukur pada saat pencarian sekolah jenjang berikutnya. Tidak sedikit peserta didik memperebutkan daya tampung pada sekolah Negeri bahkan peserta didik dari luar daerah ikut serta memperebutkan daya tampung.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan untuk jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs.

SMK Negeri 48 Jakarta berlokasi di Jl. Radin Inten II No. 3 Jakarta Timur merupakan sekolah yang sudah lama berdiri dan mengalami pergantian nama sekolah. Sebelumnya SMK Negeri 48 Jakarta bernama SMEA Negeri 30 Jakarta. Tidak hanya sekedar berganti nama, secara fisik pun bangunannya mengalami *rolling* lokasi dengan Sekolah Dasar (SD) yang berada disampingnya.

SMK Negeri 48 Jakarta merupakan sekolah kejuruan dalam bidang Bisnis Manajemen dan Teknik Informasi dan Komputer. Program keahlian Bisnis Manajemen di SMK Negeri 48 Jakarta meliputi Akuntansi (AK), Administrasi Perkantoran (AP), Pemasaran (P M) dan program keahlian Teknik Informasi dan Komputer meliputi Multimedia (MM) dan Teknik Produksi Program Penyiaran dan Pertelevisian (TP4).

Masing-masing program keahlian Bisnis Manajemen memiliki 2 kelas dalam 3 tingkatan. Sedangkan program keahlian Teknik Informasi dan Komputer memiliki 1 kelas dalam 3 tingkatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa SMK Negeri

48 Jakarta memiliki 24 kelas dari seluruh program keahlian dengan jumlah 30-32 peserta didik. SMK Negeri 48 Jakarta memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk peserta didiknya guna menunjang proses kegiatan mengajar yang efektif dan efisien.

SMK Negeri 48 Jakarta telah terakreditasi dengan nilai A dan sekolah ini memiliki banyak prestasi yang diraih oleh siswa-siswi baik di akademik maupun non akademik. Sekolah ini sudah menerapkan proses kegiatan mengajar sesuai dengan kurikulum 2013 dan meningkatkan nilai Ujian Nasional maupun Ujian Sekolah.

Dengan semakin berkembangnya ilmu teknologi yang pesat, informasi bisa didapatkan melalui berbagai media, baik media cetak dan media elektronik. Media cetak berupa brosur, koran, majalah, poster, spanduk dan lain sebagainya. Sedangkan untuk media elektronik bisa melalui radio, televisi, internet yang dapat diakses melalui komputer serta telepon genggam.

Untuk media promosi dan informasi, SMK Negeri 48 Jakarta telah menggunakan media cetak bahkan media elektronik. Media cetak yang digunakan yaitu spanduk atau banner. Sedangkan media elektronik berupa jejaring sosial (*Facebook*), halaman *website* resmi sekolah untuk memberikan informasi seputar SMK Negeri 48 Jakarta.

Dalam perhitungan 3 tahun terakhir mulai dari 2014 sampai 2016, peminat SMK Negeri 48 Jakarta mengalami penurunan dari 1500 calon peserta didik hingga 1300 calon peserta didik. Dalam penyampaian media informasi yang ada belum sepenuhnya menyampaikan informasi secara lengkap karena keterbatasannya kemampuan media dalam penyampaian informasi. Informasi yang bisa disampaikan sangat terbatas berupa gambar atau foto dan tulisan singkat

sehingga terkesan kurang menarik. Sebab itu, dibutuhkan media informasi yang lebih menarik mengikuti perkembangan jaman. Media promosi dan informasi yang dapat meningkatkan daya ketertarikan lebih tinggi pada SMK Negeri 48 Jakarta yakni berupa video. Video dapat memberikan informasi yang tidak hanya berupa gambar dan tulisan, melainkan dapat dipadukan dengan rekaman audio atau suara. Video yang menghasilkan gambar, tulisan dan audio ini akan memperlihatkan kegiatan SMK Negeri 48 Jakarta dalam bentuk video nyata (*real*).

Dalam proses pengembangan Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta pada skripsi ini akan dibuat kombinasi pengambilan gambar video *real* dengan video animasi 3 dimensi. Video animasi 3 dimensi dibuat untuk menggambarkan fisik gedung SMK Negeri 48 Jakarta sehingga menimbulkan kesan menarik dalam penyampaiannya kepada masyarakat maupun calon peserta didik.

Dengan demikian peneliti akan memberikan sebuah usulan media promosi dan informasi yang diharapkan dapat memberikan pemecahan terhadap permasalahan yang dihadapi SMK Negeri 48 Jakarta dalam penyampaian informasi secara lengkap dan jelas kepada masyarakat maupun calon peserta didik berupa video profil. Video akan ditampilkan pada monitor yang berada di ruang tunggu tamu (ruang resepsionis) dan diunggah ke jejaring sosial *Facebook* SMK Negeri 48 Jakarta, *Youtube* maupun halaman *website* resmi SMK Negeri 48 Jakarta sehingga dapat diakses oleh banyak orang.

Berdasarkan permasalahan analisa yang ada, dalam skripsi ini saya memutuskan untuk membahas lebih lanjut mengenai “Pembuatan Video Profil dengan Mengkombinasikan Video *Real* dan Video Animasi 3 Dimensi sebagai Media Informasi di SMK Negeri 48 Jakarta”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka penulis mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurang lengkapnya informasi tentang SMK Negeri 48 Jakarta pada media promosi sebelumnya.
2. Belum adanya video profil untuk SMK Negeri 48 Jakarta untuk media promosi dan informasi SMK Negeri 48 Jakarta.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan informasi mengenai SMK Negeri 48 Jakarta serta fasilitas dan keunggulan yang dimiliki secara lengkap dan jelas sebagai media promosi dan informasi SMK Negeri 48 Jakarta.
2. Media yang akan dikembangkan akan diunggah ke jejaring sosial *Facebook*, *Youtube*, halaman *website* resmi sekolah maupun ditampilkan di ruang tunggu tamu (ruang resepsionis) SMK Negeri 48 Jakarta.

## **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diteliti adalah “Apakah pembuatan video profil SMK Negeri 48 Jakarta dengan mengkombinasikan video *real* dan video animasi 3 dimensi dapat menjadi suatu media informasi?”.

## **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan video profil dengan mengkombinasikan video *real* dan video animasi 3 dimensi sebagai media informasi di SMK Negeri 48 Jakarta. Dapat mempermudah pihak sekolah dalam menyampaikan informasi seperti sejarah sekolah, visi misi, program studi,

kegiatan sekolah, prestasi yang telah diraih, fasilitas sekolah dan juga calon peserta didik maupun masyarakat luas mendapatkan informasi yang lebih menarik dan tidak monoton sebagai media informasi di SMK Negeri 48 Jakarta.

#### **1. 6. Manfaat Penelitian**

Manfaat penulisan skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai suatu masukan untuk media promosi dan informasi SMK Negeri 48 Jakarta. Dengan adanya media promosi dan informasi berupa video profil ini diharapkan dapat berguna bagi SMK Negeri 48 Jakarta sebagai peningkatan daya tarik kepada masyarakat maupun calon peserta didik yang ingin melanjutkan sekolah di SMK Negeri 48 Jakarta.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Konsep Pengembangan Produk**

##### **2.1.1. *Research and Development* (R & D)**

Pengembangan produk yang diterapkan adalah Pembuatan Video Profil dengan Mengkombinasikan Video *Real* dan Video Animasi 3 Dimensi sebagai Media Informasi di SMK Negeri 48 Jakarta. Metode yang dipakai untuk pengembangan produk ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Metode penelitian dan pengembangan secara umum terbagi kedalam 10 langkah yakni (Sugiyono, 2008: 409-426):

1. Potensi dan Masalah. Potensi dan masalah yaitu mengidentifikasi suatu masalah. Pada tahap ini masalah yang diidentifikasi merupakan sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah yang diperoleh harus sesuai dengan data empirik yang bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi yang terbaru.
2. Mengumpulkan Informasi. Setelah masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan terbaru, maka selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi yang digunakan sebagai perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut dan memerlukan metode penelitian tersendiri.
3. Desain Produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian R & D bermacam-macam. Desain produk dapat diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Atau dalam bentuk sistem yang disertai dengan penjelasan

mekanisme penggunaan sistem, cara kerja, serta kelebihan dan kekurangannya.

4. Validasi Desain. Proses ini merupakan kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari pada yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena dalam proses ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional belum termasuk fakta lapangan. Penilaian ini dapat dilakukan dengan cara mendatangkan para ahli yang berpengalaman untuk menilai produk tersebut sehingga selanjutnya diketahui kelemahan dan kekuatannya dalam sebuah forum diskusi. Misalnya saja pada penelitian pengembangan model dan perangkat pembelajaran tim ahli yang dimaksud adalah pakar teknologi pembelajaran, pakar bidang studi pada mata pelajaran yang sama dan pakar evaluasi pembelajaran.
5. Perbaikan Desain. Perbaikan desain setelah diketahui kelemahan dari produk tersebut dilakukanlah percobaan untuk perbaikan desain. Yang bertugas untuk memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.
6. Uji Coba Produk. Uji coba produk tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan produk tersebut. Setelah disimulasikan maka dapat diujicobakan pada kelompok terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk tersebut lebih efektif dibandingkan produk yang lama.
7. Revisi Produk. Revisi produk dilakukan karena uji coba yang dilakukan masih terbatas sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, dalam uji coba ditemukan kelemahan dan kekurangan produk

yang dikembangkan dan data untuk produk dapat dijaring melalui pengguna produk.

8. Uji Coba Pemakaian. Uji coba pemakaian setelah direvisi produk tersebut akan diterapkan pada kelompok yang lebih luas. Dalam uji coba ini produk tetap harus dinilai kekurangan dan hambatannya yang muncul guna perbaikan lebih lanjut.
9. Revisi Produk. Revisi produk tahap akhir apabila dalam pemakaian produk pada kelompok yang lebih luas terdapat kekurangan, maka pembuat produk harus mengevaluasi kembali bagaimana kinerja produk. Dari hasil evaluasi produk tersebut dapat dijadikan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk baru lagi.
10. Pembuatan Produk Masal. Pembuatan produk masal tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian R & D.

#### **2.1.2. Kelebihan Metode *Research & Development* (R & D)**

1. Pendekatan R & D mampu menghasilkan suatu produk atau model yang memiliki nilai validasi tinggi, karena produk tersebut dihasilkan melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi oleh ahli.
2. Pendekatan R & D akan selalu mendorong proses inovasi produk atau model yang tiada henti atau memiliki nilai sustainability yang cukup baik sehingga diharapkan akan ditemukan produk-produk atau model-model yang selalu aktual sesuai dengan tuntutan kekinian.
3. Pendekatan R & D merupakan penghubung antara penelitian yang bersifat teoritis dengan penelitian yang bersifat praktis.

4. Metode penelitian yang ada dalam R & D cukup komprehensif, mulai dari metode deskriptif, evaluatif dan eksperimen.

### **2.1.3. Kekurangan Metode *Research & Development* (R & D)**

1. R & D memerlukan waktu yang relatif panjang karena prosedur yang harus ditempuhpun relatif kompleks.
2. Pendekatan R & D dapat dikatakan sebagai penelitian “*here and now*”, Penelitian R & D tidak mampu digeneralisasikan secara utuh, karena pada dasarnya penelitian R & D pemodelannya pada sampel bukan pada populasi.

## **2.2. Konsep Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan adalah sebuah video profil menggunakan Blender 3D yang menjelaskan tentang SMK Negeri 48 Jakarta. Video profil ini difokuskan untuk menampilkan profil SMK Negeri 48 Jakarta serta fasilitas dan keunggulan yang dimiliki sekolah tersebut. Produk ini akan diunggah ke jejaring sosial (*Facebook*), *Youtube*, halaman *website* resmi sekolah, maupun ditampilkan di ruang tunggu tamu (ruang resepsionis) SMK Negeri 48 Jakarta. Konsep dasar pengembangan video profil ini diambil dari berbagai sumber jurnal, makalah dan skripsi. Berikut jurnal dan skripsi sumber informasi pengembangan video profil yang menjadi acuan penulis:

1. Sri Maryati dan Bambang Eka Purnama (2013), Jurnal penelitian dengan judul “Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo dengan Menggunakan Komputer Multimedia”.

Pada jurnal ini penulis membahas tentang bagaimana membuat video profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto sebagai media promosi dan

informasi serta dokumentasi tentang Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto yang membutuhkan observasi, kepustakaan, wawancara, analisis, perancangan video profil, pengambilan gambar, editing dan implementasi agar diharapkan dapat digunakan sebagai sarana promosi, informasi dan dokumentasi.

2. Jurnal Novan Andre Prastyo (2012), Jurnal penelitian dengan judul “Pembuatan Video Profil Tiga Dimensi 3D Sentra Ponsel Kudus”.

Pada jurnal ini penulis membahas pembuatan Video Profil Sentra Ponsel Kudus dengan media promosi berupa 3 dimensi sehingga menarik masyarakat untuk datang dan membeli produk yang ditawarkan.

3. Jurnal Sri Jarwati dan Gesang Kristianto (2014), Jurnal penelitian dengan judul “Pembuatan Video Profil Akademi Kebidanan Mitra Husada Karanganyar Berbasis Multimedia”.

Pada jurnal ini penulis membahas produksi sebuah video profil diperlukan perancangan yang meliputi pembuatan *storyboard*, *skenario*, *script* agar proses produksi video tersebut dapat berjalan dengan lancar.

4. Jurnal Dewi Immaniar, Triyono dan Richi Setiawan (2014), Jurnal penelitian dengan judul “Media Iklan Profil SMA-IT Alia Tangerang Berbasis Animasi 3D”.

Pada jurnal ini penulis membahas media iklan profil SMA-IT Alia Tangerang Berbasis Animasi 3D merupakan media yang sangat tepat untuk meningkatkan minat menarik calon siswa baru karena informasi lebih cepat ditangkap serta durasi tampung informasi lebih lama diingat karena

melibatkan dua sensor indra sekaligus yaitu audio dan visual yang berhubungan dengan fungsi kerja otak manusia.

5. Jurnal Puji Hastuti (2013), Jurnal penelitian dengan judul “Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Jumantono”.

Pada jurnal ini penulis membahas tentang pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Jumantono yang diharapkan dapat memberikan informasi tentang Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Jumantono kepada guru maupun karyawan pada khususnya dan masyarakat umum melalui video profil.

### **2.3. Kerangka Teoritik**

#### **2.3.1. Informasi**

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi (Kusrini dan Andri, 2007: 7).

Informasi adalah data yang sudah diolah ke dalam bentuk tertentu sesuai dengan keperluan pemakaian informasi tersebut (Zulkifli, 2005: 300).

Menurut Kenneth C. Laudon (2004: 8), diacu dalam Jimmy (2008: 8), *“information is data that have been shaped into a form that is meaningful and useful to human being.”* Yang mengandung pengertian sebagai berikut: Informasi adalah data yang sudah dibentuk ke dalam sebuah formulir bentuk yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk manusia.

Dari definisi yang telah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan bahwa informasi merupakan hasil pengolahan data dari peristiwa yang terjadi, fakta dan pengetahuan yang tercatat dan digunakan untuk mengambil suatu keputusan.

### 2.3.1.1. Jenis Informasi

Jenis informasi terdiri dari 5 bagian yaitu (Engkos Kosasih, 2006: 130-131):

1. Informasi berdasarkan fungsi

Informasi jenis berdasarkan fungsi adalah informasi yang menambah pengetahuan dan informasi yang mengajari pembaca (informasi edukatif).

Informasi yang menambah pengetahuan, misalnya peristiwa-peristiwa bencana alam, pembangunan daerah, kegiatan selebritis dan sebagainya.

Informasi edukatif contohnya tulisan teknik belajar yang jitu, tips berbicara di depan umum, cara jitu menjadi programmer komputer, dan sebagainya.

2. Informasi berdasarkan format penyajian

Informasi berdasarkan format penyajian adalah informasi berdasarkan bentuk penyajian informasi. Informasi jenis ini, antara lain berupa foto, karikatur, lukisan abstrak dan tulisan teks.

3. Informasi berdasarkan lokasi peristiwa

Informasi yang dihasilkan dari lokasi peristiwa berlangsung, yaitu informasi dari dalam negeri dan informasi dari luar negeri.

4. Informasi berdasarkan bidang kehidupan

Informasi berdasarkan bidang-bidang kehidupan yang ada, misalnya pendidikan, olahraga, musik, sastra, budaya dan iptek.

5. Informasi berdasarkan penyampaiannya

Informasi berdasarkan penyampaiannya, yaitu informasi yang disediakan secara berkala, informasi yang disediakan secara tiba-tiba, informasi yang disediakan setiap saat, informasi yang dikecualikan, informasi yang diperoleh berdasarkan permintaan.

### 2.3.2. Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto, 2005: 21). Menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata multi yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan media yang berarti bentuk dan sarana komunikasi (Bambang, 2003: 5).

Menurut James A. Sen yang diacu dalam Fatah Sofyan, dkk (2008 :2), unsur-unsur pendukung dalam multimedia antara lain:

1. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah *text*. *Text* dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa.

2. Gambar

*Image* (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan *scanner*, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar bisa berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.

3. Audio

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.

4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah



kamera, yang kemudian disusun kedalam urutan *frame* untuk dibaca dalam satuan detik.

## 5. Animasi

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada sebuah layar.

### 2.3.3. Media

#### 2.3.3.1. Definisi Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2008: 3). Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dan pengirim pesan (Sadiman, dkk., 2009: 6). Media adalah perantara penyampaian informasi yang berbentuk *audiovisual*, *visual*, *audio* dan media elektronik (Irvandi, 2015: 65).

Dari uraian beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat komunikasi sebagai perantara atau pengantar untuk mendapatkan informasi yang disajikan.

#### 2.3.3.2. Jenis Media

Secara umum, media memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai sarana komunikasi yang memberikan suatu informasi. Setiap media memiliki kekuatan dan kelemahan masing-masing bila dibandingkan satu sama lain. Meski memiliki tampilan fisik yang berbeda dalam proses produksi, pesan dan konsep harus tetap sama dan konsisten. Jenis media yang diproduksi dikelompokkan menjadi dua, diantaranya (Madjadikara, 2005: 11):

## 1. Media Cetak

Seperti terbaca dari namanya, media cetak adalah kumpulan berbagai media informasi yang dibuat (diproduksi) dan disampaikan kepada khalayak sasaran (pembaca) melalui tulisan (cetakan) dan sering kali disertai gambar sehingga dapat dilihat dan dibaca. Informasinya bisa bersifat umum (berita umum), bisa juga khusus (majalah profesi, buletin keilmuan, *newsletter* dan sebagainya). Ada pula media yang hanya memuat informasi komersial (iklan) ataupun campuran dari keduanya, seperti halnya koran dan majalah. Informasi itu (yang umum maupun yang komersial) hanya akan sampai pada khalayak sasaran target *audience* bila sasaran melihat atau membacanya. Dengan demikian sasaran harus “aktif”. Dengan kata lain, sasaran harus (mau) membacanya.

## 2. Media Elektronik

Media elektronik terbagi dalam dua kelompok besar, yaitu media yang hanya bisa didengar (audio), khususnya media radio dan media yang selain bisa didengar juga dilihat (audio-visual), khususnya televisi. Di kota-kota besar sering terdapat Media Luar Ruang (MLR) berbentuk papan reklame (*billboard*) yang bisa menampilkan gambar bergerak seperti televisi. Jenis media ini disebut *Megatron*. Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, jenis media audio-visual ini terus berkembang. Teknologi internet misalnya, kini telah dimanfaatkan komputer pribadi (PC) sebagai media yang juga bisa menyampaikan dan menerima pesan-pesan iklan audio-visual langsung dari rumah-rumah dan perkantoran dengan jangkauan global.

### **2.3.4. Media Audio Visual**

#### **2.3.4.1. Media Audio**

Media audio merupakan media yang hanya dapat didengar, dalam hal ini adalah radio dan telepon. Media yang lebih banyak digunakan adalah radio karena periklanan pada media ini biayanya relatif murah (Tjiptono, 2009: 25).

Kelebihan Media Audio yaitu (Arsyad, 2003: 45):

1. Merupakan peralatan yang sangat murah dan lumrah sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat.
2. Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan sehingga isi pesan dapat berada ditempat secara bersamaan.
3. Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian.
4. Rekaman dapat digunakan sendiri sebagai alat diagnosis guna untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca, mengaji dan berpidato.
5. Dalam pengoperasiannya relatif sangat mudah.

Kekurangan Media Audio yaitu (Arsyad, 2003: 46):

1. Dalam suatu rekaman sulit menemukan lokasi suatu pesan atau informasi, jika pesan atau informasi tersebut berada ditengah-tengah pita, apalagi jika radio, *tape* tidak memiliki angka-angka penentuan putaran.
2. Kecepatan rekaman dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda.

#### **2.3.4.2. Media Visual**

Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra pengeliatan dan peraba (Wiwit, dkk., 2003: 77). Agar

menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Arsyad, 2003: 89).

#### **2.3.4.3. Definisi Media Audio Visual**

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur yaitu VCD (Wiwit, dkk., 2003: 78).

Alat ini merupakan media yang membawakan suara dan gambar sekaligus. Ia mampu memukau penonton dengan sempurna pada materi media yang dihidangkannya (Muna, 1990: 13).

#### **2.3.5. Video Profil**

##### **2.3.5.1. Definisi Video**

Kata video berasal dari kata Latin, yang berarti 'saya lihat'. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak (Binanto, 2010: 179).

Video adalah elemen yang paling menarik dari multimedia dan merupakan alat yang ampuh untuk membawa pengguna komputer lebih dekat ke dunia nyata (Vaughan, 2012: 165). Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak, yang semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita (Sadiman, 2006: 76).

Dari definisi yang telah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan bahwa video adalah teknologi elektronik yang menghasilkan suatu gambar yang dapat bergerak

dan memiliki daya tarik dan ketekatan dari dunia nyata dibandingkan dengan media lainnya.

#### **2.3.5.2. Manfaat Video**

Manfaat video antara lain (Daryanto, 1993: 222):

1. Video dapat merekam peristiwa yang terjadi secara cepat dan praktis, dan dapat menampilkan tayangan atau hasil pengambilan film secara cepat pula tanpa proses lebih lanjut.
2. Video dapat membesarkan atau memperkecil ukuran dan waktu dari suatu proses.
3. Video dapat dibuat duplikatnya dengan relatif singkat.
4. Video dapat diputar ulang.
5. Kaset film sangat berukuran praktis.
6. Video dapat ditampilkan di TV yang besar maupun kecil.
7. Kaset video dapat digerakkan dengan putaran lambat atau cepat.

#### **2.3.5.3. Definisi Profil**

Profil adalah pandangan mengenai seseorang (Hasan Alwi, 2005: 40). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 265) profil berarti pandangan dari samping (tentang orang), lukisan (gambar) orang dari samping, sketsa geografis dan penampang (tanah, gunung dan sebagainya), grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus.

Dari definisi yang telah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan bahwa profil adalah suatu gambaran tentang keadaan atau memperlihatkan identitas seseorang atau sesuatu.

#### 2.3.5.4. Definisi Video Profil

Video *Company Profile* adalah alat untuk memberikan citra positif perusahaan atau organisasi kepada klien prospek. Dalam tayangan *audio visual* ini informasi tentang organisasi baik lingkup bisnis, etos organisasi, produktivitas, lingkungan organisasi dan komitmen terhadap pelanggan dapat ditampilkan secara lebih efektif melalui kombinasi *shooting* dengan narasi, keterangan teks, gambar ilustrasi serta animasi yang dapat menjelaskan suatu proses tertentu (Indriani dan Nugroho, 2014: 5).

Video Profil merupakan salah satu media yang efektif dalam mempromosikan perusahaan, produk, hingga promosi untuk potensi daerah. Dengan komunikasi melalui *audio* dan *visual* tentunya penyampaian promosi semakin efektif (Jarwati dan Kristianto, 2014:13).

Dari definisi yang telah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan bahwa video profil merupakan media promosi yang menghasilkan *audio visual* yang memberikan suatu informasi dari penggambaran sebuah perusahaan maupun ruang lingkup organisasi.

#### 2.3.5.5. Produksi Video Profil

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah *company profil*, yaitu (Wahana Komputer, 2008: 101-102):

1. Singkat. Profil perusahaan hendaknya singkat, dengan satuan menit. Jangan terlalu pendek juga jangan terlalu panjang. Jika terlalu pendek, bisa saja belum semua informasi dimasukkan. Dan jika terlalu panjang, akan membuat penonton bosan. Paling tidak maksimal 15 menit, tayangan profil perusahaan sudah baik.

2. Padat. Padat mengandung maksud bahwa semua hal dan informasi yang terkait profil perusahaan masuk di dalamnya, meski waktu yang tersedia sangat singkat. Konsekuensinya mungkin beberapa gambar muncul dalam waktu singkat bisa hanya 2 detik atau bahkan kurang dari 1 detik.
3. Jelas. Meski ada beberapa bagian yang muncul hanya dalam hitungan detik, yang penting informasi jelas dan bisa diterima penonton. Prinsip yang digunakan adalah lebih baik singkat asal jelas, dari pada durasi yang panjang namun bertele-tele dan tidak jelas.
4. Lengkap. Lengkap tidak selamanya harus semua ditampilkan mulai dari ujung atas sampai ujung bawah atau dari pusat pimpinan perusahaan sampai *cleaning service*. Semua materi yang ingin disampaikan hendaknya dapat mewakili secara lengkap.
5. Menarik. Menarik di sini maksudnya baik secara visual, audio dan isi. Prioritas pertama adalah menarik secara visual, lalu dilanjutkan menarik secara audio, baru yang terakhir menarik secara isi. Video yang dihasilkan akan bagus jika ketiga aspek tersebut telah terpenuhi. Kalaupun tidak mendapatkan semua aspek, usahakan mendapatkan aspek yang pertama (visual).

#### **2.3.5.6. Persiapan Awal Video Profil**

Untuk membuat suatu video profil, persiapan awal yang harus ditempuh yakni (Wahana Komputer, 2008: 102-106):

1. Menentukan *Output Project*

Poin-poin yang perlu diketahui di antaranya durasi, tingkat kesulitan, biaya dan pengemasan.

## 2. Pengumpulan Materi dan Bahan

Setelah mengetahui gambaran bagaimana produk yang diharapkan, langkah berikutnya adalah mengumpulkan materi dan bahan-bahan profil perusahaan, misalnya buku profil atau data berupa teks dan *image*. Beberapa data penting yang diperlukan yaitu visi-misi perusahaan, struktur organisasi, sejarah berdirinya perusahaan, produk unggulan, prestasi atau penghargaan hingga dokumentasi kegiatan.

## 3. Pembuatan Skenario

Skenario merupakan bentuk tertulis dari keseluruhan video yang akan diproduksi. Skenario berisi cerita dalam bentuk dasar rangkaian adegan-adegan yang tidak dirincikan. Skenario bisa dianalogikan seperti membuat kerangka suatu tulisan. Kerangka-kerangka tersebut sudah bisa dijadikan patokan tertulis untuk proses selanjutnya. Pembuatan skenario dalam membuat profil perusahaan meliputi tampilan logo perusahaan dan gedung, sejarah berdirinya perusahaan, tampilan nama pejabat dan struktur perusahaan, produk unggulan, prestasi dan penghargaan, kinerja pegawai dan karyawan, sistem keamanan kerja dan seterusnya.

## 4. Pembuatan *Script*

Jika skenario berisi cerita yang tidak dirinci, lain halnya dengan *script*. *Script* berisi cerita yang sudah bersifat rinci, naskah yang sudah siap produksi, dan sudut pengambilan gambar (*angle*) secara spesifik.

## 5. Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* merupakan sketsa atau coretan gambar momentum kunci aktifitas. Ada yang menganggap *storyboard* seperti *Comic-Strip* (gambar komik) yang



menggambarkan kejadian dalam film. *Storyboard* berisikan penjelasan gerak, suara, sudut pandang kamera berikut tuntunannya.

### 2.3.5.7. Langkah Pembuatan Video Profil

Untuk membuat sebuah video profil yang terancang baik dan benar terbagi atas tiga bagian yaitu (Anonim, 2000):

#### 1. Pra Produksi (*Pre-Production*)

Tahap awal atau persiapan video profil adalah dengan memproses materi yang berisi *shooting objective*, *durasi*, *target audience*, tempat/*setting*, *storyboard*, sinopsis dan lain-lain. Setelah semua bahan materi terkumpul dan terseleksi, *scripwriter* akan mengolah bahan tersebut menjadi naskah video *company profile*. Di dalam naskah video *company profile* umumnya terdapat narasi naskah berupa penjelasan audio, video dan keterangan *scene* yang membentuk alur cerita video *company profile*.

#### 2. Produksi atau (*Production*)

Tahap pelaksanaan *shooting* video profil dengan merujuk pada naskah *storyboard* yang sudah dibuat ditahap pra-produksi atau persiapan. Pada tahap produksi ini, pengambilan gambar pada *shooting* video profil tidak harus sesuai urutan *scene*. Biasanya diadak berdasarkan pada hal-hal termudah untuk di *shooting* atau memiliki kesamaan lokasi *shooting*.

#### 3. Pasca Produksi (*Post-Production*)

Setelah semua materi gambar yang didapat dalam produksi terkumpul langkah terakhir adalah pasca produksi atau *editing*. Dalam proses *editing*, tahap awal adalah merangkai secara kasar / *rough cut* / *offline editing* semua materi video berdasarkan *script* / *storyboard* awal.

### 2.3.6. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa hidup, nyata, semangat. Sedangkan animasi secara utuh diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Ramadhan, dkk., 2006: 6).

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. Banyak aplikasi multimedia menyediakan fasilitas animasi (Vaughan, 2012, diacu dalam Iwan Binanto, 2004: 219-223).

Animasi adalah proses membuat efek gerakan atau pergantian tampilan dari waktu ke waktu. Animasi dapat berarti perpindahan suatu item dari suatu tempat ke tempat lain, atau dapat pergantian warna suatu objek (Kusrianto, 2006: 167). Animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu visual yang lebih dinamik serta menarik kepada penonton karena ia memungkinkan sesuatu yang mustahil atau kompleks berlaku di dalam kehidupan sebenar direalisasikan di dalam aplikasi tersebut.

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan dari mulai kegiatan santai sampai serius, dari mulai sebagai fungsi utama sampai fungsi tambahan atau hiasan. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan di antaranya (Agus Suheri, 2006: 29):

### 1. Media Hiburan

Animasi digunakan untuk menghibur penonton atau pengguna animasi tersebut, sehingga memberikan kepuasan. Animasi sebagai media hiburan biasanya digarap dengan sangat serius karena sebagai produk dagangan yang memiliki harga jual. Sebagai media hiburan, animasi digarap sebagai *project*.

### 2. Media Presentasi

Animasi digunakan untuk membuat menarik perhatian para *audience* atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Dengan penambahan animasi pada media presentasi membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku. Dengan penambahan animasi diharapkan dapat tercapai penyampaian informasi atau terjadinya komunikasi yang baik dalam kegiatan presentasi. Fungsi animasi dalam presentasi yaitu menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras, memperindah tampilan presentasi, memudahkan susunan presentasi, mempermudah penggambaran dari suatu materi.

### 3. Media Iklan atau Promosi

Animasi sebagai media iklan atau promosi dibangun sedemikian rupa agar pemirsa atau penonton tertarik untuk membeli atau memiliki atau mengikuti apa yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi tersebut.

### 4. Media Ilmu Pengetahuan

Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata,

dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media Ilmu Pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya. Pada Perangkat Komputer media ini dikenal dengan istilah CAI atau *Computer-Aided Intruction* atau *Computer-Assisted Intruction*.

#### 5. Media Bantu atau Tools

Animasi sebagai media bantu atau tools digunakan sebagai perangkat penuntun atau petunjuk dalam melakukan sesuatu. Sebagai media bantu, animasi akan terlihat menonjol atau memberikan daya tarik atau memunculkan fokus baru terhadap sesuatu yang perlu dibantu.

#### 6. Media Pelengkap

Animasi digunakan sebagai pelengkap atau tambahan atau hiasan pada suatu tampilan yang digunakan untuk mempercantik atau menarik pada objek yang ditampilkan.

### **2.3.6.1. Jenis Animasi**

Secara umum, animasi dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu animasi tradisional (animasi 2 dimensi), *stop motion animation* dan *computer graphic animation* (animasi 3 dimensi) (Aditya, 2009: 10).

Jenis animasi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut (Aditya, 2009: 11-13):

#### 1. Animasi Tradisional (Animasi 2 Dimensi)

Animasi 2 dimensi adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua. Animasi ini disebut tradisional karena teknik atau model animasi inilah yang

digunakan untuk pengembangan awal animasi di media layar kaca (TV) dan layar perak (bioskop). Animasi tradisional sering disebut dengan *cell animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada media kertas tembus pandang sehingga animator dapat dengan mudah membuat gambar yang saling berurutan satu sama lain dan menciptakan animasi yang tampak halus dan mulus pergerakannya. Animasi tradisional banyak menghasilkan film-film kartun, seperti “*Snow White and Seven Dwarfs*”, “*Cinderella*”, “*Bambi*”, “*Tom and Jerry*” dan “*The Flintstones*”

## 2. *Stop Motion Animation*

*Stop motion animation* adalah animasi yang menggunakan media perekam untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Objek akan diatur untuk memperlihatkan *pose* tertentu dan kamera akan merekam *pose* objek tersebut. Proses gerak objek dan rekaman *pose* akan terjadi berulang kali. Hasilnya, ketika kamera memutar *pose-pose* objek secara tepat, terciptalah ilusi pergerakan animasi. Animasi ini sering disebut juga dengan *claymotion* karena dalam pengembangannya, jenis animasi ini umumnya menggunakan media atau berupa tanah liat sebagai objek animasinya. Namun, animasi jenis ini tidak hanya terbatas pada objek berbahan tanah liat saja, kertas, kayu dan bahan lain pun dapat digunakan dalam animasi jenis ini. Film “*Wallace and Gromit*”, “*Chicken Run*”, “*Corpse Bride*” adalah beberapa contoh *stop motion animation*. Contoh lainnya adalah “*Celebrity Death Match*” yang ditayangkan oleh MTV yang menyajikan sindiran humor dalam perkelahian antar selebritis top dunia.

### 3. *Computer Graphic Animation* (Animation 3 dimensi)

*Computer graphic animation* adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi. Namun dalam perkembangannya, *computer graphic animation* ini telah berevolusi dengan sangat cepat melalui pendekatan 3 dimensi yang sangat revolusioner dan bahkan mampu mendekati bentuk aslinya (*hyperreality*) sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3 dimensi. Contoh film-film yang menggunakan jenis animasi ini adalah “*Toy Story*”, “*Shrek*”, “*Finding Nemo*”, “*Monster Inc*”, “*The Incredibles*” dan “*Madagaskar*”.

#### **2.3.6.2. Animasi 3 Dimensi**

Animasi 3 dimensi merupakan jenis animasi yang menggunakan objek animasi dalam wujud trimatra yang memperhitungkan karakter objek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya dan ruang. Animasi 3 dimensi adalah animasi pada bidang yang memiliki 3 sumbu, yaitu sumbu x, y dan z (Djalle, 2007:12).

Animasi 3D adalah teknik pembuatan animasi pada bidang x, y dan z dengan objek yang dihasilkan dapat diputar berdasar ketiga sumbunya. Pengertian animasi 3D dapat disimpulkan sebagai teknik membuat kesan hidup obyek diam yang memiliki 3 sumbu, yaitu x, y dan z (Gunawan, 2013: 28).

Dari definisi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa animasi 3D merupakan gambar yang dihasilkan seolah hidup dengan memiliki sumbu x, y dan z sehingga dapat dilihat dari sisi manapun.

### 2.3.6.3. Jenis Animasi 3 Dimensi

Jenis animasi 3D dapat dibagi dalam 3 kategori utama, yaitu animasi 3D penuh, animasi 3D dan 2D, serta animasi 3D dan *live shoot*. Jenis animasi tersebut dijabarkan sebagai berikut (Aditya, 2009:16-18):

1. Animasi 3D penuh.

Jenis ini menggunakan animasi obyek 3D secara penuh. Seluruh tampilan 3D maupun proses pembuatannya menggunakan teknik animasi 3D. Contohnya, film animasi “*Toy Story*”, “*A Bugs Life*”, “*Antz*”, “*Shrek*”, “*Finding Nemo*”, “*Shark Tale*”, “*Monster*”, “*Inc*”, “*Ice Age*” dan “*The Incredibles*”.

2. Animasi 3D dan animasi 2D.

Jenis ini merupakan penggabungan antara animasi 3D dengan animasi 2D. Tokoh atau karakter animasi biasanya berupa animasi 2D dengan latar belakang (*background*) maupun peralatan, serta propertinya menggunakan animasi 3D. Ini dilakukan untuk mempermudah proses pembuatan animasi karena pembuatan karakter 3D memiliki tingkat 17 kerumitan yang lebih tinggi dan proses yang lebih mendetail dibandingkan dengan karakter 2D. Contohnya adalah film animasi “*Titan A.E.*” dan “*Brother Bear*”.

3. Animasi 3D dan *live shoot*.

Jenis animasi ini menggabungkan antara animasi 3D dengan syuting langsung (*live shoot*). Animasi jenis ini banyak diterapkan pada film-film Hollywood, misalnya film “*Titanic*”, “*Jurassic Park*”, “*Star Wars*”, “*Stuart Little*”, “*Lord of The Ring*”, “*Harry Potter*”, “*The Matrix*”, “*Fantastic Four*”, “*Spiderman*”, “*Kingkong*”, “*Narnia*”, “*Garfield*”, “*Hulk*”, “*Superman*” dan lain-lain. Teknik ini digunakan untuk membuat film dengan adegan yang rumit, yang tidak

mungkin dan bahkan mustahil dilakukan dalam kondisi yang sebenarnya. Biaya produksi juga dapat dihemat dan proses produksi juga tidak memakan waktu yang lama.

#### **2.3.6.4. Proses Pembuatan Animasi 3 Dimensi**

Animasi 3 dimensi umumnya dikerjakan menggunakan komputer sehingga sudah berupa *file* digital. Pada model karakter dibuat dalam satuan *vertex*, kemudian ditempel atau dibalut dengan tekstur sehingga penonton dapat melihat dengan jelas karakter terbuat dari bahan apa, misal tekstur kulit, wajah, kain, bulu, rambut, manik-manik dan sebagainya. Agar model karakter dapat bergerak seperti selayaknya, diberikan *riging*, sehingga karakter tersebut bisa bergerak seperti layaknya manusia. Latar belakang dalam 3D dapat dibuat dengan *modeling* bangunan, hutan, gunung dan lainnya. Sebagai langkah terakhir agar hasil animasinya lebih sempurna ditambahkan efek gambar lainnya seperti debu, angin, hujan, petir, air, banjir dan lain-lain (Gunawan, 2013: 28).

Proses pembuatan animasi 3D memiliki tiga tahapan, yaitu sebelum produksi (*pre-production*), produksi (*production*) dan sesudah produksi (*post-production*). Berikut ini penjelasan rangkaian proses pembuatan animasi 3D (Aditya, 2009: 29-36):

##### **1. *Pre-Production***

Tahap ini adalah proses awal atau persiapan dalam pembuatan suatu animasi 3D. Tahap ini meliputi tahap ide konsep, skenario, sketsa model objek, *storyboard*, dan *take voice and music background*. Proses ide dan konsep adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat.



Ide harus memiliki keistimewaan, keunggulan dan keunikan yang khas sehingga menarik untuk diangkat. Yang terpenting dalam tahap ide dan konsep adalah selalu kreatif dalam mencari dan mengolah serta mengembangkan ide tersebut.

Tahap skenario adalah proses pembuatan naskah atau alur cerita animasi. Skenario yang menarik akan menentukan keberhasilan dari film animasi yang dibuat.

Tahap sketsa model objek atau karakter adalah proses pembuatan sketsa dasar dari model yang dibuat. Sketsa tersebut akan menjadi dasar panduan bagi modeler untuk membuat model objek.

Tahap *take voice and music background* adalah proses pengambilan dan perekaman suara untuk mengisi suara karakter animasi. Dalam proses ini juga dibuat ilustrasi musik sebagai *background* untuk film animasi.

## 2. *Production*

Tahap-tahap produksi animasi 3D adalah *modeling*, *texturing*, *lighting*, *environment effect*, *animation* dan *rendering*. Semua tahap tersebut proses dengan *software* grafis 3D di komputer.

Tahap *modeling* merupakan proses pembuatan model obyek dalam bentuk 3D di komputer. Model bisa berupa karakter atau berupa benda mati.

Tahap *texturing* adalah proses pembuatan dan pemberian warna dan material pada objek yang telah dimodelkan sebelumnya sehingga akan tampak suatu kesan yang nyata. Pemberian material atau tekstur pada objek 3D akan mendefinisikan rupa dan jenis bahan dari objek 3D.

Tahap *lighting* merupakan proses pembuatan dan pemberian cahaya pada model sehingga diperoleh kesan visual yang realistis karena terdapat kesan kedalaman ruang dan pembayangan objek.

Tahap *environment effect* adalah proses pembuatan panorama lingkungan (*environment*) pada obyek model yang akan semakin menambah kesan realistis. *Environment* mencakup *background* pemandangan atau langit, lingkungan di sekitar model, dan efek-efek 3D yang diperlukan.

Tahap *animation* adalah proses pembuatan animasi untuk model. Animasi dapat berupa gerakan, baik itu gerakan obyek atau gerakan kamera untuk menciptakan animasi *walkthrough*, animasi *flythrough* dan lain-lain.

Tahap *rendering* adalah proses pengkalkulasian pada model 3D yang telah diberi *texture*, *lighting*, *environment effect* dan *animation*.

### 3. *Post-production*

*Post-production* merupakan proses akhir dari suatu produksi animasi 3D, meliputi *editing animation and voice*, *compositing and visual effect*, *adding sound and audio*, *preview and final* dan *burn to tape*. Tahap *editing animation and voice* adalah proses pengeditan pada hasil animasi yang telah dibuat dan juga pengeditan pada suara. Klip animasi atau suara yang tidak diperlukan akan dibuang.

Tahap *compositing and visual effect* adalah proses penyatuan elemen-elemen animasi serta pembuatan efek visual yang dibutuhkan, misalnya pembuatan judul atau bumper, atau penambahan efek-efek visual yang memperindah tampilan animasi.

Tahap *adding sound and audio* adalah proses pemberian audio sebagai pendukung visual animasi.

Tahap *preview and final* adalah tahap penyatuan keseluruhan animasi, *audio* dan *compositing* yang telah dibuat.

Tahap *burn to tape* adalah proses pemindahan hasil animasi ke media penyimpanan.

### **2.3.6.5. Media Animasi 3 Dimensi**

Perkembangan teknologi, tren dan kebutuhan akan animasi 3D telah menyentuh berbagai aspek kehidupan manusia urban saat ini. Berbagai aplikasi media dibuat dengan menerapkan animasi 3D, media tersebut dijabarkan sebagai berikut (Aditya, 2009: 84-92):

#### 1. Iklan TV

Animasi iklan TV sangat dibutuhkan untuk mengeksekusi materi iklan agar dapat mempengaruhi penonton sehingga iklan akan memberikan kesan yang impresif dan sulit untuk dilupakan. Kesan itulah yang kemudian menggugah penonton agar tertarik dan mau membeli produk yang ditawarkan dalam iklan ini.

#### 2. *Architectural visualization and walk through*

Animasi 3D akan sangat membantu dalam menuangkan ide-ide kreatif dalam desain dengan sangat cepat dan mudah ini. Animasi 3D membuat penonton langsung dapat melihat bentuk rancangan bangunan dari segala sisi pandang.

#### 3. Visualisasi desain produk

Visualisasi desain produk mencakup berbagai barang, seperti produk industri, pecah belah, mainan, komputer atau teknologi informasi, alat komunikasi,

otomotif dan sebagainya, yang telah menjadikan animasi 3D sebagai standar dalam memvisualisasikan desain terbaru dari setiap produk yang akan dirilis di pasar ini.

4. *Opening TV* atau *bumper*

Sebelum sebuah acara ditampilkan, biasanya akan selalu didahului dengan pembuka yang berupa animasi 3D. Beberapa acara menyertakan animasi 3D sebagai tampilan pembukanya. Tanpa animasi 3D maka tampilan acara TV akan terasa hambar, kurang menarik dan tidak akan maksimal ditampilkan.

5. *Special FX* atau *features film*

Animasi banyak digunakan untuk membuat efek api, ledakan, cahaya, sinar, asap, tabrakan, dan lain-lain yang dapat menunjang penampilan sebuah film.

6. Kartun 3D

Sekarang kartun menapaki era baru dengan teknologi 3D. Tren ini semakin berkembang karena dengan 3D, kartun menjadi tampak semakin hidup dan nyata.

7. *Game*

Saat ini hampir semua game sudah ditampilkan dalam bentuk 3D. Para gamer akan mendapatkan sensasi yang luar biasa saat bermain *game*, yang berdampak juga pada meningkatnya minat, animo atau antusiasme dalam memainkan *game*.

8. Multimedia dan *website*

Multimedia biasanya mencakup pembuatan video profil perusahaan, video profil tokoh, video pembelajaran, video panduan dan lain-lain. Animasi 3D digunakan sebagai konten utama atau konten pendukung dari tampilan

multimedia yang ditampilkan. Konten *web* saat ini juga telah banyak menggunakan gambar atau animasi 3D. Animasi 3D sudah mulai marak digunakan sebagai pembuka tampilan situs, *header* dan *banner web*.

#### **2.3.6.6. Software Animasi 3 Dimensi**

Banyak *software* animasi 3D yang mudah dijumpai. Ada yang berbayar, ada pula yang gratis. *Software* animasi 3D yang berbayar, yaitu 3ds Max, Maya, LightWave3D, ZBrush, Cinema4D, Bryce, Poser dan lain-lain. *Software* animasi 3D yang gratis, yaitu Blender 3D, 3D Sunxi, 3D Canvas, AC3D, Anim8or dan lain-lain. Semua *software* memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing (Aditya, 2009: 39-41).

#### **2.3.7. Blender 3 Dimensi**

Software Blender 3D merupakan aplikasi grafis 3D yang muncul pada tahun 1995. Blender 3D dikembangkan oleh *Blender Foundation* di Belanda. Blender 3D digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model cetak 3D, aplikasi 3D interaktif dan permainan video. Blender adalah sebuah aplikasi grafis 3D yang bebas biaya atau *open source*. Blender memiliki ukuran yang cukup ringan yaitu 50 MB. *Software* ini memiliki fitur modeling 3D, UV *unwrapping*, *texturing*, *rigging*, *skinning*, *animation*, *rendering*, partikel, simulasi, *non-linear editing*, pengkomposisian dan membuat aplikasi permainan 3D interaktif.

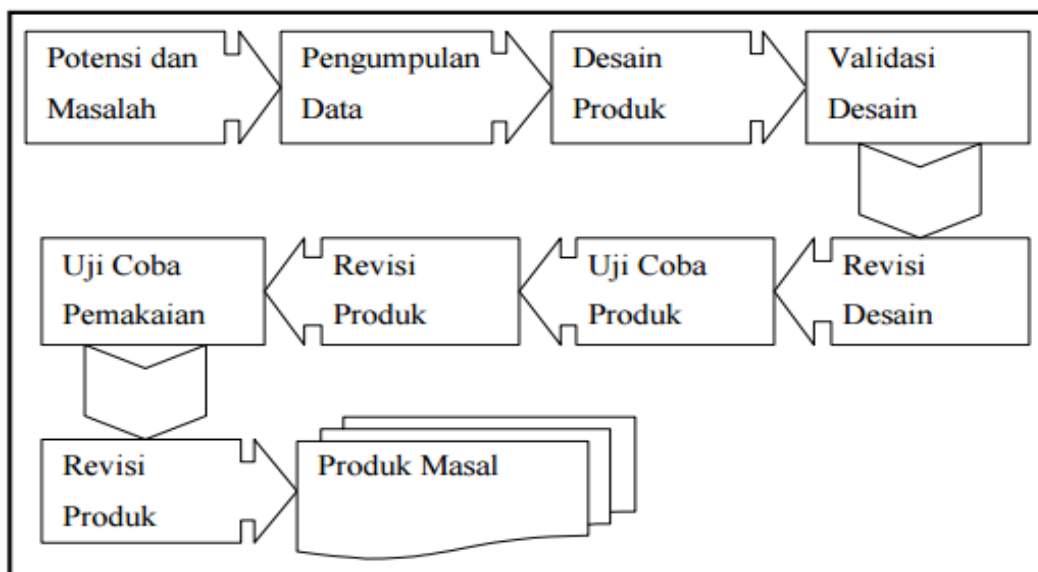
#### **2.3.8. Profil SMK Negeri 48 Jakarta**

SMK Negeri 48 Jakarta adalah sekolah menengah kejuruan dalam bidang Bisnis Manajemen dan Teknik Informasi dan Komputer, yang memiliki 5 program keahlian meliputi Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Multimedia, Teknik Produksi Program Penyiaran dan Pertelevisian.

Sekolah ini berlokasi di Jl. Radin Inten II No.3 Buaran, Jakarta Timur yang memiliki letak yang strategis berdekatan dengan pusat perbelanjaan (Mall Buaran Plaza Buaran), tetapi masih minimnya masyarakat mengetahui informasi terkait dengan informasi sekolah tersebut.

#### 2.4. Rancangan Produk

Rancangan dalam pengembangan video profil dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah teori pengembangan *Research and Development*. Langkah-langkah metode R & D meliputi: (a) potensi dan masalah, (b) pengumpulan data, (c) desain produk, (d) validasi desain, (e) uji coba produk, (f) revisi desain, (g) uji coba pemakaian, (h) revisi produk, dan (i) revisi produk, dan (j) produk masal.



**Gambar 2.1. Langkah-Langkah Metode *Research and Development***

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 48 Jakarta yang terletak di Jalan Radin Inten II No.3 Buaran, Jakarta Timur. Penelitian ini akan dilakukan sejak semester ganjil dan genap tahun pelajaran 2016/2017 yaitu bulan Maret sampai dengan November 2016.

#### **3.2. Metode Pengembangan Produk**

##### **3.2.1. Tujuan Pengembangan**

Pengembangan produk ini bertujuan untuk menginformasikan, mengenalkan SMK Negeri 48 Jakarta kepada masyarakat sehingga masyarakat mendapatkan informasi secara lengkap tentang SMK Negeri 48 Jakarta dengan cara mengembangkan sebuah media dalam bentuk video profil yang akan diunggah ke jaring sosial *Facebook*, *Youtube*, *website* resmi sekolah dan ditampilkan pada monitor yang berada di ruang tunggu tamu (ruang resepsionis) SMK Negeri 48 Jakarta.

##### **3.2.2. Metode Pengembangan**

Metode pengembangan media video profil yang disusun dalam penelitian ini mengacu pada jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yaitu potensi dan masalah, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk responden skala kecil, uji coba produk responden skala besar, dan produksi produk akhir.

### **3.2.3. Sasaran Produk**

Sasaran dari produk Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta yang dikembangkan ini adalah masyarakat umum dengan bertujuan menginformasikan calon peserta didik yang ingin melanjutkan sekolah kejuruan (SMK) agar terciptanya daya tarik terhadap SMK Negeri 48 Jakarta.

### **3.2.4. Instrumen**

Instrumen penelitian dalam pengembangan Video Profil di SMK Negeri 48 Jakarta ini digunakan untuk mengevaluasi dan mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar kuisisioner yang berisi lembar penilaian beberapa aspek serta kritik dan saran. Instrumen penelitian yang digunakan dibagi dalam tiga kelompok, meliputi instrumen uji kelayakan untuk ahli materi, instrumen uji kelayakan untuk ahli media, instrumen uji responden.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden diminta untuk memilih (Arikunto, 2013: 95). Angket dibuat tertutup meliputi pernyataan-pernyataan dilengkapi dengan lima pilihan jawaban menggunakan skala Likert. Skala *Likert* merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013: 93).

Masing-masing angket diberi skor 1 sampai 5. Pilihan jawaban yang paling positif diberi skor 5 dan yang paling negatif diberi skor 1. Lebih jelasnya skor 1 diberi keterangan sangat tidak setuju, skor 2 diberi keterangan tidak setuju, skor 3



diberi keterangan cukup setuju, skor 4 diberi keterangan setuju dan skor 5 diberi keterangan sangat setuju.

**Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Video Profil**

No.	Variabel	Aspek Yang Dinilai
1.	Langkah Pembuatan <i>Video Real</i> (Anonim, 2000)	<i>Pre-Production</i>
		<i>Production</i>
		<i>Post-Production</i>
2.	Proses Pembuatan Video Animasi 3 Dimensi (Aditya, 2009: 29-36)	<i>Pre-Production</i>
		<i>Production</i>
		<i>Post-Production</i>
3.	Unsur Video Profil (Wahana Komputer, 2008:101-102)	Teks
		Gambar
		Audio
		Video
		Animasi
4.	Produksi Video Profil (Wahana Komputer, 2008:101-102)	Singkat
		Padat
		Jelas
		Lengkap
		Menarik

#### 3.2.4.1. Kisi-Kisi Instrumen

Kelayakan sebuah produk perlu dilakukan validasi oleh ahlinya. Pada pengembangan video profil SMK Negeri 48 Jakarta akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan hasil yang sesuai (relevan).

##### 1. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Pengujian Ahli Materi

Instrumen untuk ahli materi menggunakan kuisisioner skala Guttman. Skala Guttman yaitu skala yang menginginkan tipe jawaban tegas, seperti jawaban benar-salah, ya-tidak, pernah-tidak pernah, positif-negatif, tinggi-rendah,

baik-buruk, dan seterusnya. Pada skala Guttman hanya ada dua interval yaitu setuju dan tidak setuju (Djaali & Pudji Muljono, 2007: 28). Kisi-kisi instrumen ahli materi ditunjukkan pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2. Kisi-Kisi Untuk Ahli Materi**

<b>Aspek Yang Dinilai</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Nomor Butir</b>
Jelas	Informasi yang disampaikan	6	1 – 6
	Teks dapat terbaca jelas	1	7
<i>Production</i> (Video Real)	Tampilan gambar <i>real</i>	1	8
<i>Production</i> (Video Animasi)	Tampilan gambar animasi	1	9
Lengkap	Tampilan Diagram	1	10

## 2. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Pengujian Ahli Media

Instrumen untuk ahli media menggunakan kuisioner skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013: 93). Kisi-kisi instrumen ahli media ditunjukkan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Untuk Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Butir
Teks	Teks dapat terbaca dengan baik	1	1
	Pemilihan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf tepat	3	2 – 4
Video	Pemakaian Video <i>real</i>	1	5
	Pemakaian Video Animasi	1	6
Animasi	<i>Lower third</i> (tata letak teks dan gambar)	2	7 dan 8
	Editing ( <i>visual effect</i> , transisi, dll) bervariasi	1	9
Gambar	Pemakaian Diagram untuk informasi tambahan	1	10
Audio	Pemilihan instrumen musik	1	11
	Pemilihan <i>effect</i> suara	1	12

### 3. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Pengujian Responden

Responden untuk produk video profil SMK 48 Jakarta adalah masyarakat umum dengan umur 17 tahun keatas. Tujuan dari pengujian responden ini adalah sejauh mana produk Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta dapat diterima masyarakat umum. Instrumen untuk ahli media menggunakan kuisioner skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013: 93). Kisi-kisi instrumen responden ditunjukkan pada tabel 3.4.

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Responden**

<b>Aspek Yang Dinilai</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Nomor Butir</b>
Jelas	Profil sekolah	8	1 – 8
Lengkap	Pengetahuan bertambah	1	9
Menarik	Tampilan video menarik	1	10

### **3.2.4.2. Validasi Instrumen**

Validasi instrumen adalah untuk mengukur apakah instrumen sudah valid dan benar sebelum dilanjutkan ke ahli media dan responden. Hasil suatu penelitian disebut valid, apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti (Sugiyono, 2014: 121).

Sebelum instrumen diajukan ke ahli media dan responden sangat dianjurkan untuk menguji kevalidan instrumen tersebut terlebih dahulu. Instrumen yang telah dibuat selanjutnya dilakukan validasi oleh Endi Wardoyo, S.Kom selaku Guru Multimedia di SMK Negeri 48 Jakarta.

## **3.3. Prosedur Pengembangan**

### **3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi**

Penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan daftar pertanyaan yang diajukan kepada kepala sekolah. Pelaksanaan penelitian pendahuluan ini sebagai instrumen utama adalah peneliti sendiri (*human instrument*) dengan menggunakan metode observasi dan wawancara.

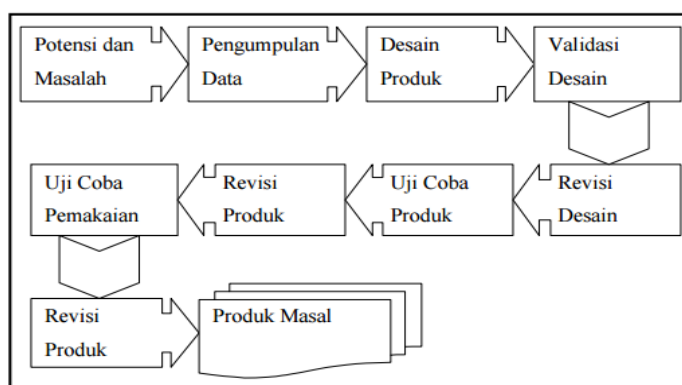
### **3.3.2. Tahap Perencanaan**

Prosedur penelitian ini merupakan langkah-langkah yang dilakukan secara teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan dari penelitian. Penelitian dimulai

dengan menentukan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, hingga pengumpulan produk masal. Uji coba yang dilakukan pertama yaitu ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen yang telah divalidasi sebelumnya.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat kelayakan video profil dan respon *audience*, dilakukan uji coba pemakaian skala kecil kepada responden yaitu berjumlah 5 orang setelah itu dilakukan uji pemakaian skala besar yaitu berjumlah 30 orang. Setelah mendapatkan data kemudian dianalisis, setelah dilakukan analisis didapatkan Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta yang sudah diketahui kelayakannya.

### 3.3.3. Tahap Desain Produk



**Gambar 3.1. Alur *Research and Development***

#### 3.3.3.1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan dari hasil wawancara dan pengamatan di sekolah, didapatkan masalah seperti penurunan pendaftar bagi calon peserta didik yang ingin melanjutkan sekolahnya dari jenjang Menengah Pertama atau sederajat ke SMK Negeri 48 Jakarta yang telah dijelaskan pada bab I. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka potensi video profil diperlukan sebagai media informasi dengan

tujuan untuk mempermudah pihak sekolah dalam menyampaikan informasi bagi calon peserta didik maupun masyarakat luas.

### **3.3.3.2. Pengumpulan Data**

Pengumpulan informasi dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data dalam pengembangan video profil, meliputi: (a) sejarah sekolah, (b) visi misi sekolah, (c) program keahlian, (d) perusahaan yang bekerjasama dengan sekolah untuk prakerin, (e) prestasi, (f) jumlah siswa dan guru, (g) ekstrakurikuler dan (h) sarana prasarana sekolah.

### **3.3.3.3. Desain Produk**

Untuk membuat suatu video profil, rancangan produk dibuat dengan berdasarkan masalah maupun informasi yang telah didapat sebelumnya. Desain produk yang diperlukan untuk pengembangan video profil, yaitu desain video *real* dan desain video animasi. Pada tahapan desain produk memiliki beberapa langkah pembuatan video *real* dan video animasi, yaitu:

#### **1. Pra Produksi**

Tahap awal yang dilakukan pada pembuatan video *real* maupun video animasi adalah memproses bahan materi yang terkumpul dan terseleksi yang diolah dalam bentuk sinopsis, naskah, dan *storyboard* sehingga membentuk alur cerita.

#### **2. Produksi**

Tahap kedua pada pembuatan video profil yaitu merujuk kepada naskah, *storyboard* yang telah dibuat untuk pelaksanaan pengambilan baik dalam video *real* maupun video animasi. Tahapan pembuatan video *real* dilakukan

dengan *shoot* dilokasi yang telah ditentukan sehingga menghasilkan potongan-potongan *scene*. Pembuatan video animasi pada tahap ini memerlukan produksi *modeling, texturing, lighting, animation* dan *rendering* yang dilakukan pada *software* animasi di komputer.

### 3. Pasca Produksi

Tahap Pasca Produksi adalah tahap terakhir pada pembuatan video profil. Semua materi gambar yang didapat dalam produksi telah terkumpul, langkah yang dilakukan yaitu menggabungkan isi produksi sesuai dengan berdasarkan naskah atau storyboard awal.

#### **3.3.3.4. Validasi Desain**

Tahap ini merupakan tahap inti dari tahap pengembangan. Validasi desain merupakan proses penilaian apakah produk yang dihasilkan akan lebih efektif dari sebelumnya atau tidak. Sebelum diimplementasikan tentunya video profil ini perlu dievaluasi agar diketahui kelemahan dan kekuatannya serta memperoleh masukan awal. Validasi dapat dilakukan melalui penilaian dari para pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya (Sugiyono, 2009: 302). Tahap validasi, meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ahli materi menilai kelayakan aspek dari penyampaian informasi dan ahli media menilai kelayakan dari aspek tampilan. Hasil evaluasi dan saran dari para validator dipakai sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

#### **3.3.3.5. Revisi Desain**

Revisi desain dilakukan jika hasil evaluasi dan saran dari validator memiliki kekurangan atau masukan untuk pengembangan produk. Jika hasil evaluasi

memiliki kekurangan hendaknya merevisi kembali desain hingga mencapai perhitungan presentase kelayakan produk.

#### **3.3.3.6. Uji Coba Produk**

Setelah dilakukan revisi produk berdasarkan dari para ahli, kemudian dilakukan uji coba produk. Uji coba termasuk dalam rangkaian evaluasi. Tahapan ini dilakukan untuk uji coba skala kecil dengan *audiece* masyarakat diatas 17 tahun keatas berjumlah 5 orang.

#### **3.3.3.7. Revisi Produk I**

Revisi produk dilakukan jika uji coba masih belum hasil presentase kelayakan produk belum mendapatkan kategori “sesuai” atau “sangat sesuai”.

#### **3.3.3.8. Uji Coba Pemakaian**

Setelah uji coba pemakaian sudah direvisi, produk tersebut akan diterapkan pada kelompok yang lebih luas. Tahapan ini dilakukan untuk uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan dengan masyarakat yang berusia 17 tahun keatas berjumlahkan 30 orang.

#### **3.3.3.9. Revisi Produk II**

Revisi produk tahap akhir apabila dalam pemakaian produk pada kelompok yang lebih luas jika terdapat kekurangan, maka pembuat produk harus mengevaluasi kembali bagaimana kinerja produk. Dari hasil evaluasi produk tersebut dapat dijadikan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk baru lagi.

#### **3.3.3.10. Produk Masal**

Tahap ini merupakan tahap akhir dan siap untuk digunakan sebagai media infomasi dari video profil SMK Negeri 48 Jakarta.



### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan Produk Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta adalah teknik wawancara dan teknik kuisisioner. Wawancara dilakukan kepada kepala SMK Negeri 48 Jakarta. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara tidak terstruktur. Teknik wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Prabuyi Budi Santosa & Mulyawan Hamdani, 2007: 16).

### 3.5. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan hasil data evaluasi ahli materi, ahli media dan responden yang diperoleh berdasarkan angket akan diolah dengan cara statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Data berdasarkan angket akan dibuat presentase untuk setiap pertanyaan yang kemudian dideskripsikan (Sugiyono 2015: 29). Presentase tersebut menggunakan rumus sebagai berikut. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Sugiono, 2013: 95):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

**Gambar 3.2. Rumus Presentase Jawaban**

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah Skor Ideal

Setelah data diproses dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya adalah menterjemahkan dan mengambil kesimpulan dari masing-masing aspek. Kriteria untuk menilai ketercapaian aspek dan kelayakan produk yang dihasilkan disajikan dalam tabel 3.5 berikut:

**Tabel 3.5. Pengelompokan Kategori Kualitas Berdasarkan Presentase**

<b>Persentase Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
81%-100%	Sangat Sesuai
61%-80%	Sesuai
51-75 %	Cukup Sesuai
26-50%	Kurang Sesuai
0-25%	Tidak Sesuai

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010: 44)

Tabel 3.5 di atas digunakan sebagai acuan untuk menilai ketercapaian aspek dan kelayakan produk yang dihasilkan dalam setiap pengujian yang dilakukan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Hasil Pengembangan Produk**

Hasil pengembangan produk adalah tahap hasil dari produk yang sudah diteliti dan dikembangkan. Disini penulis mengembangkan sebuah video yang berjudul Pengembangan Video Profil dengan Mengkombinasikan Video *Real* dan Video Animasi 3 Dimensi sebagai Media Informasi di SMK Negeri 48 Jakarta. Penelitian dalam pengembangan produk video profil dilakukan di SMK Negeri 48 Jakarta.

##### **4.1.1. Hasil Perancangan Konsep**

###### **4.1.1.1. Tujuan dan Sasaran**

###### 1. Tujuan

Tujuan dalam pengembangan produk video profil untuk mengenalkan dan menginformasikan SMK Negeri 48 Jakarta.

###### 2. Sasaran Produk

Calon peserta didik yang ingin melanjutkan ke jenjang kejuruan di SMK Negeri 48 Jakarta dan masyarakat luas.

###### **4.1.1.2. Spesifikasi Video**

Berikut ini spesifikasi video profil SMK Negeri 48 Jakarta:

1. Format : .mp4
2. Durasi : 15 menit
3. *Size* : 151 MB
4. *Frame Width* : 960
5. *Frame Hight* : 540

#### 4.1.1.3. Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan video profil SMK Negeri 48 Jakarta adalah sebagai berikut :

##### 1. Laptop

*Type* : ASUSPRO - PU401LA.

*Processor* : Intel Core i5

*Hardware Drive* : 500GB

*Memory* : 4GB DDR3

*Monitor* : 14"

##### 2. Kamera

*Type* : Canon - EOS 600D

Megapiksel : 18.0

Resolusi Layar : 230000 dots

Resolusi Video : 1920 x 1080

*ISO Range* : 100-3200

Ukuran Layar (in) : 3.0

##### 3. Tripod

*Model* : Excell - VT 700

*Material* : Aluminium alloy, *Plastic*

*Tinggi Operasi Max* : 1300 mm

*Ukuran* : 35 x 20 x 10 (L X W X H) cm

#### 4.1.1.4. Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video profil SMK Negeri 48 Jakarta adalah sebagai berikut:

*Operating System* : Windows 7 Ultimate – 64 bit

*Video Editing* : Adobe Premiere CS6

*Effect Editing* : Adobe After Effect CS6

*3D Modeling* : Blender

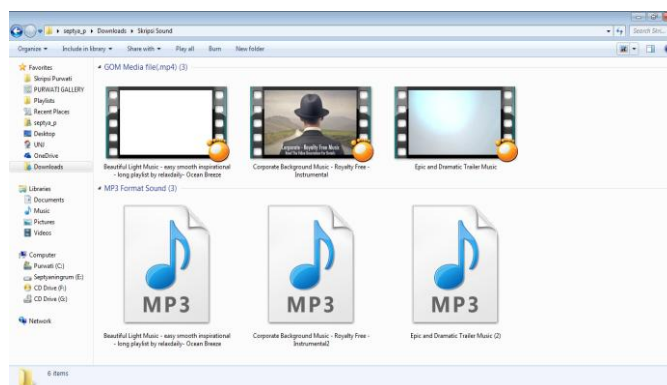
*Photo Editing* : Adobe Illustrator CS6

*Perekam Audio* : Sound Recorder

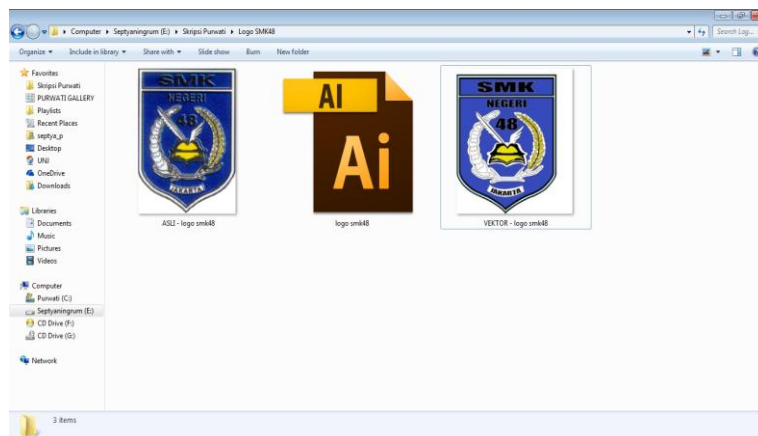
*Audio Editing* : Wavepad Sound Editor

#### 4.1.2. Hasil Pengumpulan Bahan

Pada gambar 4.1 merupakan tampilan pengumpulan bahan pengembangan video profil instrumen *music* diambil dari *youtube.com* yang dirubah formatnya dari mp4 menjadi mp3. Pada gambar 4.2 logo SMK Negeri 48 Jakarta dibuat dengan software vektor dengan teknik *trace* pada logo sebelumnya. Pada gambar 4.3 logo Universitas Negeri Jakarta diambil dari *google.com*.



**Gambar 4.1. Instrumen Musik untuk Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta**



**Gambar 4.2. Logo SMK Negeri 48 Jakarta**



**Gambar 4.3. Logo Universitas Negeri Jakarta**

### **4.1.3. Hasil Perancangan Desain**

#### **4.1.3.1. Pra Produksi**

##### **1. Perancangan Sinopsis atau *Storyline***

Ringkasan cerita merupakan pendekatan isi dari Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang terletak Jl. Radin Inten II No.3 Buaran Jakarta Timur. SMK Negeri 48 Jakarta memiliki 5 program keahlian, masing-masing program keahlian memperoleh akreditasi A dan memiliki prestasi yang patut diapresiasi baik prestasi akademik maupun non akademik. Kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 48 Jakarta menggunakan kurikulum 2013.

Fasilitas sarana pendidikan yang disediakan oleh SMK Negeri 48 Jakarta guna mendukung kebutuhan intelektual dan profesionalisme siswa-siswi untuk terciptanya kelancaran proses belajar mengajar.

## 2. Perancangan Naskah

Rancangan penulisan naskah secara rinci yang mengembangkan gagasan pada sinopsis menjadi sebuah cerita yang menarik. *Script Writting* dalam video profil ini dapat dilihat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1. *Script Writting* Pada Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta**

No	Visual	Audio
1	<i>Opening</i> logo SMKN 48 Jakarta	Suara efek saat logo muncul
2	Menampilkan video <i>real</i> gedung SMK Negeri 48 Jakarta dari pinggir jalan raya	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Selamat datang di SMK Negeri 48 Jakarta
3	Menampilkan video <i>real</i> plang SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Berlokasi di Jl. Radin Inten II NO.3, Buaran, Jakarta Timur
4	Menampilkan video <i>real</i> gerbang SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> SMK Negeri 48 Jakarta adalah sekolah
5	Menampilkan video <i>real</i> bendera berkibar	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Bisnis Manajemen dan Teknologi Informasi dan Komunikasi
6	Menampilkan video <i>real</i> kegiatan upacara	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Informasi dan Komunikasi
7	Menampilkan video <i>real</i> Kepala SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Suara Kepala Sekolah saat diwawancara

No	Visual	Audio
8	Menampilkan video <i>real</i> piala-piala SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Sudah banyak prestasi yang dimiliki oleh SMK Negeri 48 Jakarta baik prestasi dalam akademik dan non akademik Prestasi tersebut menambah deretan prestasi di provinsi DKI Jakarta. Dan menjadikan SMK Negeri 48 Jakarta adalah sekolah favorit di masyarakat.
9	Menampilkan video <i>real</i> gedung SMK Negeri 48 Jakarta dari sisi kiri	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> SMK Negeri 48 Jakarta awalnya dikenal sebagai SMEA Negeri 30 Jakarta.
10	Menampilkan video <i>real</i> siswi SMK Negeri 48 Jakarta di tangga sekolah	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Pada tahun 1979, dengan keputusan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
11	Menampilkan video <i>real</i> gedung SMK Negeri 48 Jakarta dari sisi kanan	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Dimana, SMEA Negeri 30 Jakarta menjadi SMK Negeri 48 Jakarta.
12	Menampilkan teks Visi dan Misi SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu
13	Menampilkan video <i>real</i> rapat guru SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar, kepala sekolah bekerja sama dengan wakil bidang kurikulum dan ketua kompetensi keahlian melaksanakan proses KBM
14	Menampilkan video <i>real</i> kegiatan belajar mengajar SMK Negeri 48 Jakarta di dalam kelas	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Sesuai dengan kurikulum 2013. Meningkatkan nilai Ujian Nasional, serta melaksanakan Ujian Nasional Berbasis Komputer.



No	Visual	Audio
15	Menampilkan video <i>real</i> siswa-siswi SMK Negeri 48 Jakarta sedang diskusi di dalam kelas	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan ditunjang dengan aktivitas, proses KBM, yang berorientasi pada penerapan IPTEK dengan pendalaman IMTAQ yang menghasilkan tamatan yang profesional dan mandiri.
16	Menampilkan teks program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu
17	Menampilkan video <i>real</i> siswa sedang menulis di dalam kelas	Instrumen lagu
18	Menampilkan video <i>real</i> siswa sedang praktikum di dalam laboratorium akutansi	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Pada bidang Hubungan Masyarakat
19	Menampilkan video <i>real</i> siswa sedang praktikum di dalam laboratorium mutimedia	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Siswa siswi SMK Negeri 48 Jakarta akan melaksanakan
20	Menampilkan video <i>real</i> siswa sedang praktikum di dalam laboratorium pemasaran	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Prakerin Pada kelas 11
21	Menampilkan video <i>real</i> siswa sedang praktikum di dalam laboratorium administrasi perkantoran	Instrumen lagu
22	Menampilkan teks nama perusahaan yang bekerja sama untuk Prakerin di SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu

No	Visual	Audio
23	Menampilkan video <i>real</i> kegiatan Staf dan Karyawan Tata Usaha SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Tata Usaha SMK Negeri 48 Jakarta bertugas untuk mengurus administrasi ketenagaan dan siswa, menyusun administrasi sekolah dan perlengkapan sekolah, menyusun dan menyajikan data statistik sekolah dan menyusun laporan pada setiap pelaksanaan kegiatan sekolah.
24	Menampilkan video <i>real</i> siswi SMK Negeri 48 Jakarta sedang berbincang dengan guru	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Bidang kesiswaan bekerja sama dengan BK atau Bimbingan Konseling ntuk memberikan bimbingan kepada peserta didik, dalam bimbingan pribadi maupun kelompok, bimbingan di masyarakat
25	Menampilkan video <i>real</i> siswi SMK Negeri 48 Jakarta sedang berdiskusi dengan guru	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Bimbingan belajar
26	Menampilkan video <i>real</i> siswi SMK Negeri 48 Jakarta sedang mengisi acara di sekolah	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Bimbingan karir, ataupun bimbingan untuk
27	Menampilkan video <i>real</i> kegiatan alumni SMK Negeri 48 Jakarta yang memberikan informasi Perguruan Tinggi	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Melanjutkan ke Perguruan Tinggi.
28	Menampilkan video <i>real</i> kegiatan senam bersama di lapangan SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Bidang ini juga mengembangkan potensi minat dan bakat peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler.
29	Menampilkan video <i>real</i> kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Kegiatan Keagamaan, Paskibra, PMR, Pramuka, Basket, Silat, Tari, Futsal, Teater

No	Visual	Audio
30	Menampilkan video <i>real</i> Sarana Prasarana di SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Sarana Prasarana SMK Negeri 48 meliputi: Kendaraan Pribadi Sekolah, CCTV di sudut sekolah, keberadaan <i>wifi</i> di sekitar sekolah, Proyektor setiap ruang belajar, Aula Sekolah, Masjid, Perpustakaan, Studio Multimedia, Studio TP4, Laboratorium Bahasa, Koperasi, Kantin, Taman
31	Menampilkan video <i>real</i> program keahlian di SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Rekaman Suara <b>Rekaman Suara :</b> Akutansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Multimedia, Teknik Produksi Program Penyiaran dan Pertelevisian
32	Menampilkan video <i>real</i> perwakilan siswa SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Suara Perwakilan Siswa SMK Negeri 48 Jakarta saat diwawancara
33	Menampilkan video <i>real</i> alumni SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu + Suara Alumni SMK Negeri 48 Jakarta saat diwawancara
34	Menampilkan video animasi 3 dimensi gedung SMK Negeri 48 Jakarta secara keseluruhan	Instrumen lagu + informasi singkat tentang SMK Negeri 48 Jakarta
35	Menampilkan foto guru SMK Negeri 48 Jakarta	Instrumen lagu
36	Menampilkan teks berjalan untuk terima kasih, sumber yang digunakan, dan lain-lain	Instrumen lagu

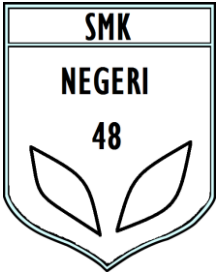

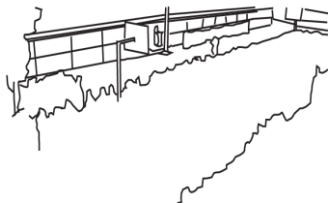
Dalam Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta ini terdapat video animasi 3 dimensi dengan menyerupai lingkungan SMK Negeri 48 Jakarta yang menampilkan sarana prasarana dan video *real* yang memperlihatkan kegiatan


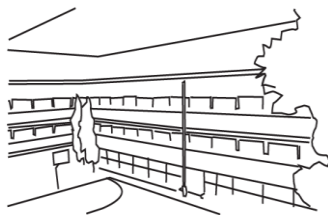


sekolah dari segi program keahlian, prestasi, kegiatan belajar mengajar maupun ekstrakurikuler.


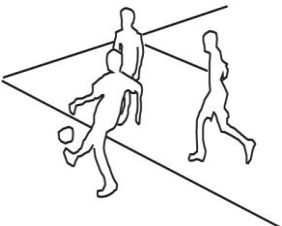
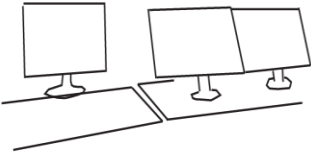


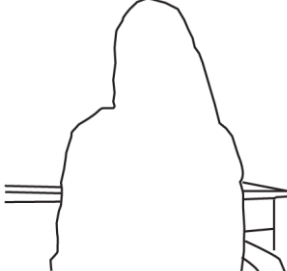
### 3. Perancangan *Storyboard*

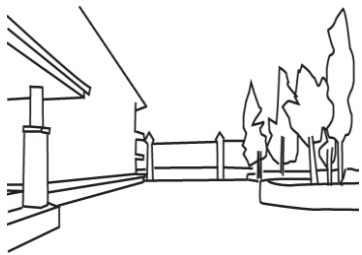
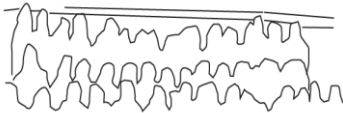
*Storyboard* merupakan gambar sketsa yang dibuat secara berurutan sesuai naskah dan dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah karena menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita. Pada Tabel 4.2. dapat dilihat *storyboard* desain dari Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta.

**Tabel 4.2. *Storyboard* Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta**

<i>Scene</i>	<i>Design</i>	<b>Keterangan</b>	<b>Durasi</b>
1		<b>Description:</b> Opening logo SMK Negeri 48 Jakarta <b>Sound:</b> Ada <i>effect</i> suara saat logo muncul	9 detik
2		<b>Description:</b> Memperlihatkan SMK Negeri 48 Jakarta dari luar gedung sekolah ( <i>Video Real</i> ) <b>Sound:</b> Instrumen lagu+Narator	19 detik
3		<b>Description:</b> Memperlihatkan SMK Negeri 48 Jakarta dari dalam gedung sekolah ( <i>Video Real</i> ) <b>Sound:</b> Instrumen lagu+Narator	5 detik

<i>Scene</i>	<i>Design</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Durasi</i>
4		<p><b>Description:</b> Mewawancarai kepala SMK Negeri 48 Jakarta (Video Real)</p> <p><b>Sound:</b> Instrumen lagu+Suara Kepala Sekolah</p>	21 detik
5		<p><b>Description:</b> Memperlihatkan sisi gedung SMK Negeri 48 Jakarta dari dalam gedung sekolah (Video Real)</p> <p><b>Sound:</b> Instrumen lagu+Narator</p>	48 detik
6	<p>Visi Misi</p>	<p><b>Description:</b> Menampilkan Visi dan Misi SMK Negeri 48 Jakarta (Teks)</p> <p><b>Sound:</b> Instrumen lagu</p>	25 detik
7		<p><b>Description:</b> Menampilkan kegiatan Kurikulum SMK Negeri 48 Jakarta</p> <p><b>Sound:</b> Instrumen lagu+Narator</p>	41 detik
8	<p>Program Keahlian</p>	<p><b>Description:</b> Menampilkan Program Keahlian SMK Negeri 48 Jakarta (Teks)</p> <p><b>Sound:</b> Instrumen lagu</p>	6 detik
9		<p><b>Description:</b> Menampilkan kegiatan praktikum+nama perusahaan yang bekerja sama untuk PRAKERIN</p> <p><b>Sound:</b> Instrumen lagu</p>	47 detik

<i>Scene</i>	<i>Design</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Durasi</i>
10		<b>Description:</b> Menampilkan kegiatan Tata Usaha SMK Negeri 48 Jakarta <b>Sound:</b> Instrumen lagu+Narator	32 detik
11		<b>Description:</b> Menampilkan kegiatan Kesiswaan SMK Negeri 48 Jakarta <b>Sound:</b> Instrumen lagu+Narator	1 menit 11 detik
12		<b>Description:</b> Menampilkan Sarana Prasarana SMK Negeri 48 Jakarta <b>Sound:</b> Instrumen lagu+Narator	1 menit 50 detik
13		<b>Description:</b> Menampilkan kegiatan praktikum setiap jurusan SMK Negeri 48 Jakarta <b>Sound:</b> Instrumen lagu+Narator	51 detik
14		<b>Description:</b> Menampilkan perwakilan siswa SMK Negeri 48 Jakarta <b>Sound:</b> Instrumen lagu+Suara Siswa SMK Negeri 48 Jakarta	17 detik
15		<b>Description:</b> Menampilkan perwakilan alumni SMK Negeri 48 Jakarta <b>Sound:</b> Instrumen lagu+Suara Alumni SMK Negeri 48 Jakarta	1 menit 12 detik

<i>Scene</i>	<i>Design</i>	<b>Keterangan</b>	<b>Durasi</b>
16		<b>Description:</b> Menampilkan tampilan gedung SMK Negeri 48 Jakarta berupa animasi 3 dimensi <b>Sound:</b> Instrumen lagu	5 menit 44 detik
17		<b>Description:</b> Menampilkan foto guru SMK Negeri 48 Jakarta <b>Sound:</b> Instrumen lagu	9 detik
18	Pembuat Media	<b>Description:</b> Keterangan pembuat media Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta (Teks) <b>Sound:</b> Instrumen lagu	3 detik
19	Teks Penutup	<b>Description:</b> Keterangan ucapan terima kasih, keterangan sumber musik, dll pada pembuatan media Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta (Teks) <b>Sound:</b> Instrumen lagu	13 detik

#### 4.1.3.2. Produksi

##### 1. Pembuatan Video *Real*

Pembuatan video *real* dilakukan dengan pengambilan gambar *real* di SMK Negeri 48 Jakarta dengan alat bantu kamera DSLR dengan tripod. Gambar *real* didapatkan dengan cara mengikuti kegiatan yang berada di sekolah yang berguna untuk pesan informasi di dalam video profil SMK Negeri 48 Jakarta. Pada gambar 4.4 merupakan tampilan SMK Negeri 48 Jakarta dari sisi depan

sekolah. Pada gambar 4.5 merupakan tampilan wawancara dari kepala SMK Negeri 48 Jakarta. Pada gambar 4.6 merupakan tampilan gedung dari dalam sekolah. Pada gambar 4.7 merupakan tampilan kegiatan siswa praktikum di dalam laboratorium bahasa. Pada gambar 4.8 merupakan tampilan siswa mengikuti praktikum jurusan. Pada gambar 4.9 merupakan tampilan kegiatan karyawan dan staf Tata Usaha. Pada gambar 4.10 merupakan tampilan siswa sedang konsultasi di ruang BK. Pada gambar 4.11 merupakan tampilan alumni sedang memberikan informasi tentang perguruan tinggi. Pada gambar 4.12 merupakan tampilan siswa mengikuti senam bersama. Pada gambar 4.13 merupakan tampilan siswa mengikuti ekstrakurikuler. Pada gambar 4.14 merupakan tampilan fasilitas sekolah. Pada gambar 4.15 merupakan tampilan siswa SMK Negeri 48 Jakarta. Pada gambar 4.16 merupakan tampilan alumni SMK Negeri 48 Jakarta.



**Gambar 4.4. Pengambilan Gambar *Real* SMK Negeri 48 Jakarta dari Sisi Depan Sekolah**





**Gambar 4.5. Pengambilan Gambar *Real* Kepala SMK Negeri 48 Jakarta**



**Gambar 4.6. Pengambilan Gambar *Real* SMK Negeri 48 Jakarta dari Sisi dalam Sekolah**



**Gambar 4.7. Pengambilan Gambar *Real* Siswa SMK Negeri 48 Jakarta saat Praktikum di dalam Laboratorium Bahasa**



**Gambar 4.8. Pengambilan Gambar *Real* Siswa SMK Negeri 48 Jakarta saat Praktikum Jurusan**



**Gambar 4.9. Pengambilan Gambar *Real* Tata Usaha SMK Negeri 48 Jakarta**



**Gambar 4.10. Pengambilan Gambar *Real* Siswa SMK Negeri 48 Jakarta sedang Konsultasi di Ruang BK**





**Gambar 4.11. Pengambilan Gambar *Real* Alumni Siswa SMK Negeri 48 Jakarta Memberikan Informasi Tentang Jalur Masuk ke Perguruan Tinggi**



**Gambar 4.12. Pengambilan Gambar *Real* Siswa Mengikuti Senam Bersama**



**Gambar 4.13. Pengambilan Gambar *Real* Siswa Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler**



**Gambar 4.14. Pengambilan Gambar *Real* Fasilitas Sekolah**



**Gambar 4.15. Pengambilan Gambar *Real* Siswa SMK Negeri 48 Jakarta**



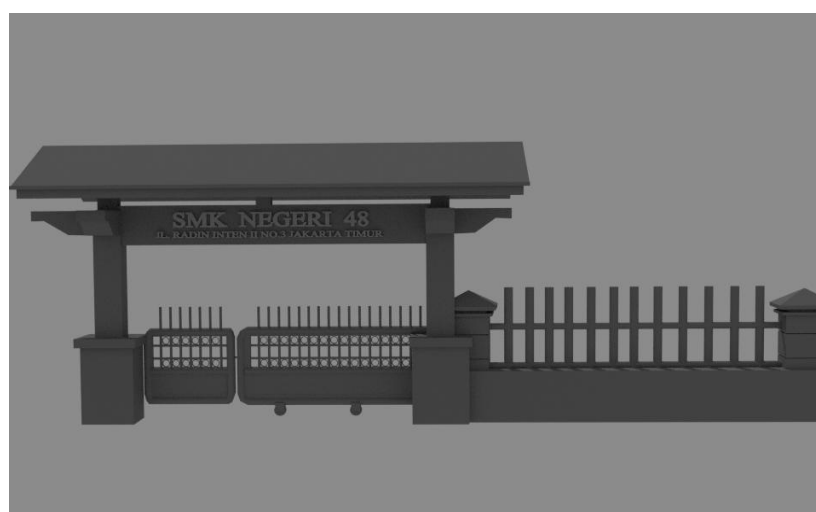
**Gambar 4.16. Pengambilan Gambar *Real* Alumni SMK Negeri 48 Jakarta**

## 2. Pembuatan Video Animasi

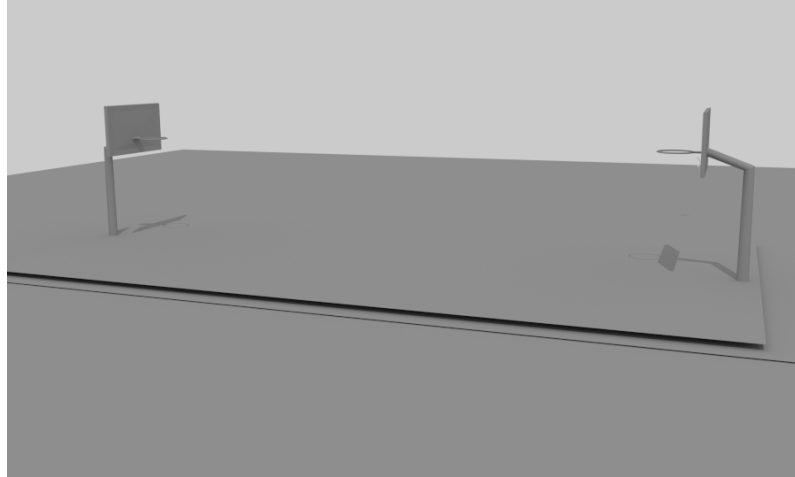
Pembuatan video animasi dilakukan dengan mengamati gedung SMK Negeri 48 Jakarta kemudian membuat objek 3 dimensi dengan *software* Blender sebagai alat bantu pembuatan fisik gedung SMK Negeri 48 Jakarta. Langkah yang diperlukan saat pembuatan gambar 3 dimensi yaitu:

### a) *Modeling*

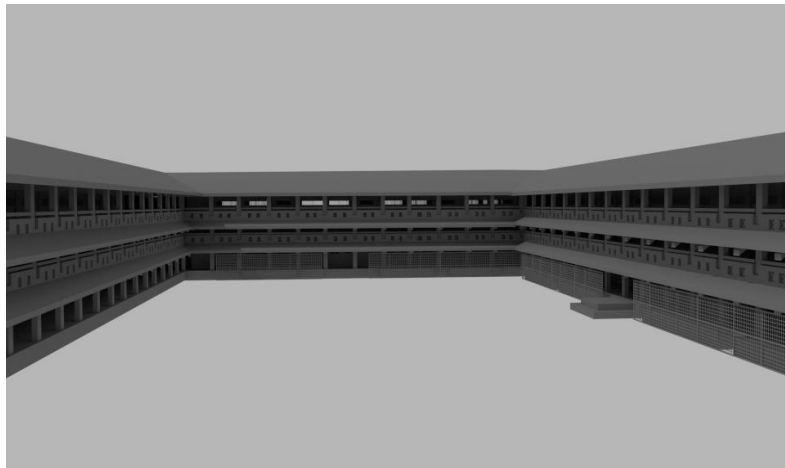
*Modeling* merupakan proses pembuatan objek yang membentuk hampir menyerupai objek aslinya. Pada gambar 4.17 merupakan objek 3D gerbang SMK Negeri 48 Jakarta. Pada 4.18 merupakan objek 3D lapangan SMK Negeri 48 Jakarta. Pada gambar 4.19 merupakan objek 3D gedung SMK Negeri 48 Jakarta. Pada gambar 4.20 merupakan objek 3D masjid SMK Negeri 48 Jakarta. Pada gambar 4.21 merupakan objek 3D plang alamat SMK Negeri 48 Jakarta. Pada gambar 4.22 merupakan objek 3D meja dan kursi. Pada gambar 4.23 merupakan objek 3D papan tulis dengan proyektor. Pada gambar 4.24 merupakan objek 3D komputer dengan *keyboard* dan *mouse*. Pada 4.25 adalah gambar alat musik sebagai pelengkap fasilitas sekolah.



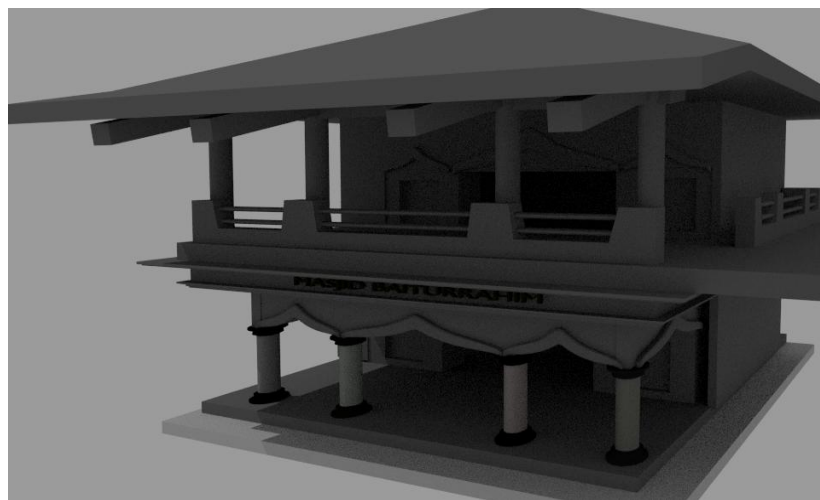
**Gambar 4.17. Tampilan Objek 3D Gerbang SMK Negeri 48 Jakarta**



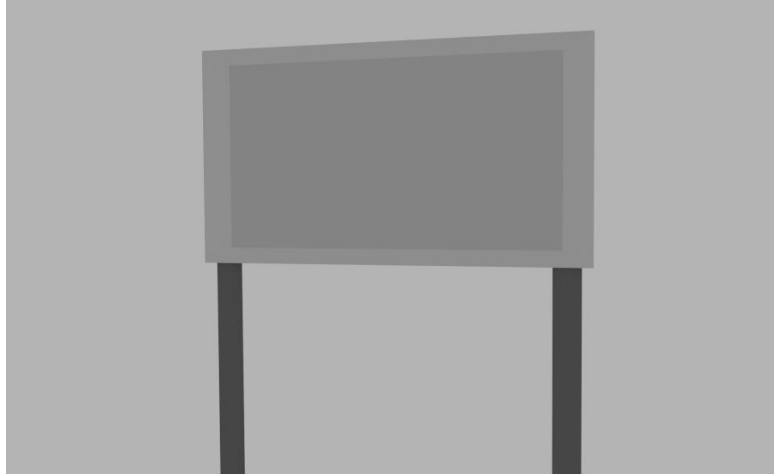
**Gambar 4.18. Tampilan Objek 3D Lapangan SMK Negeri 48 Jakarta**



**Gambar 4.19. Tampilan Objek 3D Gedung SMK Negeri 48 Jakarta**



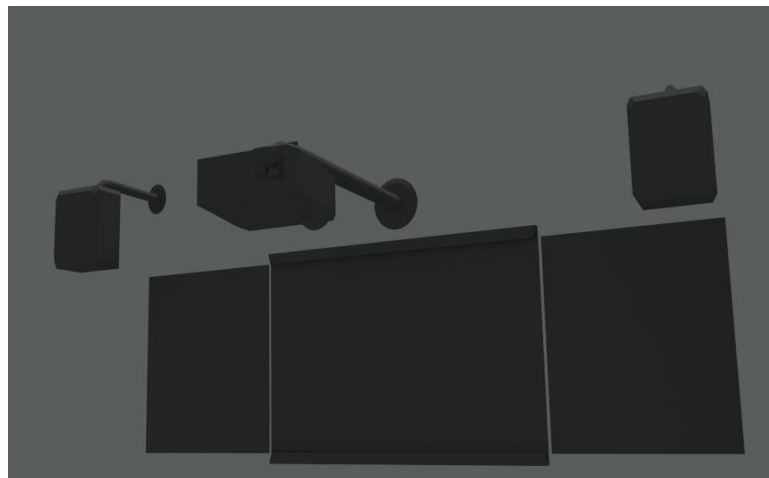
**Gambar 4.20. Tampilan Objek Masjid SMK Negeri 48 Jakarta**



**Gambar 4.21. Tampilan Objek 3D Plang Alamat SMK Negeri 48 Jakarta**



**Gambar 4.22. Tampilan Objek 3D Meja dan Kursi**



**Gambar 4.23. Tampilan Objek 3D Papan Tulis dengan Proyektor**



**Gambar 4.24. Tampilan Objek 3D Komputer, *Keyboard* dan *Mouse***



**Gambar4.25. Tampilan Objek 3D Alat Musik**

b) *Lighting*

*Lighting* merupakan proses pencahayaan yang diperlukan pada objek 3 dimensi untuk memberikan cahaya seperti bayangan sehingga dapat terlihat seperti *real* (nyata). Pada gambar 4.26 merupakan tampilan pemberian cahaya pada objek. Dengan pemberian cahaya pada objek 3 dimensi tidak akan terlihat perubahannya jika belum memproses hasil atau biasa disebut render.

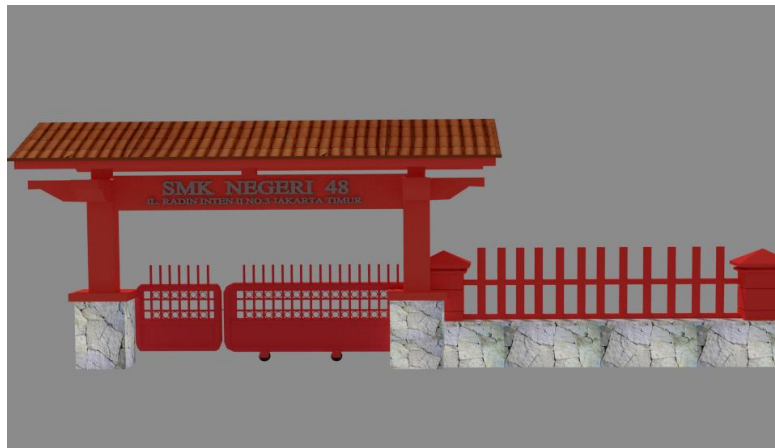




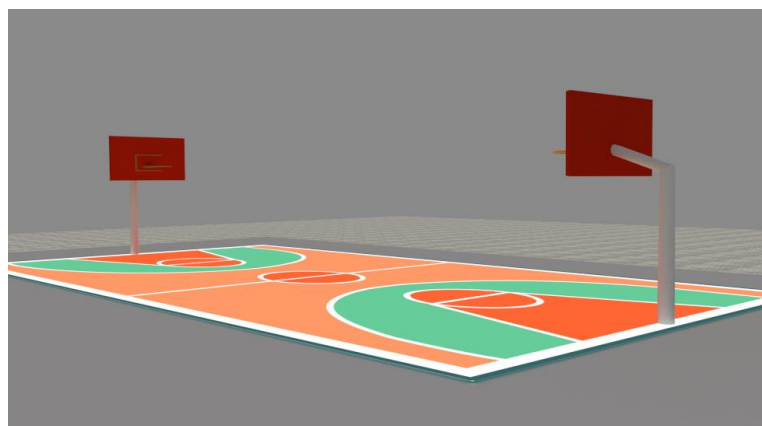
**Gambar 4.26. Tampilan Objek 3 Dimensi SMK Negeri 48 Jakarta dengan Memberikan *Lighting* Tanpa Proses Render**

c) *Texturing*

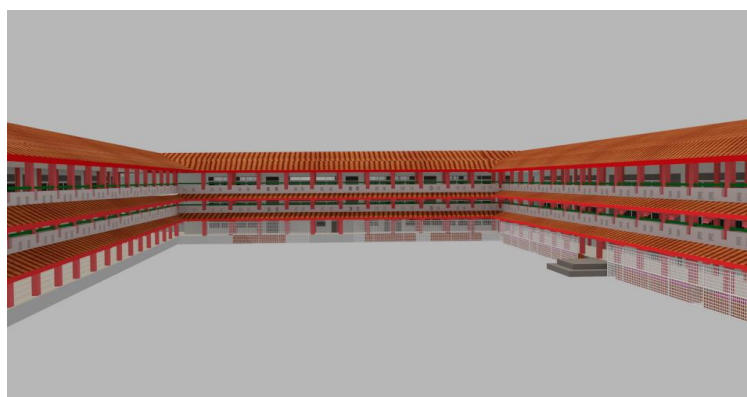
*Texturing* merupakan proses pemberian gambar yang ditempelkan pada objek sehingga mempercantik tampilan objek yang terlihat seperti *real* (nyata). Pada gambar 4.27 merupakan objek 3D gerbang sekolah dengan pemberian *texture*. Pada gambar 4.28 merupakan objek 3D lapangan dengan pemberian *texture*. Pada gambar 4.29 merupakan objek 3D gedung sekolah dengan pemberian *texture*. Pada gambar 4.30 merupakan objek 3D masjid dengan pemberian *texture*. Pada gambar 4.31 merupakan objek 3D plang alamat sekolah dengan pemberian *texture*. Pada gambar 4.32 merupakan objek 3D meja dan kursi dengan pemberian *texture*. Pada gambar 4.33 merupakan objek 3D papan tulis dan proyektor dengan pemberian warna. Pada gambar 4.34 merupakan objek 3D objek komputer, *keyboard* dan *mouse* dengan pemberian warna dan *texture*. Pada gambar 4.35 merupakan objek 3D objek alat musik dengan pemberian warna dan *texture*.



**Gambar 4.27. Tampilan Objek 3D Gerbang Sekolah dengan Memberikan *Texturing***



**Gambar 4.28. Tampilan Objek 3D Lapangan dengan Memberikan *Texturing***



**Gambar 4.29. Tampilan Objek 3D Gedung Sekolah dengan Memberikan *Texturing***



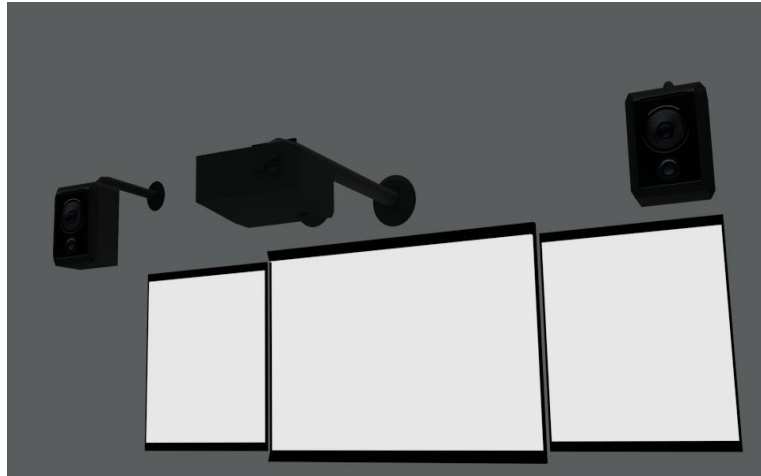
**Gambar 4.30. Tampilan Objek 3D Masjid dengan Memberikan *Texturing***



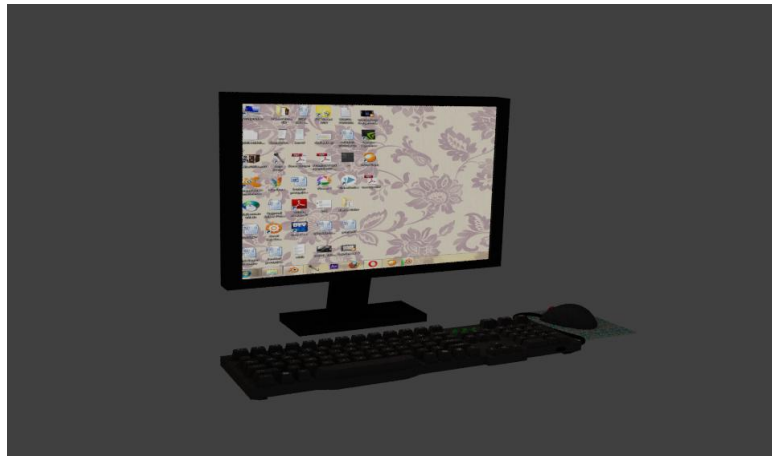
**Gambar 4.31. Tampilan Objek 3D Plang Alamat Sekolah dengan Memberikan *Texturing***



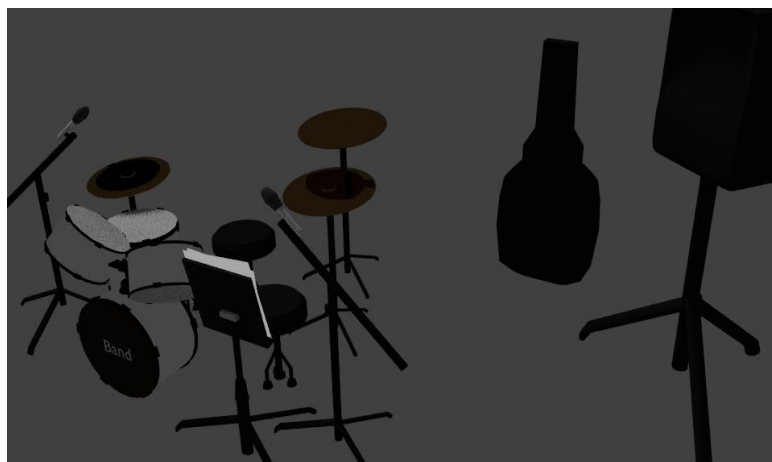
**Gambar 4.32. Tampilan Objek 3D Meja dan Kursi dengan Memberikan *Texturing***



**Gambar 4.33.** Tampilan Objek 3D Papan Tulis dan Proyektor dengan Memberikan *Texturing*



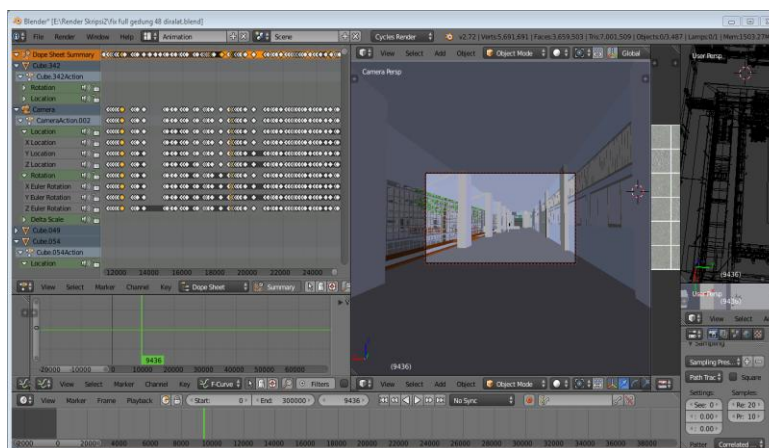
**Gambar 4.34.** Tampilan Objek 3D Komputer, *Keyboard* dan *Mouse* dengan Memberikan *Texturing*



**Gambar 4.35.** Tampilan Objek 3D Alat Musik dengan Memberikan *Texturing*

d) *Animation*

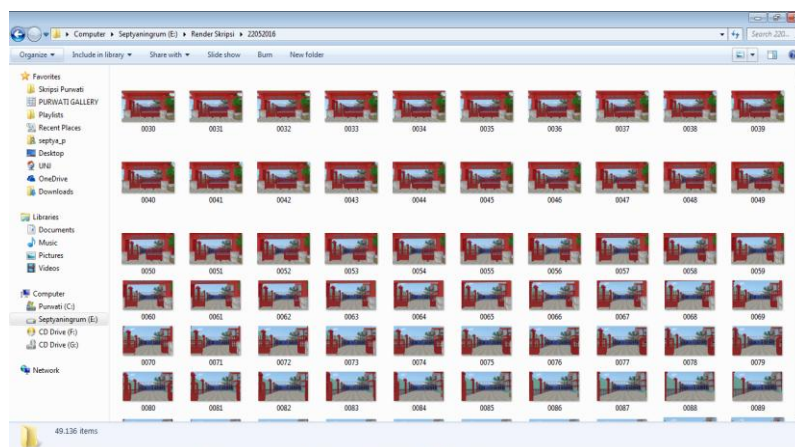
*Animation* merupakan proses pemberian pergerakan kamera untuk setiap *frame* objek yang akan dilalui oleh kamera. Pada gambar 4.36 adalah tampilan proses pemberian pergerakan kamera untuk setiap *frame*.



**Gambar 4.36. Tampilan Pemberian Pergerakan Kamera untuk Setiap *Frame***

e) *Rendering*

*Rendering* merupakan proses yang menghasilkan *output*. *Output* yang diperlukan pada pembuatan Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta adalah *output* berupa png atau dalam bentuk gambar. Setelah menghasilkan gambar yang digabung menjadi satu berupa video. Pada gambar 4.37 adalah gambar kumpulan *output* yang akan dijadikan Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta berupa Animasi 3 Dimensi.



**Gambar 4.37. Tampilan *Output* Berupa Gambar untuk Animasi 3 Dimensi Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta**

#### 4.1.3.3. Pasca Produksi

##### 1. Logo *Opening*

Logo *opening* merupakan tampilan pertama saat video diputar sebelum masuk kedalam Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta. Logo *opening* dibuat dalam bentuk 3 dimensi sehingga dapat dilihat dari segala arah. Pada gambar 4.38 dapat dilihat tampilan *Opening* Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta.



**Gambar 4.38. Tampilan Logo *Opening* Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta**



## 2. Tampilan Depan Sekolah

Pada gambar 4.39 tampilan video *real* sekolah dengan kamera yang berjalan memperlihatkan sisi depan sekolah. Pada gambar 4.40 menampilkan video *real* plang sekolah dengan kamera yang berjalan.



**Gambar 4.39. Tampilan Depan Sekolah**



**Gambar 4.40. Tampilan Plang Alamat Sekolah**

## 3. Tampilan Kegiatan Upacara

Pada gambar 4.41 menampilkan video *real* kegiatan upacara yang dilaksanakan setiap hari senin.



**Gambar 4.41. Tampilan Kegiatan Upacara Bendera**

4. Tampilan Kepala Sekolah

Pada gambar 4.42. dapat dilihat tampilan video *real* dengan kamera diam yang menampilkan kepala SMK Negeri 48 Jakarta menjelaskan secara singkat tentang SMK Negeri 48 Jakarta.



**Gambar 4.42. Tampilan Kepala Sekolah**

5. Tampilan Dalam Sekolah

Pada gambar 4.43 dapat dilihat tampilan video *real* dengan kamera berjalan yang menampilkan gedung sekolah bagian dalam.





**Gambar 4.43. Tampilan Dalam Sekolah**

6. Tampilan Visi dan Misi

Pada gambar 4.44 dapat dilihat tampilan visi dan pada gambar 4.45 menampilkan tampilan misi dengan pemberian *effect* dan teks.



**Gambar 4.44. Tampilan Visi SMK Negeri 48 Jakarta**



**Gambar 4.45. Tampilan Misi SMK Negeri 48 Jakarta**

## 7. Tampilan Kurikulum

Pada gambar 4.46 dapat dilihat tampilan video *real* dengan kamera berjalan yang menampilkan kegiatan rapat guru SMK Negeri 48 Jakarta. Pada gambar 4.47 memperlihatkan gambar dengan kamera berjalan yang menampilkan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.



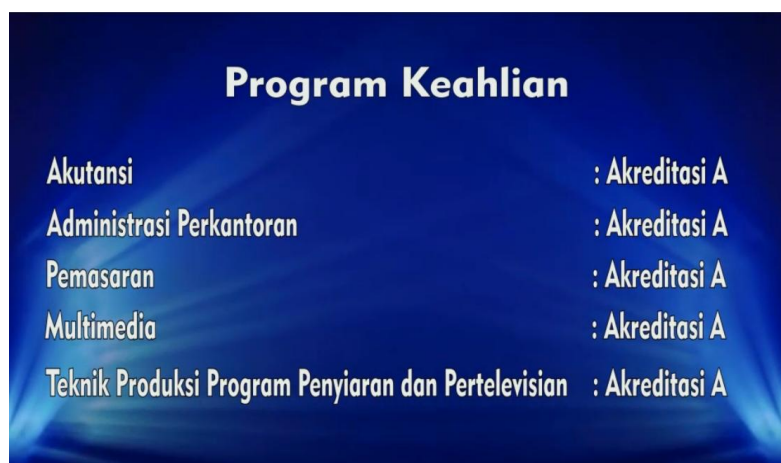
**Gambar 4.46. Tampilan Rapat Guru SMK Negeri 48 Jakarta**



**Gambar 4.47. Tampilan Belajar Mengajar di Ruang Kelas**

## 8. Tampilan Nama Program Keahlian

Pada gambar 4.48 dapat dilihat program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta.



**Gambar 4.48. Tampilan Nama Program Keahlian**

#### 9. Tampilan HUMAS/DUDI

Pada gambar 4.49 tampilan video *real* menampilkan kegiatan praktikum setiap program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta.



**Gambar 4.49. Tampilan Kegiatan Praktikum**

#### 10. Tampilan Nama Perusahaan Prakerin dan Bursa Kerja

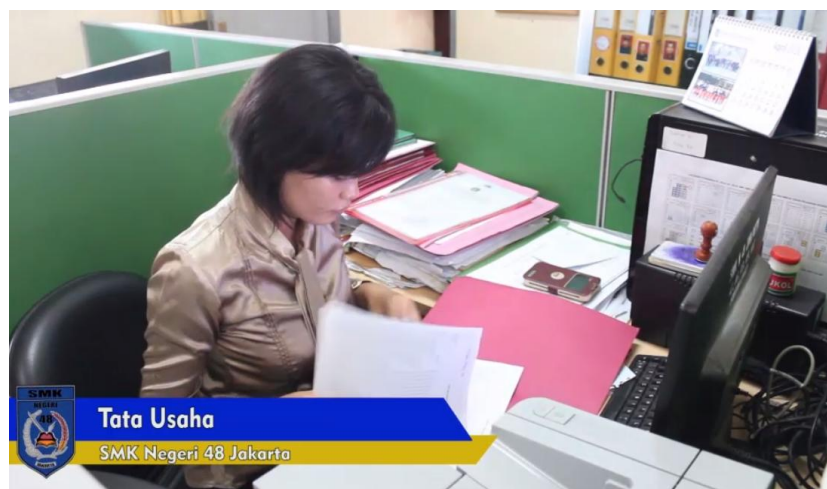
Pada gambar 4.50 memperlihatkan nama perusahaan tempat prakerin siswa yang telah bekerja sama dengan SMK Negeri 48 Jakarta dengan pemberian *effect* dan teks.



**Gambar 4.50. Tampilan Nama Perusahaan untuk Prakerin**

#### 11. Tampilan Tata Usaha

Pada gambar 4.51 tampilan video *real* menampilkan kegiatan Tata Usaha yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta dengan kamera yang berjalan.



**Gambar 4.51. Tampilan Tata Usaha**

#### 12. Tampilan Kesiswaan

Pada gambar 4.52 tampilan video *real* memperlihatkan siswa sedang berdiskusi dengan guru. Pada gambar 4.53 memperlihatkan kegiatan alumni memberi arahan jalur masuk perguruan tinggi. Pada gambar 4.54 memperlihatkan kegiatan rutin untuk senam bersama di setiap hari jumat.



Pada gambar 4.55 memperlihatkan ekstrakurikuler yang terdapat di SMK Negeri 48 Jakarta.



**Gambar 4.52. Tampilan Siswa sedang Berdiskusi dengan Guru**



**Gambar 4.53. Tampilan Alumni Memberikan Arahkan Jalur Masuk Perguruan Tinggi**



**Gambar 4.54. Tampilan Kegiatan Senam Bersama**



**Gambar 4.55. Tampilan Kegiatan Ekstrakurikuler**

### 13. Tampilan Sarana Prasarana

Pada gambar 4.56 tampilan video *real* memperlihatkan sarana prasarana yang berada di SMK Negeri 48 Jakarta.



**Gambar 4.56. Tampilan Sarana Prasarana**

### 14. Tampilan Program Keahlian

Pada gambar 4.57 tampilan video *real* memperlihatkan program keahlian akutansi, pada gambar 4.58 memperlihatkan program keahlian administrasi perkantoran, pada gambar 4.59 memperlihatkan program keahlian pemasaran, pada gambar 4.60 memperlihatkan program keahlian multimedia, dan pada gambar 4.61 memperlihatkan program keahlian teknik produksi program penyiaran dan ptelevisionian.



**Gambar 4.57. Tampilan Program Keahlian Akutansi**



**Gambar 4.58. Tampilan Program Keahlian Administrasi Perkantoran**



**Gambar 4.59. Tampilan Program Keahlian Pemasaran**





**Gambar 4.60. Tampilan Program Keahlian Multimedia**



**Gambar 4.61. Tampilan Program Keahlian Teknik Produksi Program Penyiaran Pertelevisian**

#### 15. Tampilan Siswa

Pada gambar 4.62 tampilan *video real* (nyata) menampilkan siswa SMK Negeri 48 Jakarta sebagai perwakilan memberikan pendapat mengenai SMK Negeri 48 Jakarta.





**Gambar 4.62. Tampilan Siswa SMK Negeri 48 Jakarta**

#### 16. Tampilan Alumni

Pada gambar 4.63 tampilan *video real* (nyata) menampilkan alumni yang memberikan wejangan kepada adik-adik di SMK Negeri 48 Jakarta.



**Gambar 4.63. Tampilan Alumni SMK Negeri 48 Jakarta**

#### 17. Tampilan Animasi

Pada gambar 4.64 dapat dilihat tampilan objek model 3D yang digerakkan dari atas objek sehingga memperlihatkan keseluruhan gedung sekolah. Pada gambar 4.65 dapat dilihat tampilan objek model 3D yang digerakkan dari objek pintu masuk sekolah berjalan menelusuri lingkungan sekolah.



**Gambar 4.64. Tampilan Animasi 3 Dimensi dari Sisi Atas Gedung**



**Gambar 4.65. Tampilan Animasi 3 Dimensi Menelusuri Sekolah**

#### 18. Tampilan Foto Guru

Pada gambar 4.66 menampilkan foto guru SMK Negeri 48 Jakarta.



**Gambar 4.66. Tampilan Foto Guru SMK Negeri 48 Jakarta**

## 19. Logo *Closing*

Logo *closing* merupakan tampilan akhir saat video telah selesai diputar. Pada gambar 4.67 logo *closing* dibuat hanya memakai *effect* pada gambar.



**Gambar 4.67. Logo *Closing***

## 4.2. Kelayakan Produk

Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta sudah berhasil dikembangkan maka selanjutnya menguji apakah video profil ini layak digunakan. Pengujian produk melibatkan ahli materi dan ahli media.

### 4.2.1. Hasil Pengujian Ahli Materi

Pada tabel 4.3 menunjukkan hasil uji validitas ahli materi. Aspek penilaian ahli materi pada video profil meliputi: (a) aspek jelas, (b) aspek *production*, dan (c) aspek lengkap.

Tabel 4.3. Hasil Uji Produk Ahli Materi

No	Aspek	Tingkat Penilaian	
		Iya	Tidak
1	Informasi alamat SMK Negeri 48 Jakarta sudah tepat	✓	
2	Informasi tentang sejarah SMK Negeri 48 Jakarta sudah tepat	✓	
3	Informasi tentang program sekolah sudah sesuai	✓	
4	Informasi tentang fasilitas sekolah sudah sesuai	✓	
5	Informasi tentang kegiatan ekstrakurikuler sudah tepat	✓	
6	Informasi tentang program kejurusan SMK Negeri 48 Jakarta sudah sesuai	✓	
7	Pemilihan kata dan penulisan kalimat sudah sesuai	✓	
8	Informasi pada tampilan video sudah sesuai	✓	
9	Tampilan ruang-ruang SMK Negeri 48 Jakarta pada tampilan animasi 3 dimensi sudah sesuai	✓	
10	Informasi diagram-diagram pada tampilan animasi 3 dimensi sudah sesuai	✓	

Berdasarkan tabel 4.3 unntuk menentukan kualitas atau kelayakan produk yang telah dikembangkan, yaitu dengan menggunakan rumus penghitungan:

$$\text{Presentase Kelayakan Produk} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maximum}} \times 100\%$$

**Jumlah Skor = Jumlah dari Skor yang diperoleh**

**Jumlah Skor Maximum = Jumlah Skor Tertinggi**

Sehingga diperoleh persentase kelayakan produk berdasarkan uji dari ahli materi :

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelayakan Produk} &= \frac{10}{10} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Secara keseluruhan total penilaian dari ahli materi pada tampilan video profil adalah sebesar 100% sesuai dengan pengelompokkan kategori kualitas berdasarkan persentase tabel 3.5, maka hasil tersebut termasuk kedalam kategori “sangat sesuai” untuk digunakan.

#### **4.2.2. Hasil Pengujian Ahli Media**

Pada tabel 4.4 menunjukkan uji validitas ahli media. Aspek penilaian untuk ahli media pada tampilan video meliputi: (a) aspek teks, (b) aspek video, (c) aspek animasi, (d) aspek gambar, dan (e) aspek audio.

Tabel 4.4. Hasil Uji Produk Ahli Media

No	Aspek	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan teks terbaca dengan baik				✓	
2	Pemilihan warna teks sudah tepat				✓	
3	Pemilihan jenis huruf sudah tepat					✓
4	Pemilihan ukuran huruf sudah sesuai					✓
5	Tampilan video <i>real</i> sudah tepat				✓	
6	Pemakaian video animasi 3 dimensi sudah tepat				✓	
7	Pemberian label <i>lower third</i> sudah sesuai					✓
8	Pemberian logo pada label <i>lower third</i> sudah tepat					✓
9	Pemakaian visual <i>effect</i> , transisi gambar sudah tepat				✓	
10	Pemakaian diagram sebagai pelengkap informasi sudah tepat				✓	
11	Pemilihan instrumen musik sudah tepat				✓	
12	Pemilihan <i>effect</i> suara sudah tepat				✓	

Berdasarkan tabel 4.4 unntuk menentukan kualitas atau kelayakan produk yang telah dikembangkan, yaitu dengan menggunakan rumus penghitungan:

$$\text{Presentase Kelayakan Produk} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maximum}} \times 100\%$$

**Jumlah Skor = Jumlah dari Skor yang Diperoleh**

**Jumlah Skor Maximum = Jumlah Skor Tertinggi**

Sehingga diperoleh persentase kelayakan produk berdasarkan uji dari ahli media :

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelayakan Produk} &= \frac{52}{60} \times 100\% \\ &= 86,6\% \end{aligned}$$

Secara keseluruhan total penilaian dari ahli media pada tampilan video profil adalah sebesar 86% sesuai dengan pengelompokkan kategori kualitas berdasarkan presentase tabel 3.5, maka hasil tersebut termasuk ke dalam kategori “sangat sesuai” untuk digunakan.

#### **4.2.2.1. Revisi Desain**

Hasil uji validitas akan menunjukkan kekurangan dari media infoemasi berupa video profil yang telah dibuat. Sebelum dilakukan pengujian tahap selanjutnya, siklus perlu mengalami revisi. Revisi tersebut merupakan tahap revisi produk setelah dilakukan uji validitas oleh ahli media. Dari evaluasi, saran dan komentar ahli media disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sudah cukup baik, namun memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, kekurangan tersebut diperbaiki atau dikurangi. Adapun kekurangan tersebut yaitu transisi gambar animasi disesuaikan dengan hal yang memfokuskan bahasan.

### **4.3. Efektifitas Produk**

#### **4.3.1. Hasil Pengujian Responden**

Pengujian oleh responden merupakan pengujian akhir pada penelitian ini. Pengujian responden dilakukan sebanyak dua kali yaitu pengujian responden skala kecil dan pengujian responden skala besar. Pengujian responden skala kecil yaitu pengujian produk dengan responden berjumlah 5 orang. Pengujian responden skala besar yaitu pengujian produk dengan responden berjumlah 30 orang. Pengujian terhadap responden ini menggunakan sebuah instrumen yang berisi 10

butir pertanyaan. Aspek penilaian untuk uji responden pada tampilan video meliputi: (a) aspek jelas, (b) aspek lengkap, dan (c) aspek menarik.

Berdasarkan instrumen yang telah diisi oleh responden maka didapat data yang akan diolah menjadi presentase kelayakan tiap butir pertanyaan. Untuk mendapatkan detail presentase kelayakan tiap butir pertanyaan, peneliti menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Kelayakan Perbutir Soal} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maximum}} \times 100\%$$

$$\text{Jumlah Skor} = \sum (\text{Jumlah Skor} \times \text{Jumlah Skor Responden})$$

$$\text{Jumlah Skor Maximum} = \text{Jumlah Skor Tertinggi di tiap pertanyaan} \times \text{Jumlah Responden}$$

Setelah data dari tiap-tiap pernyataan dianalisis hasil dari perhitungan data terdapat pada tabel 4.5.

**Keterangan :**

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Tidak Sesuai

1 = Sangat Tidak Sesuai



Tabel 4.5. Tabel Analisis Pengujian Responden Skala Kecil

No	Pertanyaan	Detail Point Pertanyaan	Skor Perolehan	Detail Presentase Kelayakan
1	Anda mendapatkan gambaran umum tentang SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 2 orang  Sesuai (4) = 2 orang  Cukup Sesuai (3) = 1 orang	$5 \times 2 = 10$ $4 \times 2 = 8$ $3 \times 1 = 3$  Jumlah = $10 + 8 + 3 = 21$	$\frac{21}{25} \times 100$  = <b>84%</b>
2	Anda dapat mengetahui lokasi SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 4 orang  Sesuai (4) = 1 orang	$5 \times 4 = 20$ $4 \times 1 = 4$  Jumlah = $20 + 4 = 24$	$\frac{24}{25} \times 100$  = <b>96 %</b>
3	Anda dapat mengetahui program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 3 orang  Sesuai (4) = 2 orang	$5 \times 3 = 15$ $4 \times 2 = 8$  Jumlah = $15 + 8 = 23$	$\frac{23}{25} \times 100$  = <b>92 %</b>
4	Anda dapat mengetahui sejarah SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 2 orang  Sesuai (4) = 3 orang	$5 \times 2 = 10$ $4 \times 3 = 12$  Jumlah = $10 + 12 = 22$	$\frac{22}{25} \times 100$  = <b>88 %</b>
5	Anda dapat mengetahui visi misi SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 4 orang  Cukup Sesuai (3) = 1 orang	$5 \times 4 = 20$ $3 \times 1 = 3$  Jumlah = $20 + 3 = 23$	$\frac{23}{25} \times 100$  = <b>92 %</b>

No	Pertanyaan	Detail Point Pertanyaan	Skor Perolehan	Detail Presentase Kelayakan
6	Anda dapat mengetahui perusahaan yang bekerja sama dengan SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 2 orang  Sesuai (4) = 2 orang  Cukup Sesuai (3) = 1 orang	$5 \times 2 = 10$ $4 \times 2 = 8$ $3 \times 1 = 3$  Jumlah = $10 + 8 + 3 = 21$	$\frac{21}{25} \times 100$  = <b>84%</b>
7	Anda dapat mengetahui kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 2 orang  Cukup Sesuai (3) = 3 orang	$5 \times 2 = 10$ $3 \times 3 = 9$  Jumlah = $10 + 9 = 19$	$\frac{19}{25} \times 100$  = <b>76 %</b>
8	Anda dapat mengetahui fasilitas yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 4 orang  Sesuai (4) = 1 orang	$5 \times 4 = 20$ $4 \times 1 = 4$  Jumlah = $20 + 4 = 24$	$\frac{24}{25} \times 100$  = <b>96 %</b>
9	Pengetahuan anda tentang profil SMK Negeri 48 Jakarta bertambah	Sangat Sesuai (5) = 3 orang  Sesuai (4) = 2 orang	$5 \times 3 = 15$ $4 \times 2 = 8$  Jumlah = $15 + 8 = 23$	$\frac{23}{25} \times 100$  = <b>92 %</b>
10	Video yang ditampilkan cukup menarik	Sangat Sesuai (5) = 3 orang  Sesuai (4) = 2 orang	$5 \times 3 = 15$ $4 \times 2 = 8$  Jumlah = $15 + 8 = 23$	$\frac{23}{25} \times 100$  = <b>92 %</b>

Berdasarkan data yang telah dianalisis dan mendapatkan hasil seperti pada tabel 4.6 peneliti mendapatkan hasil kelayakan butir soal sebagai berikut:

**Tabel 4.6. Hasil Uji Kelayakan Produk Responden Skala Kecil**

No	Pertanyaan	Persentase Kelayakan	Kategori Kelayakan
1	Anda mendapatkan gambaran umum tentang SMK Negeri 48 Jakarta	84%	Sangat Sesuai
2	Anda dapat mengetahui lokasi SMK Negeri 48 Jakarta	96%	Sangat Sesuai
3	Anda dapat mengetahui program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta	92%	Sangat Sesuai
4	Anda dapat mengetahui sejarah SMK Negeri 48 Jakarta	88%	Sangat Sesuai
5	Anda dapat mengetahui visi misi SMK Negeri 48 Jakarta	92%	Sangat Sesuai
6	Anda dapat mengetahui perusahaan yang bekerja sama dengan SMK Negeri 48 Jakarta	84%	Sangat Sesuai
7	Anda dapat mengetahui kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 48 Jakarta	76%	Sesuai
8	Anda dapat mengetahui fasilitas yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta	96%	Sangat Sesuai
9	Pengetahuan anda tentang profil SMK Negeri 48 Jakarta bertambah	92%	Sangat Sesuai
10	Video yang ditampilkan cukup menarik	92%	Sangat Sesuai

Selanjutnya untuk mengetahui hasil secara keseluruhan dari pengujian responden skala kecil maka, sesuai rumus perhitungan yang dinyatakan oleh Riduwan (2012 : 40), untuk mengetahui kelayakan atau kualitas produk yang telah dikembangkan dapat menggunakan rumus perhitungan:

$$\text{Presentase Kelayakan Produk} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maximum}} \times 100\%$$

Sehingga diperoleh presentase kelayakan Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta sebesar :

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelayakan Produk} &= \frac{223}{250} \times 100\% \\ &= 89,2\% \end{aligned}$$

Berdasarkan garis kontinum interpretasi kategori kualias berdasarkan skor, dapat disimpulkan bahwa produk ini mendapat presentase kelayakan **89,2%**. Skor tersebut terdapat pada interval “sangat sesuai” sesuai dengan tabel 3.5 pengelompokkan kategori kualitas berdasarkan presentase.

Setelah hasil presentase kelayakan uji responden skala kecil mendapatkan interval “sangat sesuai” maka pengujian selanjutnya tidak memerlukan revisi produk. Langkah selanjutnya menguji responden dengan skala besar, kemudian tiap-tiap pernyataan dianalisis hasil dari perhitungan data terdapat pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7. Tabel Analisis Pengujian Responden Skala Besar**

No	Pertanyaan	Detail Point Pertanyaan	Skor Perolehan	Detail Presentase Kelayakan
1	Anda mendapatkan gambaran umum tentang SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 24 orang  Sesuai (4) = 6 orang	5 x 24 = 120 4 x 6 = 24  Jumlah = 120 + 24 = 144	$\frac{144}{150} \times 100$  = <b>96%</b>
2	Anda dapat mengetahui lokasi SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 25 orang  Sesuai (4) = 5 orang	5 x 25 = 125 4 x 5 = 20  Jumlah = 125 + 20 = 145	$\frac{145}{150} \times 100$  = <b>96,6%</b>
3	Anda dapat mengetahui program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 25 orang  Sesuai (4) = 5 orang	5 x 25 = 125 4 x 5 = 20  Jumlah = 125 + 20 = 145	$\frac{145}{150} \times 100$  = <b>96,6%</b>

No	Pertanyaan	Detail Point Pertanyaan	Skor Perolehan	Detail Presentase Kelayakan
4	Anda dapat mengetahui sejarah SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 18 orang  Sesuai (4) = 9 orang  Cukup Sesuai (3) = 3 orang	$5 \times 18 = 90$ $4 \times 9 = 36$ $3 \times 3 = 9$  Jumlah = $90 + 36 + 9 = 135$	$\frac{135}{150} \times 100$  = <b>90%</b>
5	Anda dapat mengetahui visi misi SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 22 orang  Sesuai (4) = 8 orang	$5 \times 22 = 110$ $4 \times 8 = 32$  Jumlah = $110 + 32 = 142$	$\frac{142}{150} \times 100$  = <b>94,6%</b>
6	Anda dapat mengetahui perusahaan yang bekerja sama dengan SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 17 orang  Sesuai (4) = 8 orang  Cukup Sesuai (3) = 5 orang	$5 \times 17 = 85$ $4 \times 8 = 32$ $3 \times 5 = 15$  Jumlah = $85 + 32 + 15 = 132$	$\frac{132}{150} \times 100$  = <b>88%</b>
7	Anda dapat mengetahui kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 19 orang  Sesuai (4) = 11 orang	$5 \times 19 = 95$ $4 \times 11 = 44$  Jumlah = $95 + 44 = 139$	$\frac{139}{150} \times 100$  = <b>92,6%</b>
8	Anda dapat mengetahui fasilitas yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta	Sangat Sesuai (5) = 21 orang  Sesuai (4) = 9 orang	$5 \times 21 = 105$ $4 \times 9 = 36$  Jumlah = $105 + 36 = 141$	$\frac{141}{150} \times 100$  = <b>94%</b>

No	Pertanyaan	Detail Point Pertanyaan	Skor Perolehan	Detail Presentase Kelayakan
9	Pengetahuan anda tentang profil SMK Negeri 48 Jakarta bertambah	Sangat Sesuai (5) = 20 orang Sesuai (4) = 9 orang Cukup Sesuai (3) = 1 orang	5 x 20 = 100 4 x 9 = 36 3 x 1 = 3 Jumlah = 100 + 36 + 3 = 139	$\frac{139}{150} \times 100$ = <b>92,6%</b>
10	Video yang ditampilkan cukup menarik	Sangat Sesuai (5) = 26 orang Sesuai (4) = 4 orang	5 x 26 = 130 4 x 4 = 16 Jumlah = 130 + 16 = 136	$\frac{136}{150} \times 100$ = <b>90,6%</b>

Berdasarkan data yang telah dianalisis dan mendapatkan hasil dari pengujian responden skala besar maka, pada tabel 4.8 peneliti mendapatkan hasil kelayakan butir soal sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Uji Kelayakan Produk Responden Skala Besar**

No	Pertanyaan	Persentase Kelayakan	Kategori Kelayakan
1	Anda mendapatkan gambaran umum tentang SMK Negeri 48 Jakarta	96%	Sangat Sesuai
2	Anda dapat mengetahui lokasi SMK Negeri 48 Jakarta	96,6%	Sangat Sesuai
3	Anda dapat mengetahui program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta	96,6%	Sangat Sesuai
4	Anda dapat mengetahui sejarah SMK Negeri 48 Jakarta	90%	Sangat Sesuai
5	Anda dapat mengetahui visi misi SMK Negeri 48 Jakarta	94,6%	Sangat Sesuai
6	Anda dapat mengetahui perusahaan yang bekerja sama dengan SMK Negeri 48 Jakarta	88%	Sesuai

No	Pertanyaan	Persentase Kelayakan	Kategori Kelayakan
7	Anda dapat mengetahui kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 48 Jakarta	92,6%	Sangat Sesuai
8	Anda dapat mengetahui fasilitas yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta	94%	Sangat Sesuai
9	Pengetahuan anda tentang profil SMK Negeri 48 Jakarta bertambah	92,6%	Sangat Sesuai
10	Video yang ditampilkan cukup menarik	90,6%	Sangat Sesuai

Selanjutnya untuk mengetahui hasil secara keseluruhan dari pengujian responden skala besar maka, sesuai rumus perhitungan yang dinyatakan oleh Riduwan (2012 : 40), untuk mengetahui kelayakan atau kualitas produk yang telah dikembangkan dapat menggunakan rumus perhitungan :

$$\text{Presentase Kelayakan Produk} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maximum}} \times 100\%$$

Sehingga diperoleh presentase kelayakan Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta sebesar :

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelayakan Produk} &= \frac{1398}{1500} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Berdasarkan garis kontinum interpretasi kategori kualitas berdasarkan skor, dapat disimpulkan bahwa produk ini mendapat presentase kelayakan 93%. Skor tersebut terdapat pada interval “sangat sesuai” sesuai dengan tabel 3.5 pengelompokkan kategori kualitas berdasarkan presentase.

#### 4.4. Pembahasan

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan proses wawancara menunjukkan permasalahan bahwa kurangnya media informasi tentang SMK Negeri 48 Jakarta kepada masyarakat luas. Adanya gambaran akan pengembangan video profil SMK Negeri 48 Jakarta diharapkan dapat menjadi media informasi yang memperkenalkan SMK Negeri 48 Jakarta. Selama proses pengembangan, penelitian dan implementasi video profil SMK Negeri 48 Jakarta terdapat faktor pendukung dan penghambat diantaranya:

1. Faktor Pendukung

Pihak sekolah mendukung terhadap pengembangan video profil SMK Negeri 48 Jakarta.

2. Faktor Penghambat

Terdapat faktor penghambat diantaranya: kurangnya peralatan yang tersedia, terlewatnya acara dan kegiatan sekolah dan proses pembuatan animasi yang cukup lama.

Proses pengembangan video profil SMK Negeri 48 Jakarta dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang secara umum meliputi tahap penelitian awal, pengembangan produk, dan pengujian serta revisi produk. Setelah berhasil mengembangkan produk, dilakukan uji validitas yang diuji oleh ahli materi, berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan dengan ahli materi, produk yang dikembangkan mendapat nilai sebesar 100% sesuai dengan penilaian pada tabel 4.3 maka produk termasuk kedalam kategori yang sangat sesuai dengan presentase pada tabel 3.5 untuk digunakan dan dilanjutkan ketahap pengujian berikutnya. Setelah dilakukan uji validitas, produk direvisi untuk



kemudian dilakukan pengujian oleh ahli media. Berdasarkan hasil uji oleh ahli media, produk yang dikembangkan mendapat nilai sebesar 86,6% sesuai dengan penilaian pada tabel 4.4 maka produk termasuk kedalam kategori yang sangat sesuai dengan presentase pada tabel 3.5 untuk digunakan dan dilanjutkan ketahap pengujian berikutnya. Setelah dilakukan pengujian oleh ahli media, produk kembali direvisi untuk kemudian dilakukan uji kelompok kecil. Berdasarkan hasil uji kelompok kecil yang melibatkan 5 orang responden, produk yang dikembangkan mendapat nilai sebesar 89,2%. Sesuai dengan pengelompokan kategori kualitas berdasarkan presentase pada tabel 3.5, Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta termasuk kedalam kategori yang sangat sesuai untuk digunakan dan dilanjutkan ketahap pengujian berikutnya. Setelah dilakukan uji kelompok kecil, produk kembali direvisi untuk kemudian dilakukan uji kelompok besar. Berdasarkan hasil uji kelompok besar yang melibatkan 30 orang masyarakat di atas 17 tahun, produk yang dikembangkan mendapat nilai sebesar 93%. Sesuai dengan kategori kualitas berdasarkan presentase pada tabel 3.5, maka produk termasuk kedalam kategori yang sangat sesuai untuk digunakan. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka produk dinyatakan telah sesuai untuk digunakan dan siap diproduksi akhir.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pembuatan video profil yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembuatan video profil dengan mengkombinasikan video *real* dan video animasi 3 dimensi dapat menjadi suatu media informasi pada SMK Negeri 48 Jakarta. Pembuatan video profil dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang secara umum meliputi tahap pengembangan produk, kelayakan produk, dan efektifitas produk.

Pada tahap awal, peneliti melakukan wawancara kepada kepala SMK Negeri 48 Jakarta dan mendapatkan hasil bahwa belum adanya penggunaan video profil sebagai media informasi sekolah yang dikhususkan untuk masyarakat luas dan melakukan pengumpulan data yang diperlukan. Setelah dilakukan wawancara dan pengumpulan data, maka dilakukan penelitian dan pengembangan video profil dengan mengkombinasikan video *real* dengan video animasi 3 dimensi, sehingga mendapatkan kesan lebih menarik. Setelah produk dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: (a) uji ahli materi, (b) uji ahli media dan (c) uji responden skala kecil dan (d) uji responden skala besar. Adapun hasil dari pengujian adalah sebagai berikut:

1. Menurut ahli materi sangat sesuai dengan presentase skor secara keseluruhan 100% untuk media informasi berupa video profil.
2. Menurut ahli media sangat sesuai dengan presentase skor secara keseluruhan 86,6% untuk media informasi berupa video profil.

3. Menurut hasil evaluasi responden, pada skala kecil terhadap 5 orang diatas usia 17 tahun diperoleh data bahwa persentase skor secara keseluruhan 89,2% untuk media informasi berupa video profil.
4. Menurut hasil evaluasi responden, pada skala besar terhadap 30 orang diatas usia 17 tahun diperoleh data bahwa persentase skor secara keseluruhan 93% untuk media informasi berupa video profil.

## **5.2. Implikasi**

Dengan adanya video profil SMK Negeri 48 Jakarta dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas untuk lebih mengenal SMK Negeri 48 Jakarta. Video profil ini dilengkapi dengan tampilan 3 dimensi sehingga memudahkan penggambaran lingkungan sekolah dan video profil ini juga menampilkan video asli (*real*) yang meliputi gedung sekolah, program kejurusan, fasilitas, ekstrakurikuler, hubungan masyarakat serta kegiatan dan acara yang dimiliki SMK Negeri 48 Jakarta. Tampilan dengan menggunakan *effect* transisi, narator serta *background music* guna mendukung video profil SMK Negeri 48 Jakarta agar masyarakat luas mudah memahami isi dari video tersebut.

## **5.3. Saran**

Untuk pengembangan selanjutnya, ada beberapa hal yang disarankan oleh penulis antara lain:

1. Diharapkan kedepannya menyiapkan alat yang lengkap sebagai pendukung pengembangan video profil.
2. Pengambilan gambar animasi kedepannya lebih variatif.
3. Pengambilan gambar *real* untuk kedepannya lebih variatif.
4. Diharapkan kedepannya melengkapi informasi secara terperinci.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Yogyakarta: Andi.
- Alwi, Hasan. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Amsyah, Zulkifli. (2005) *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Anonim. (2000). Kreatifproduction: 3 Langkah Membuat Video Company Profile. Diakses 1 Februari 2017. (<http://www.kreatifproduction.com/3-langkah-membuat-video-company-profile/>)
- Arikunto, Suharsimi. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital–Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Darmono. (2007). *Perpustakaan Sekolah Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja*. Jakarta: Grasindo.
- Daryanto. (1993). *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Departement Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Djalle, Z. G. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Gramedia.
- Djali & Muljono, Pudji. (2007) *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Gaol, L, Jimmy. (2008) *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta: Grasindo.
- Gunawan, Bambi, Bambang. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Hastuti, Puji, 2013. Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Jumantono. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013*.  
<http://ejurnal.net/portal/index.php/seruni/article/view/1108/1003>. Diakses 8 November 2016.

- Hendratman, Hendi, (2015). *The Magic Of Blender 3D Modeling*. Bandung: Informatika.
- Immaniar, Dewi., Triyono., Setiawan, Richi. 2014. Media Iklan Profil SMA-IT Tanggerang Berbasis 3D. [http://raharja.ac.id/raharja\\_file/file\\_jurnal/file/7030514.pdf](http://raharja.ac.id/raharja_file/file_jurnal/file/7030514.pdf). Diakses 8 November 2016.
- Indriani, Ratih Devi., Nugroho, Sarwo. 2014. Perancangan Video *Company Profile* Sebagai Media Promosi dan Informasi di SMA Institut Indonesia Semarang. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/JurnalMhs/article/view/94/88>. Diakses 10 November 2016
- Jarwati, Sri. & Kristianto, Geseng. 2014. Pembuatan Video Profil Akademi Kebidanan Mitra Husada Karanganyar Berbasis Multimedia. *Journal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/download/1062/1050>. Diakses 8 November 2016.
- Kosasih, Engkos. (2006). *Cerdas Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Kusrini. & Kinoyo, Andri (2007). *Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Akutansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kustrianto, Adi. (2006) *Panduan Lengkap Memakai Macromedia Flash Professional 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Lupiyoadi, Rambat & A, Hamdani. (2006). *Manajemen Pemasaran Jasa*. Jakarta: Salemba Empat.
- Madjadikara, Agus, S. (2005) *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Martini, Sri. (2009) *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Maryati, Sri. & Purnama, Bambang, Eka,. 2013. Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Komputer Multimedia. *Journal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. <http://bep.ejurnal.net/index.php/nas/article/view/30/30>. Diakses 8 November 2016.
- Novan, A.P. 2012. Pembuatan Video Profil Tiga Dimensi Sentra Ponsel Kudus. *Journal 13 FTI UNS*. [http://www.academia.edu/11863004/Pembuatan\\_Video\\_Profil\\_Tiga\\_Dimensi\\_3D\\_Sentra\\_Ponsel\\_Kudus](http://www.academia.edu/11863004/Pembuatan_Video_Profil_Tiga_Dimensi_3D_Sentra_Ponsel_Kudus). Diakses 8 November 2016.

- Or, Irfandi, M. (2015). *Pengembangan Model Latihan Sepak Bola dan Bola Voli*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purnama, Bambang, Eka. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ramadhan, Arief, dkk. (2006). *36 Jam Belajar Komputer 3D Studio Max 7*. Jakarta: Gramedia.
- Rangkuti, Freddy. (2009). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, Arief, S, dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief, S, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sofyan, Fatah, Amir, Purwanto, Agus, (2008). *Multimedia Animasi, Sound, Editing, & Video Editing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, Agus. 2006. Animasi Multimedia Multimedia Pembelajaran. <http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20%26%20Jurnal/Inovasi%20D%20alam%20Pendidikan/Animasi%20Multimedia%20Pembelajaran.pdf>  
Diakses 1 Januari 2017.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tjiptono, Fandy. (2010). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.
- Vaughan, Tay. (2012). *Making It Work Ed ke-8*. New York: Mc Graw-Hill Education.
- Wahana Komputer. (2008). *Video Editing dan Video Production*. Jakarta : Elex Media Komputindo

Wahyuning, Wiwit, dkk. (2003). *Mengkomunikasikan Moral Kepada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputido.

Wibowo, Basuki. (2002) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Yakan, Muna Haddad. (1990). *Hati-Hati Terhadap Media Yang Merusak Anak*. Jakarta: Gema Insani Press.

## Lampiran 1. Pedoman dan Hasil Wawancara untuk Masyarakat Umum

### Pedoman Wawancara untuk Masyarakat Umum

1. Apakah yang kamu ketahui tentang SMK Negeri 48 Jakarta ?
2. Menurutmu apakah informasi tentang SMK Negeri 48 Jakarta sudah didapat dengan lengkap dengan media spanduk, *banner* maupun *website* sekolah ?
3. Apakah kamu setuju jika informasi tentang SMK Negeri 48 Jakarta dikemas dalam media elektronik ?
4. Apa kamu setuju jika SMK Negeri 48 Jakarta dibuat sebuah video profil untuk mengenalkan sekolah tersebut lebih lengkap dan menarik ?

### Hasil Wawancara dengan Masyarakat Umum

Narasumber / Umur : Alifudin M / 22 tahun

Keterangan : P (Peneliti) dan NS (Narasumber)

P : Apakah yang kamu ketahui tentang SMK Negeri 48 Jakarta ?

NS : Saya hanya tahu SMKN 48 itu sekolah kejuruan yang berada di daerah Buaran.

P : Menurutmu, apakah informasi tentang SMK Negeri 48 Jakarta sudah didapat dengan lengkap dengan media spanduk, *banner* maupun *website* sekolah ?

NS : Belum, karena masih banyak orang yang mengetahui jurusan apa yang ada di SMKN 48.

P : Apakah kamu setuju jika informasi tentang SMK Negeri 48 Jakarta dikemas dalam media elektronik ?

NS : Sangat setuju, karena sekarang kebanyakan orang sedang menggunakan media elektronik.

P : Apa kamu setuju jika SMK Negeri 48 Jakarta dibuat sebuah video profil untuk mengenalkan sekolah tersebut lebih lengkap dan menarik ?

NS : Sangat setuju, karena jika ada video profil tentang sekolah tersebut akan memberikan wawasan terhadap para calon pendaftar baru, dan mengetahui visi misi serta lulusan dari sekolah tersebut.



## **Lampiran 2. Pedoman dan Hasil Wawancara untuk Kepala SMK Negeri 48 Jakarta**

### **Pedoman Wawancara untuk Kepala SMK Negeri 48 Jakarta**

1. Selama ini SMK Negeri 48 Jakarta dimata masyarakat seperti apa ?
2. Bagaimana cara memperkenalkan SMK Negeri 48 Jakarta kepada masyarakat ?
3. Apa yang menjadikan daya tarik SMK Negeri 48 Jakarta untuk masyarakat?
4. Apakah SMK Negeri 48 Jakarta memiliki masalah pada penurunan minat saat pendaftaran?
5. Sebagai kepala SMK Negeri 48 Jakarta, setuju memiliki suatu media untuk memperkenalkan sekolah berupa video profil?
6. Apa saja yang ingin ditampilkan pada video profil SMK Negeri 48 Jakarta?

### **Hasil Wawancara dengan Kepala SMK Negeri 48 Jakarta**

Narasumber / Umur : Yayah Nuraliyah. S. Pd / 46 tahun

Tempat : SMK Negeri 48 Jakarta

Keterangan : P (Peneliti) dan NS (Narasumber)

P : Selama ini SMK Negeri 48 Jakarta dimata masyarakat seperti apa ?

NS : SMK Negeri 48 Jakarta adalah sekolah yang mampu bersaing dengan sekolah lain baik dalam prestasi akademik maupun non akademik.

P : Bagaimana cara memperkenalkan SMK Negeri 48 Jakarta kepada masyarakat?

NS : Memperkenalkan SMK Negeri 48 Jakarta dengan mengikuti perlombaan diluar sekolah, website resmi sekolah dan banner yang terpasang di depan sekolah saat ada *event* tertentu.

P : Apa yang menjadikan daya tarik SMK Negeri 48 Jakarta untuk masyarakat ?

NS : SMK Negeri 48 memiliki program kejuruan bisnis *management* dan teknik informatika. Jurusan bisnis *management* meliputi akuntansi, pemasaran,

administrasi perkantoran, dan jurusan teknik informatika meliputi multimedia dan teknik produksi program penyiaran dan pertelevisian. Untuk sekolah SMK yang memiliki jurusan teknik informatika masih dikatakan sedikit diwilayah jakarta sehingga menjadikan daya tarik pada masyarakat.

P : Apakah SMK Negeri 48 Jakarta memiliki masalah pada penurunan minat saat pendaftaran?

NS : Ya, dalam waktu 3 tahun terakhir SMK Negeri 48 Jakarta memiliki masalah pada penurunan pendaftar untuk calon peserta didik. Terhitung dari tahun 2014, jumlah pendaftar berkisar 1500 orang, tahun 2015 jumlah pendaftar berkisar 1400 orang, tahun 2016 jumlah pendaftar kembali menurun berkisar 1300 orang.

P : Sebagai kepala SMK Negeri 48 Jakarta, setuju memiliki suatu media untuk memperkenalkan sekolah berupa video profil?

NS : Sangat setuju, karena jika ada video profil tentang sekolah tersebut akan memberikan wawasan terhadap para calon pendaftar baru, dan mengetahui informasi secara lengkap guna memperkenalkan SMK Negeri 48 Jakarta

P : Apa saja yang ingin ditampilkan pada video profil SMK Negeri 48 Jakarta?

NS : Menampilkan profil sekolah, kegiatan sekolah, fasilitas, ekstrakurikuler, visi misi sekolah, sejarah sekolah, serta program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta.

### Lampiran 3. Uji Validasi Instrumen Materi

#### UJI VALIDASI INSTRUMEN

Validator :

Pekerjaan :

#### A. Instrumen Evaluasi Untuk Ahli Materi

No	Pernyataan	Valid	Tidak Valid	Komentar
<b>A. Aspek Kejelasan</b>				
1	Informasi alamat SMK Negeri 48 Jakarta sudah tepat			
2	Informasi tentang sejarah SMK Negeri 48 Jakarta sudah tepat			
3	Informasi tentang program sekolah sudah sesuai			
4	Informasi tentang fasilitas sekolah sudah sesuai			
5	Informasi tentang kegiatan ekstrakurikuler sudah tepat			
6	Informasi tentang program kejurusan SMK Negeri 48 Jakarta sudah sesuai			
7	Pemilihan kata dan penulisan kalimat sudah sesuai			
<b>B . Aspek Production</b>				
8	Pemilihan kata dan penulisan kalimat sudah sesuai			
9	Tampilan ruang-ruang SMK Negeri 48 Jakarta pada tampilan animasi 3 dimensi sudah sesuai			
<b>C. Aspek Kelengkapan</b>				
10	Informasi diagram-diagram pada tampilan animasi 3 dimensi sudah sesuai			

Jakarta, .....

( \_\_\_\_\_ )

#### Lampiran 4. Uji Validasi Instrumen Media

### UJI VALIDASI INSTRUMEN

Validator :

Pekerjaan :

#### C. Instrumen Evaluasi Untuk Ahli Media

No	Pernyataan	Valid	Tidak Valid	Komentar
<b>A. Aspek Teks</b>				
1	Tampilan teks terbaca dengan baik			
2	Pemilihan warna teks sudah tepat			
3	Pemilihan jenis huruf sudah tepat			
4	Pemilihan ukuran huruf sudah sesuai			
<b>B. Aspek Video</b>				
5	Tampilan video <i>real</i> sudah tepat			
6	Pemakaian video animasi 3 dimensi sudah tepat			
<b>C. Aspek Animasi</b>				
7	Pemberian label <i>lower third</i> sudah sesuai			
8	Pemberian logo pada label <i>lower third</i> sudah tepat			
9	Pemakaian visual <i>effect</i> , transisi gambar sudah tepat			
<b>D. Aspek Gambar</b>				
10	Pemakaian diagram sebagai pelengkap informasi sudah tepat			
<b>E. Aspek Audio</b>				
11	Pemilihan instrumen musik sudah tepat			
12	Pemilihan <i>effect</i> suara sudah tepat			

Jakarta, .....

(.....)

## Lampiran 5. Uji Validasi Instrumen Responden

### UJI VALIDASI INSTRUMEN

Validator :

Pekerjaan :

#### B. Instrumen Evaluasi Untuk Responden

No	Pernyataan	Valid	Tidak Valid	Komentar
<b>B. Aspek Jelas</b>				
1	Penggambaran umum tentang SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas			
2	Informasi lokasi SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas			
3	Informasi Program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas			
4	Sejarah SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas			
5	Informasi visi misi SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas			
6	Informasi Perusahaan yang bekerja sama dengan SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas			
7	Informasi kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas			
8	Informasi fasilitas yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas			
<b>B . Aspek Lengkap</b>				
9	Informasi yang didapatkan pada video profil SMK Negeri 48 Jakarta sudah lengkap			
<b>D. Aspek Menarik</b>				
10	Video profil yang ditampilkan cukup menarik			

Jakarta, .....

(.....)

## Lampiran 6. Instrumen Ahli Media

### INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA MENGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER 3 DIMENSI

---

#### INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

##### Identitas Penguji

Nama : .....

Profesi : .....

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi **kelayakan produk**, sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan video profil yang akan digunakan untuk media promosi SMK Negeri 48 Jakarta di sosial media Facebook, Youtube maupun situs *website* resmi sekolah dengan sasaran masyarakat berusia di atas 17 tahun.

Kelayakan desain ini berkaitan untuk mengevaluasi kelayakan dan sebagai bahan rujukan perbaikan dan perkembangan skripsi yang berjudul **Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta Menggunakan *Software* Blender 3 Dimensi**.

### Identitas Yang Diuji

Nama : Purwati Septyaningrum

Profesi : 5235127252

Judul Skripsi : VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA  
MENGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER 3 DIMENSI

Asal Instansi : Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan  
Komputer, Universitas Negeri Jakarta.

#### Petunjuk :

1. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Sesuai**
  - 4 = Sesuai**
  - 3 = Cukup Sesuai**
  - 2 = Tidak Sesuai**
  - 1 = Sangat Tidak Sesuai**
2. Bubuhkan tanda (✓) pada salah satu kolom 1, 2, 3, 4 atau 5 dengan jawaban yang sesuai.

No	Aspek	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan teks terbaca dengan baik					
2	Pemilihan warna teks sudah tepat					
3	Pemilihan jenis huruf sudah tepat					

4	Pemilihan ukuran huruf sudah sesuai					
5	Tampilan video <i>real</i> sudah tepat					
6	Pemakaian video animasi 3 dimensi sudah tepat					
7	Pemberian label <i>lower third</i> sudah sesuai					
8	Pemberian logo pada label <i>lower third</i> sudah tepat					
9	Pemakaian visual <i>effect</i> , transisi gambar sudah tepat					
10	Pemakaian diagram sebagai pelengkap informasi sudah tepat					
11	Pemilihan instrumen musik sudah tepat					
12	Pemilihan <i>effect</i> suara sudah tepat					

### Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta, Desember 2016

( \_\_\_\_\_ )



**Lampiran 7. Instrumen Ahli Materi**

**INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA  
MENGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER 3 DIMENSI**

---

---

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI

**Identitas Penguji**

Nama : .....

Profesi : .....

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi **kelayakan produk**, sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan video profil yang akan digunakan untuk media promosi SMK Negeri 48 Jakarta di sosial media Facebook, Youtube maupun situs *website* resmi sekolah dengan sasaran masyarakat berusia di atas 17 tahun.

Kelayakan pemasaran ini berkaitan untuk mengevaluasi kelayakan dan sebagai bahan rujukan perbaikan dan perkembangan skripsi yang berjudul **Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta Menggunakan *Software* Blender 3 Dimensi**.

**Identitas Yang Diuji**

Nama : Purwati Septyaningrum

Profesi : 5235127252

Judul Skripsi : VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA  
MENGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER 3 DIMENSI

Asal Instansi : Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan  
Komputer, Universitas Negeri Jakarta.

**Petunjuk :**

1. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut:

**Iya = 1**

**Tidak = 0**

2. Bubuhkan tanda (✓) pada salah satu kolom 0 dan 1 dengan jawaban yang sesuai.

No	Aspek	Tingkat Penilaian	
		Iya	Tidak
1	Informasi alamat SMK Negeri 48 Jakarta sudah tepat		
2	Informasi tentang sejarah SMK Negeri 48 Jakarta sudah tepat		
3	Informasi tentang program sekolah sudah sesuai		
4	Informasi tentang fasilitas sekolah sudah sesuai		

<b>5</b>	Informasi tentang kegiatan ekstrakurikuler sudah tepat		
<b>6</b>	Informasi tentang program kejurusan SMK Negeri 48 Jakarta sudah sesuai		
<b>7</b>	Pemilihan kata dan penulisan kalimat sudah sesuai		
<b>8</b>	Informasi pada tampilan video sudah sesuai		
<b>9</b>	Tampilan ruang-ruang SMK Negeri 48 Jakarta pada tampilan animasi 3 dimensi sudah sesuai		
<b>10</b>	Informasi diagram-diagram pada tampilan animasi 3 dimensi sudah sesuai		

### **Komentar**

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta, Desember 2016

( \_\_\_\_\_ )

**Lampiran 8. Instrumen Evaluasi Responden****INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA**

---

---

INSTRUMEN EVALUASI RESPONDEN (USIA diatas 17 TAHUN)

**Identitas Responden**

Nama : .....

Usia : .....

Profesi : .....

**Identitas Yang Diuji**

Nama : Purwati Septyaningrum

Profesi : 5235127252

Judul Skripsi : VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA  
MENGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER 3 DIMENSIAsal Instansi : Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan  
Komputer, Universitas Negeri Jakarta.

**Petunjuk :**

1. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut:

**5 = Sangat Sesuai**

**4 = Sesuai**

**3 = Cukup Sesuai**

**2 = Tidak Sesuai**

**1 = Sangat Tidak Sesuai**

2. Bubuhkan tanda (✓) pada salah satu kolom 1, 2, 3, 4 atau 5 dengan jawaban yang sesuai.

No	Aspek	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Anda mendapatkan gambaran umum tentang SMK Negeri 48 Jakarta					
2	Anda dapat mengetahui lokasi SMK Negeri 48 Jakarta					
3	Anda dapat mengetahui program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta					
4	Anda dapat mengetahui sejarah SMK Negeri 48 Jakarta					
5	Anda dapat mengetahui visi misi SMK Negeri 48 Jakarta					
6	Anda dapat mengetahui perusahaan yang bekerja sama dengan SMK Negeri 48 Jakarta					
7	Anda dapat mengetahui kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 48 Jakarta					

<b>8</b>	Anda dapat mengetahui fasilitas yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta					
<b>9</b>	Pengetahuan anda tentang profil SMK Negeri 48 Jakarta bertambah					
<b>10</b>	Video yang ditampilkan cukup menarik					

### Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta, Desember 2016

( \_\_\_\_\_ )

## Lampiran 9. Hasil Uji Validasi Instrumen Untuk Ahli Materi

### UJI VALIDASI INSTRUMEN

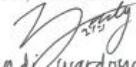
Validator : Endi wardoyo, s.kom

Pekerjaan : Guru

#### A. Instrumen Evaluasi Untuk Ahli Materi

No	Pernyataan	Valid	Tidak Valid	Komentar
<b>A. Aspek Jelas</b>				
1	Informasi alamat SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
2	Informasi tentang sejarah SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
3	Informasi tentang program sekolah sudah jelas	✓		
4	Informasi tentang fasilitas sekolah sudah jelas	✓		
5	Informasi tentang kegiatan ekstrakurikuler sudah jelas	✓		
6	Informasi tentang program kejurusan SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
7	Pemilihan kata dan penulisan kalimat sudah jelas	✓		
<b>B. Aspek Production (Video Real)</b>				
8	Pemilihan kata dan penulisan kalimat sudah sesuai	✓		
<b>C. Aspek Production (Video Animasi)</b>				
9	Tampilan ruang-ruang SMK Negeri 48 Jakarta pada tampilan animasi 3 dimensi sudah sesuai	✓		
<b>D. Aspek Lengkap</b>				
10	Informasi diagram-diagram pada tampilan animasi 3 dimensi sudah sesuai	✓		

Jakarta, 06-02-2017

  
(Endi Wardoyo, s.kom)

## Lampiran 10. Hasil Uji Validasi Instrumen Untuk Ahli Media

### UJI VALIDASI INSTRUMEN


Validator : Endi Wardoyo, S.Kom

Pekerjaan : Guru

#### D. Instrumen Evaluasi Untuk Ahli Media

No	Pernyataan	Valid	Tidak Valid	Komentar
<b>A. Aspek Teks</b>				
1	Tampilan teks terbaca dengan baik	✓		
2	Pemilihan warna teks sudah tepat	✓		
3	Pemilihan jenis huruf sudah tepat	✓		
4	Pemilihan ukuran huruf sudah sesuai	✓		
<b>B. Aspek Video</b>				
5	Tampilan video <i>real</i> sudah tepat	✓		
6	Pemakaian video animasi 3 dimensi sudah tepat	✓		
<b>C. Aspek Animasi</b>				
7	Pemberian label <i>lower third</i> sudah sesuai	✓		
8	Pemberian logo pada label <i>lower third</i> sudah tepat	✓		
9	Pemakaian visual <i>effect</i> , transisi gambar sudah tepat	✓		
<b>D. Aspek Gambar</b>				
10	Pemakaian diagram sebagai pelengkap informasi sudah tepat	✓		
<b>E. Aspek Audio</b>				
11	Pemilihan instrumen musik sudah tepat	✓		
12	Pemilihan <i>effect</i> suara sudah tepat	✓		

Jakarta, 06-02-2017.

  
(Endi Wardoyo, S.Kom)



## Lampiran 11. Hasil Uji Validasi Instrumen Untuk Responden

### UJI VALIDASI INSTRUMEN

Validator : *Endi wardoyo, s.kom*

Pekerjaan : *Guru*

#### B. Instrumen Evaluasi Untuk Responden

No	Pernyataan	Valid	Tidak Valid	Komentar
<b>B. Aspek Jelas</b>				
1	Penggambaran umum tentang SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
2	Informasi lokasi SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
3	Informasi Program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
4	Sejarah SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
5	Informasi visi misi SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
6	Informasi Perusahaan yang bekerja sama dengan SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
7	Informasi kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
8	Informasi fasilitas yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta sudah jelas	✓		
<b>B. Aspek Lengkap</b>				
9	Informasi yang didapatkan pada video profil SMK Negeri 48 Jakarta sudah lengkap	✓		
<b>E. Aspek Menarik</b>				
10	Video profil yang ditampilkan cukup menarik	✓		

Jakarta, *06-02-2017*

*Endi wardoyo, s.kom*

## Lampiran 12. Hasil Instrumen Uji Materi

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA  
MENGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER 3 DIMENSI

---

---

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI

Identitas Penguji

Nama : BAMBANG TPI MULYONO, S.T.  
Profesi : GURU

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi **kelayakan produk**, sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan video profil yang akan digunakan untuk media promosi SMK Negeri 48 Jakarta di sosial media Facebook, Youtube, situs *website* resmi sekolah maupun pada ruang tunggu tamu (ruang resepsionis) dengan sasaran masyarakat berusia di atas 17 tahun.

Kelayakan pemasaran ini berkaitan untuk mengevaluasi kelayakan dan sebagai bahan rujukan perbaikan dan perkembangan skripsi yang berjudul **Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta Menggunakan *Software* Blender 3 Dimensi**.

**Identitas Yang Diuji**

Nama : Purwati Septyaningrum

Profesi : 5235127252

Judul Skripsi : VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA  
MENGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER 3  
DIMENSI

Asal Instansi : Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan  
Komputer, Universitas Negeri Jakarta.

**Petunjuk :**

1. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut:

**Iya = 1**

**Tidak = 0**

2. Bubuhkan tanda (✓) pada salah satu kolom 0 dan 1 dengan jawaban yang sesuai.

No	Aspek	Tingkat Penilaian	
		Iya	Tidak
1	Informasi alamat SMK Negeri 48 Jakarta sudah tepat	✓	
2	Informasi tentang sejarah SMK Negeri 48 Jakarta sudah tepat	✓	
3	Informasi tentang program sekolah sudah sesuai	✓	

4	Informasi tentang fasilitas sekolah sudah sesuai	✓	
5	Informasi tentang kegiatan ekstrakurikuler sudah tepat	✓	
6	Informasi tentang program kejurusan SMK Negeri 48 Jakarta sudah sesuai	✓	
7	Pemilihan kata dan penulisan kalimat sudah sesuai	✓	
8	Informasi pada tampilan video sudah sesuai	✓	
9	Tampilan ruang-ruang SMK Negeri 48 Jakarta pada tampilan animasi 3 dimensi sudah sesuai	✓	
10	Informasi diagram-diagram pada tampilan animasi 3 dimensi sudah sesuai	✓	

**Komentar**

Informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, sangat jelas, dan bagus.

Jakarta, 15 Desember 2016

(BANANG TRI-M)

### Lampiran 13. Hasil Instrumen Uji Media

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA  
MENGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER 3 DIMENSI

---

---

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

**Identitas Penguji**

Nama : VINA OKTAVIANI, M.T. ....

Profesi : DOSEN PTIK .....

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi **kelayakan produk**, sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan video profil yang akan digunakan untuk media promosi SMK Negeri 48 Jakarta di sosial media Facebook, Youtube maupun situs *website* resmi sekolah dengan sasaran masyarakat berusia di atas 17 tahun.

Kelayakan desain ini berkaitan untuk mengevaluasi kelayakan dan sebagai bahan rujukan perbaikan dan perkembangan skripsi yang berjudul **Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta Menggunakan *Software* Blender 3 Dimensi**.

---

**Identitas Yang Diuji**

Nama : Purwati Septyaningrum

Profesi : 5235127252

Judul Skripsi : VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA  
MENGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER 3 DIMENSI

Asal Instansi : Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan  
Komputer, Universitas Negeri Jakarta.

**Petunjuk :**

- Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Sesuai
  - 4 = Sesuai
  - 3 = Cukup Sesuai
  - 2 = Tidak Sesuai
  - 1 = Sangat Tidak Sesuai
- Bubuhkan tanda (✓) pada salah satu kolom 1, 2, 3, 4 atau 5 dengan jawaban yang sesuai.

No	Aspek	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan teks terbaca dengan baik				✓	
2	Pemilihan warna teks sudah tepat				✓	
3	Pemilihan jenis huruf sudah tepat					✓
4	Pemilihan ukuran huruf sudah sesuai					✓

5	Tampilan video <i>real</i> sudah tepat				✓	
6	Pemakaian video animasi 3 dimensi sudah tepat				✓	
7	Pemberian label <i>lower third</i> sudah sesuai					✓
8	Pemberian logo pada label <i>lower third</i> sudah tepat					✓
9	Pemakaian visual <i>effect</i> , transisi gambar sudah tepat				✓	
10	Pemakaian diagram sebagai pelengkap informasi sudah tepat				✓	
11	Pemilihan instrumen musik sudah tepat				✓	
12	Pemilihan <i>effect</i> suara sudah tepat				✓	

#### Komentar

Untuk Transisi masing 3 gambar pd animasi 3D sebaiknya disesuaikan. Aturan waktunya lebih diperlihatkan lagi dalam hal fokus gambar. Yang menjadi point utama yg akan disampaikan sebaiknya lebih diperlihatkan. Kesesuaian teks dg tampilan video animasi.

Jakarta, 20 Desember 2016

  
(VINA OKTAVIAN, MT)

## Lampiran 14. Hasil Instrumen Uji Evaluasi Responden Skala Kecil

# 5 responses

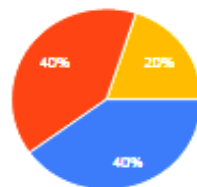
[Publish analytics](#)

## Summary

### VIDEO PROFIL SMK NEGERI 48 JAKARTA

[Video]

1. Anda mendapatkan gambaran umum tentang SMK Negeri 48 Jakarta?



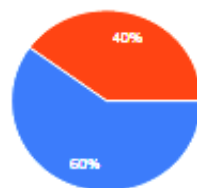
Sangat Sesuai	2	40%
Sesuai	2	40%
Cukup Sesuai	1	20%
Tidak Sesuai	0	0%
Sangat Tidak Sesuai	0	0%

2. Anda dapat mengetahui lokasi SMK Negeri 48 Jakarta?



Sangat Sesuai	4	80%
Sesuai	0	0%
Cukup Sesuai	1	20%
Tidak Sesuai	0	0%
Sangat Tidak Sesuai	0	0%

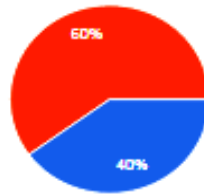
3. Anda dapat mengetahui program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta?



Sangat Sesuai	3	60%
Sesuai	2	40%
Cukup Sesuai	0	0%
Tidak Sesuai	0	0%
Sangat Tidak Sesuai	0	0%



4. Anda dapat mengetahui sejarah SMK Negeri 48 Jakarta?



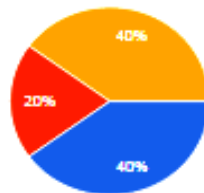
Sangat Sesuai	2	40%
Sesuai	3	60%
Cukup Sesuai	0	0%
Tidak Sesuai	0	0%
Sangat Tidak Sesuai	0	0%

5. Anda dapat mengetahui visi misi SMK Negeri 48 Jakarta?



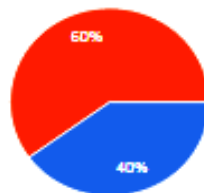
Sangat Sesuai	4	80%
Sesuai	0	0%
Cukup Sesuai	1	20%
Tidak Sesuai	0	0%
Sangat Tidak Sesuai	0	0%

6. Anda dapat mengetahui perusahaan yang bekerja sama dengan SMK Negeri 48 Jakarta?



Sangat Sesuai	2	40%
Sesuai	1	20%
Cukup Sesuai	2	40%
Tidak Sesuai	0	0%
Sangat Tidak Sesuai	0	0%

7. Anda dapat mengetahui kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 48 Jakarta?



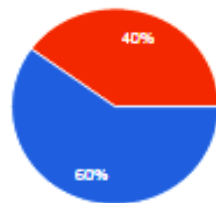
Sangat Sesuai	2	40%
Sesuai	3	60%
Cukup Sesuai	0	0%
Tidak Sesuai	0	0%
Sangat Tidak Sesuai	0	0%

8. Anda dapat mengetahui fasilitas yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta?



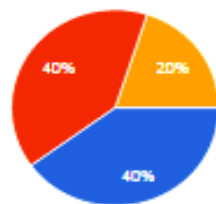
Sangat Sesuai	4	80%
Sesuai	1	20%
Cukup Sesuai	0	0%
Tidak Sesuai	0	0%
Sangat Tidak Sesuai	0	0%

9. Pengetahuan anda tentang profil SMK Negeri 48 Jakarta bertambah?



Sangat Sesuai	3	60%
Sesuai	2	40%
Cukup Sesuai	0	0%
Tidak Sesuai	0	0%
Sangat Tidak Sesuai	0	0%

10. Video yang ditampilkan cukup menarik?



Sangat Sesuai	2	40%
Sesuai	2	40%
Cukup Sesuai	1	20%
Tidak Sesuai	0	0%
Sangat Tidak Sesuai	0	0%

## Lampiran 15. Hasil Instrumen Uji Evaluasi Responden Skala Besar

# 30 responses

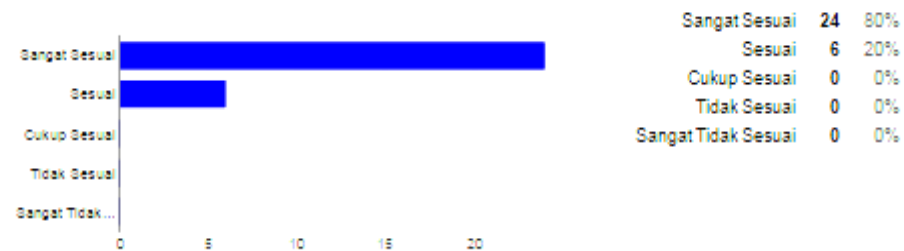
[Publish analytics](#)

## Summary

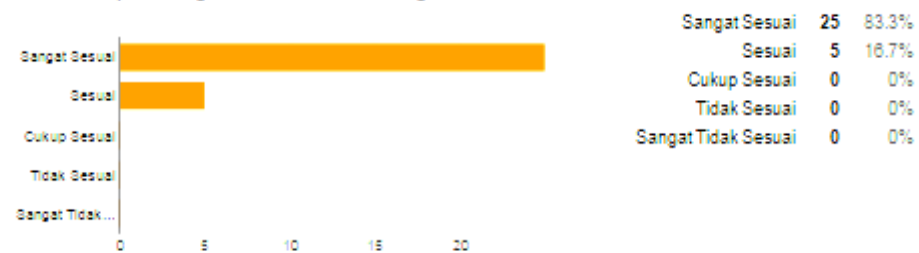
### Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta

[Video]

#### 1. Anda mendapatkan gambaran umum tentang SMK Negeri 48 Jakarta?



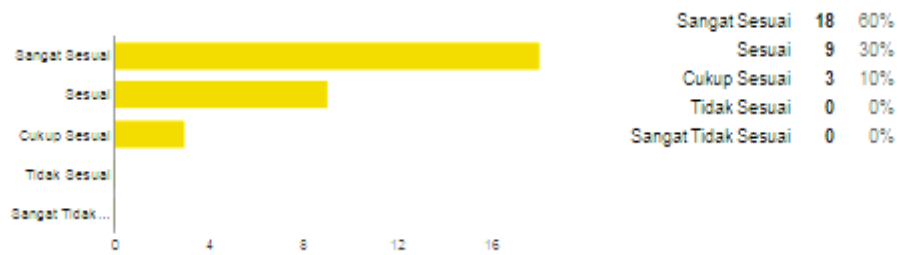
#### 2. Anda dapat mengetahui lokasi SMK Negeri 48 Jakarta?



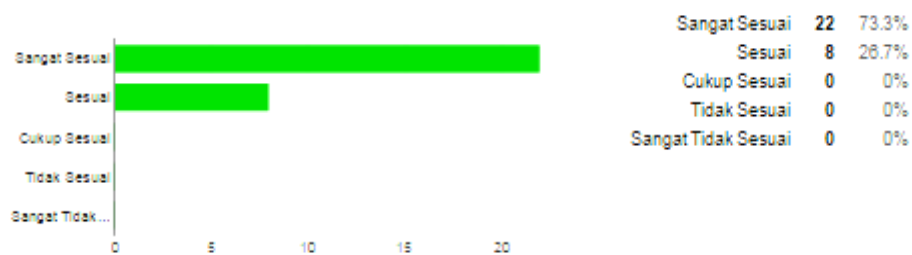
3. Anda dapat mengetahui program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta?



4. Anda dapat mengetahui sejarah SMK Negeri 48 Jakarta?



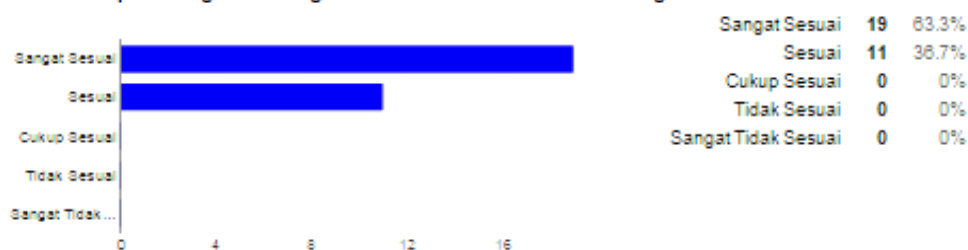
5. Anda dapat mengetahui visi misi SMK Negeri 48 Jakarta?



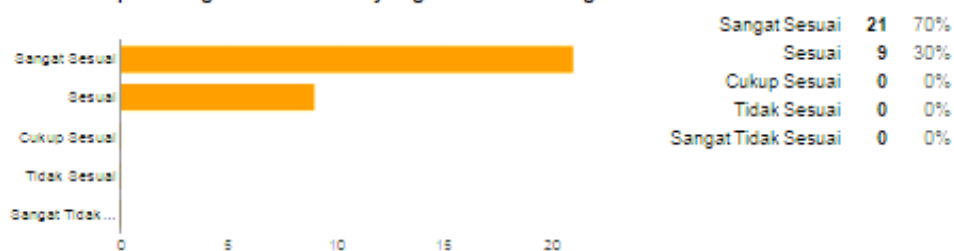
6. Anda dapat mengetahui perusahaan yang bekerja sama dengan SMK Negeri 48 Jakarta?



**7. Anda dapat mengetahui kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 48 Jakarta?**



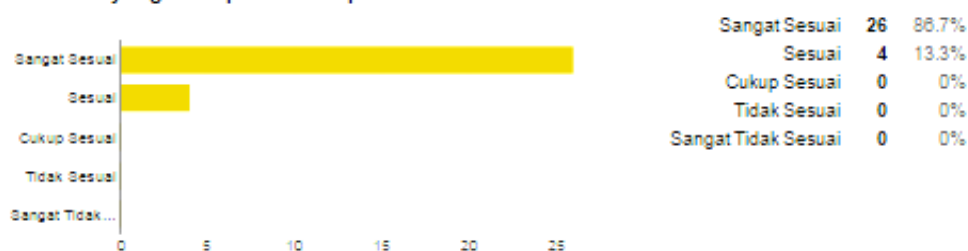
**8. Anda dapat mengetahui fasilitas yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta?**



**9. Pengetahuan anda tentang profil SMK Negeri 48 Jakarta bertambah?**



**10. Video yang ditampilkan cukup menarik?**



## Lampiran 16. Pengumpulan Data SMK Negeri 48 Jakarta

### 1. Peminat SMK Negeri 48 Jakarta

Data pendaftar SMK Negeri 48 Jakarta didapatkan dari hasil wawancara tidak terstruktur.

### 2. Sejarah SMK Negeri 48 Jakarta



Sejarah Singkat SMKN 48 Jakarta

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) NEGERI 48 JAKARTA yang kita kenal saat ini dalam prosesnya telah mengalami beberapa kali penggantian nama sekolah maupun kepala sekolah yang memimpinnya.

1. Tahun 1997 – 1981 dengan nama SMEA Negeri 2 kelas jauh dari kelas jauhnya SMEA Negeri 2 Jakarta dengan Kepala Sekolah Bapak Drs. BASKONI WAHAB (Almarhum).
2. Tahun 1981 – 1982 menjadi SMEA Negeri 8 kelas jauh dengan pelaksana harian sebagai Kepala Sekolah Bapak Drs. H. AM. HARAHAP.
3. Terhitung tanggal 6 Februari 1982 menjadi SMEA Negeri 30 Jakarta dengan Kepala Sekolah Bapak Drs. H. AM. HARAHAP Sampai kurun waktu 1989 dibawah kepemimpinan beliau bersama-sama dengan Bapak/Ibu Guru serta karyawan secara perlahan berhasil menjadikan sekolah di kenal oleh masyarakat seiring dengan prestasi yang diraih baik dari bidang kurikuler pada kurun waktu tersebut dapat dikatakan berkembang cukup pesat terutama untuk kegiatan pramuka dan tapak suci. Sedangkan prestasi akademis yang dicapai antara lain : Juara I Lomba Mengetik Tingkat DKI.
4. Tahun 1989-1992 SMEA Negeri 30 dipimpin oleh Bapak Drs. H BOESRI SOEHARJANTO. Kegiatan ekstra kurikuler bertambah dengan Palang Merah Remaja, Teater serta Paskibra. Prestasi yang dicapai pada kurun waktu tersebut lebih banyak di peroleh dari kegiatan ekstra kurikuler, karena pada masa itu kreatifitas siswa benar-benar tersalurkan, walaupun tidak berarti untuk prestasi akademisnya mengalami kemunduran.
5. Tahun 1992-2000 Kepala Sekolah berganti pada Bapak Drs. VICTOR PANGARIBUAN, masa kepemimpinan beliau melalui Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 036/0/1979 tanggal 7 Maret 1979 di masa seluruh Sekolah Menengah Kejuruan berganti nama dan nomor, maka SMEA Negeri 30 Jakarta menjadi SMK Negeri 48 Jakarta Kelompok Bisnis dan Manajemen. Pada saat itu kegiatan ekstra kurikuler dapat dikatakan mengalami masa yang menurun, karena adanya kurikulum yang mengharuskan siswa melaksanakan Pendidikan Sistem Ganda di dunia usaha/industri selama 1 ( satu ) hingga 3 ( tiga ) bulan sehingga kegiatan ekstra kurikuler kurang mendapat perhatian. Ini di tandai dengan lebih banyaknya siswa yang memperoleh hasil yang cukup baik dalam bidang akademis (kurikuler) dibandingkan ekstra kurikuler antara lain dengan menjadi Juara I pada lomba keterampilan siswa tingkat DKI Jakarta untuk 2 ( dua ) jurusan yaitu Sekretaris dan Manajemen Bisnis. Sebagai Juara I Lomba Cepat Tepat yang diadakan di RRI Jakarta, Juara I lomba Akuntansi Tingkat DKI Jakarta, Juara I Lomba Perpajakan dan Koperasi DKI Jakarta serta beberapa lagi walaupun bukan Juara I.

Sejarah sekolah didapatkan di website resmi sekolah  
[www.smkn48jkt.sch.id/sejarah-singkat/](http://www.smkn48jkt.sch.id/sejarah-singkat/)

### 3. Visi Misi SMK Negeri 48 Jakarta

#### VISI

*THE GOLDEN WAYS FOR SUCCESS*

#### MISI

1. Meningkatkan kompetensi siswa sesuai standar kompetensi pasar kerja nasional dan internasional.
2. Menghasilkan tamatan yang memiliki jiwa wirausaha untuk hidup mandiri.
3. Meningkatkan standar pendidikan dan tenaga kependidikan yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan.

4. Meningkatkan sarana prasarana pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran tuntas.
5. Meningkatkan pelayanan prima untuk memenuhi kepuasan pelanggan.

VISI MISI didapatkan saat observasi sekolah.

#### **4. Program Keahlian**

Data ini diperoleh saat observasi SMK Negeri 48 Jakarta.

Program keahlian yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta, meliputi:

- a. Akutansi
- b. Administrasi Perkantoran
- c. Pemasaran
- d. Multimedia
- e. Teknik Produksi Program Penyiaran dan Pertelevisian

## 5. Perusahaan untuk PRAKERIN

Data ini diperoleh dari Humas SMK Negeri 48 Jakarta  
Sumber : Dra. Lilis

DAFTAR NAMA PERUSAHAAN TEMPAT PRAKERIN								
TAHUN AJARAN 2015/2016								
NO	NAMA PERUSAHAAN	ALAMAT	NOMOR TELEPON	AK	AP	PM	MM	TP4
1	Ady Reality	Jl. Gatot Subroto Kav 36, Jak-Pus	021-5264343/lucky					v
2	Akuntan Public		99626079/anna	v				
3	Akso Automotif	Jl. Raya Pasar Minggu, Jak-Sel	021-7900641/wari	v	v			
4	Akses Media Favourite	Jl. P Kambing Blok 1/24	4603131	v			v	
5	Akses Indo Prima Lestari	Inti Land Tower, Annex 8 H	5708129/5706121					
		Jl. Jendral Sudirman Kav 32						
6	Af Beringin Jiwa Sejahtera	Gedung Graha / Rama Lt.13		v	v	v		
		Jl. HR. Rasuna Said Blok X-1 Kav 12	Anto Riyanto			v		
7	ASABRI	Jl. Mayjen Sutoyo, Jak-Tim	021-6094140/irawan	v	v			
8	Aifa Retnilindo	Jl. IR. H. Juanda No. 18 Bekasi	021-88342449/30	v	v			
			021-629208990/irwan					
9	Astra Honda Motor	Jl. Laksamana Yos Sudarso Sunter	6518080 (Rudi)	v	v			v
10	Astra Daihatsu Motor	Jl. Gaya Motor Barat No. 3 Sunter	Bu Argo	v	v			v
11	Astra Agro Lestari	Jl. Pulo Ayang Raya Blok DR 1	4616333/Fairy	v	v			v
12	Astra Otopart	Jl. Pegangsaan Dua Km 2,2 Gading	4603350 / 4607025	v	v			v
13	Astra International Daihatsu	Jl. Pangeran Jayakarta No.28		v	v			
14	Alborg	Kawasan Industri Pulogadung	021-4610369/Rise	v	v			
15	Asmi	Jl. Pulo Mas	021-4714347 /Mira	v				
16	Areva	Jl. Pulobuaran Raya Blok III EE	8362200/Wulan	v	v			
17	Arista Mitra Lestari	Jl. Raya Kali Malang No. 19, Jak-Tim		v				
18	Aneka Tambang		4753380/Suworo	v	v			v
19	Andelan Education		94249787/Sukanto	v	v	v	v	v
20	Bakri Tosan Jaya	Jl. Raya Bekasi Km 27	88976607/Ety	v	v			
21	Bapepam	Lapangan Banteng	3858001/Sugjetni	v	v			
22	Bea Cukai	Jl. By Pas, Jak-Tim	70392735/Paul	v	v			
23	Brale Mukti Cake	Jl. Raya Pondok Ungu Bekasi	8871836/Bina	v				
24	Bina Perturi	Jl. Raya Bekasi Km 22	4603952/Firman	v	v			
25	Badan Nar Nas	Jl. MT. Haryono No. 11 Cawang		v	v			v
26	Biro Rembang	Jl. Gatot Subroto, Jak-Pus	81932700109/Srianto	v	v			
27	Bidang Informasi TVRI Pusat	Jl. Gerbang Pemuda						v
28	BRI	Jl. Jendral Sudirman Kav 44-46		v	v			
29	Cadbury PT	Jl. Raya Terate Kawasan	8006316/Tenya	v	v			
			56824444 (ext: 366)					
30	Dankos	Jl. Rawa Getel K. Industri	4600138/150/Berly	v	v			
31	Dian Fasilitas	Jl. Rawa Girang No. 28 K. Industri	81380515344/lin	v	v			
32	Dian Rakyat	Jl. Rawa Gelam I No. 4 K. Industri	4604444	v	v			
33	Daya Mitra Telekomunikasi	Pratama Lt. 3 Jl. MT Haryono 15	83709392/Adjet S.	v	v			
34	Dana Karya, PT			v	v			v
35	Dayani Garment Indonesia	Jl. Raya Narogong Km 11 Bekasi		v	v			v
36	Dian Metal Intilove			v	v			



38	Duta Visual Nusantara, TV 7	Jl. Kapten Tendean Kav 12-14 A Gedung M Lt. 3 Trans TV						v
39	Dilla Print, CV	Jalan Baru No. 30-36 Keb Baru						v
40	Denso Indonesia, PT	Jl. Gaya Motor I No. 6 Sunter	6312279 ext 227	v	v			
41	Demi gisela Citra Cinema	Rukan Pondok Kelapa 8 738						v
42	Dep Keuangan /Biro Umum	Lapangan Banteng	3441076/Barkah	v	v			
43	Eka Prasarna, PT	Jl. Raya Bulek I Blok B. 3 K. Industri	4616122/Suyarwoko	v	v			
44	Ethica, PT	Jalan Pulo Gedung No. 6 Kawasan		v	v			
45	Elextulux, PT	Jl. Hasyim Asheri No. 17	8317140/840/Derma	v	v			
46	Ground Foods, PT	Jl. Rawa Sumur III Blok CC I	4606909/Mely	v	v			
47	Gemala Kempe Daya	Jl. Pegangsaan 2 Blok A. 1 km. 1,6	4602755/Henefi	v	v			
48	Grafika Mitra Warna	Jl. Rawa Gelam II No.4. Kawasan						v
49	Federal Superior Chain ma-	Jl. Rawa Gelam 14. Kawasan		v	v			
50	Focus Media	Jl. Penataran	310 3103/Indeh	v	v			
			818946254					
51	Inter Massa	Jl. Pegangsaan No.2 Gading						v
52	Inti Makmur Jaya	Jl. Bunyu No.14 Cipinang Rawamangun, Jak-Tim	47882629/ Bu Selبيه	v	v			
53	IGP Group	Jl. Pegangsaan II Blok A-1, Kelapa Gading	4602755169 81809346880	v	v			
54	I Global	Jl. Terusan Gusti Ngurah Rai Kav, II No.3	8661584 Fax. 8661584					v
55	INDOSAT	Gedung Wisma Antara Lt.1 Medan Merdeka Selatan	30007000/Indeh					v v
56	Inti Pance Press Industri	Jl. Kali Abang Pondok Ungu, Bekasi						v v
57	Info Cahaya Hero	Rukan Artha Gading Blok A.10 Kelapa Gading					v	
58	Indah Klat	Jl. Raya Serpong Km. 8	5132000	v	v			
59	Indo Farma Global Medica	Jl. Tambak Manggarai No.2	8199099/ Bu Ita					v v
60	Indomobil Suzuki Mobil	Wisma Indomobil Lt.12 Jl. MT Haryono Jaktim	085710939596	v	v			
61	FIF (Federal Inter Finance)	Jl. Pemuda No. 94 Rawamangun	4755353/ Bu Tuti H.	v	v	v		
62	Johnson Hygiene Product			v	v			v
63	JITC (Jakarta International Terminal Container)	Jalan Sulawesi Jekut /Bu Pipit	43905111 ext 4123	v	v			
64	Jak TV	Kawasan SCBD Jl. Jendral Sudirman Kav. 52-53						v
65	Jogja Pondok Bambu	Jl. Pahlawan Revolusi Jaktim	021-8613864/Bu Ipah					v
66	Yamaha Indonesia	Jalan Rawa Gelam I/3 Kawasan	4619171/ Pek Suryana	v	v			
67	Yamaha Music Manufacturing	Jl. Rawa Gatel I/4 Kawasan		v	v			
68	Kalbe Farma, PT	Jl. Cempaka Putih Jekut /Bu Retna	42873888 ext. 439	v	v			
69	Kramayudha Ratu Motor	Jl. Raya Bekasi Km. 21-22 Bekasi	48909808/ Yusrizal	v	v			
			4602903/ Sularno					

77	Maxima Pictur PT	Jl. Pangeran Jayakarta Mangga Dua Jakpus	021-8298800				v	v
78	Marketama Indah	Jl. Rawe Sumur II Blok. DD No.3	4609482 ext. 3272 8128127744/Andrian	v	v			
79	Mitsubishi Jaya Elevator and Eskaleator	Gedung Jaya No.2 Jl. MH. Thamrin Jakpus		v	v			
80	Martina Berto	Jl. P. Kambing 2 No.2 Kawasan		v	v			
81	Multi Kontrol Nusentara	Gedung Wisma Bakrie 1 Lt.2 J Kuningan Jaksel		v	v			v
82	Nacethan Production	Jl. Mampang Parapatan Raya No.17 Blok I-J Jaksel					v	v
83	PLN Area Pondok Kopi	Jl. Sentra Primer Baru Timur Jaktim		v	v	v		
84	PLN Regional Jak dan Banten	Jl. Mayjen Sutoyo No.1 Jaktim	021-8092596/Bu. Sri	v	v	v		
85	Pajak Badora 2	Jl. Kalibata Jaksel	021-79194783/107/ Pak Yudha	v				
86	Pama Persada, PT	Jl. Rawe Gelam I No.9 Kawasan	460013/ Pak Muslim	v	v	v		
87	Peser Jaya, Pd	Peser Jatinegara	8191843/Bu Ayu Y.	v				
88	Sarana Unggul Pratama	Jl. Penggilingan Cakung Komp. PIK	021-46827195	v	v			
89	Sari Ayu	Kawasan Industri	4600044/Bu Frida	v	v			
90	Tri Dharma Wisasa	Jl. Pegangsaan II Blok A Km. 1,6 Kelapa Gading Jakut	4602733/Widyanto	v	v			
91	Tanggul Samudra Jaya	Jl. Yos Sudarso Mega Blok A No.1-10	021-4368247 021-91686231	v	v			
92	Telkom	Pleasa Telkom Lt.2 & 3 Jl. Prof. Dok. Supomo, SH No.139 Jak	021-8298800 Fex 8317900	v	v			
93	Traktor Nusentara	Jl. Pulo Gedung Raya No.32	021-4608836	v	v			
94	Toyota Motor Manufacturing Indonesia	Jl. Yos Sudarso Sunter 2 Jakut	021-6515551/2330/ Pak Yoni Syamrizal	v	v			
95	Tomasu, CV	Jl. Jacob Saldi No.13 Jatinegara Jaktim	021-8193907 021-8384321	v	v			
96	TV One	Jl. Rawe Terate II, Kawasan	Pak Yusuf					v
97	Trans 7	Jl. Kapt. Tendean Kav 12a-14a	Bu. Yenita					v
98	Unindo	Jl. Swedaya PLN Klender Jaktim	021-4614805 021-4606158				v	v
99	Zuura Picture	Jl. Tebet Barat Dalam IX No.12-14 Jaksel	811990631/Bu. Des				v	v
100	Rajawali TV	Jl. Raya Pejusunan No.1 Keb.Jeruk	3303340/Pak. Didit 021-68946252					v
101	SUN TV	MNC Tower, Jl. Kebon Jeruk Kav.17-19	8889680573/ Pak. Rustam					v
102	Sanggar Sarana Beja	Jl. Rawe Sumur Barat No.10 Kawasan	021-46827927/ Heri	v	v		v	

## 6. Prestasi

Data prestasi yang sudah diraih oleh SMK Negeri 48 Jakarta didapatkan dengan wawancara tidak terstruktur.

Narasumber : Dra.Umi Haniah (Wakil Kesiswaan)

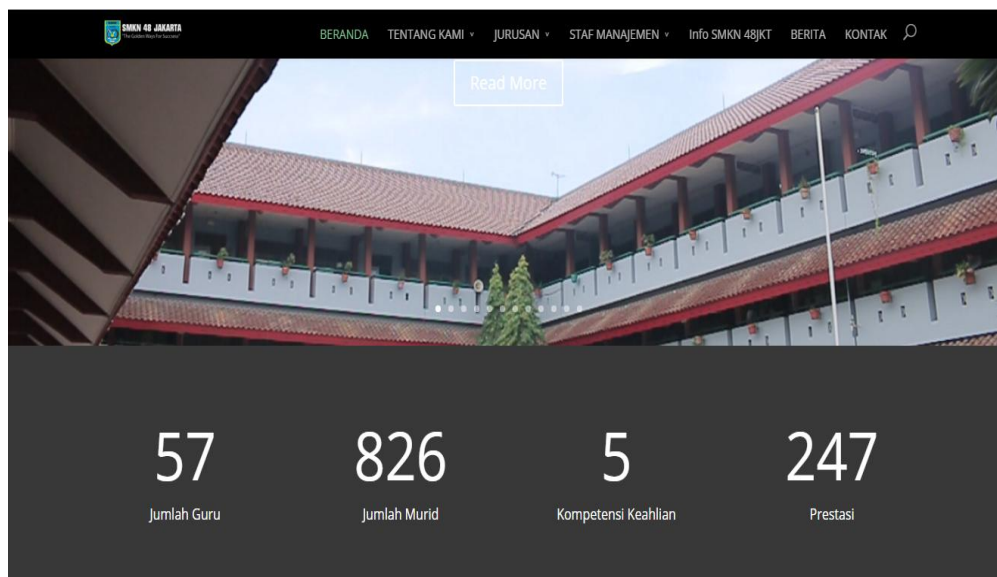
Tempat : SMK Negeri 48 Jakarta

Keterangan : P (Peneliti) dan NS (Narasumber)

P : Prestasi apa saja yang sudah diraih oleh SMK Negeri 48 Jakarta selama 3 tahun terakhir ?

NS: Pada tahun 2014, sekolah ini meraih Juara 2 Olimpiade Matematika Tingkat Nasional oleh Richi dan Juara 1 Debat Tingkat Nasional oleh Fajri Aprilia. Tahun 2015, sekolah ini meraih Juara 1 Matematika Tingkat Nasional oleh Agnes Vanejaya. Tahun 2016, SMK Negeri 48 Jakarta meraih Juara Film Pilihan Terbaik Tingkat Internasional pada Festival Film Jepang dan Juara Film Pilihan Terbaik Tingkat Nasional pada Film KI HAJAR DEWANTARA.

## 7. Jumlah Siswa dan Guru



Jumlah siswa dan guru didapatkan di website resmi sekolah

[www.smkn48jkt.sch.id/](http://www.smkn48jkt.sch.id/)

Diakses tanggal 10 November 2016

## **8. Ekstrakurikuler**

Data kegiatan ekstrakurikuler didapatkan dari hasil observasi sekolah.

Ekstrakurikuler yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta meliputi:

1. Kegiatan Keagamaan
2. Paskibra
3. PMR
4. Pramuka
5. Basket
6. Silat
7. Tari
8. Futsal
9. Teater

## **9. Sarana Prasarana**

Data sarana prasarana didapatkan dari hasil observasi sekolah.

Sarana Prasarana yang ada di SMK Negeri 48 Jakarta meliputi:

1. Kendaraan Pribadi Sekolah (mobil)
2. CCTV disetiap sudut sekolah
3. Wifi disekitar sekolah
4. Proyekor di setiap ruang belajar siswa
5. Aula Sekolah
6. Masjid
7. Studio Musik
8. Laboratorium Bahasa
9. Koperasi Sekolah
10. Kantin
11. Taman Sekolah

## Lampiran 17. Informasi Penting Yang Dibutuhkan Calon Peserta Didik Maupun Masyarakat Luas

Informasi yang dibutuhkan (penting) bagi calon peserta didik/masyarakat luas :

1. Program Keahlian
2. Sarana Prasarana
3. Ekstrakurikuler
4. HUMAS/PRAKERIN
5. Prestasi
6. Kurikulum

### Perhitungan informasi penting yang terdapat pada Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta.

Video Profil : 15 menit (10 menit Video *Real* + 5 menit Video Animasi)

- Video *Real* menyampaikan informasi berdasarkan fakta yang ada.
- Video Animasi sebagai pelengkap tampilan. Pengemasan video profil terlihat menarik dengan disertai gambaran fisik gedung yang menyerupai aslinya.

Durasi informasi penting yang dibutuhkan calon peserta didik/masyarakat luas.

1. Program Keahlian	: 1 menit
2. Sarana Prasarana	: 2 menit
3. Ekstrakurikuler	: 1 menit 30 detik
4. HUMAS/PRAKERIN	: 1 menit
5. Prestasi	: 30 detik
6. Kurikulum	: <u>1 menit</u>
Total Durasi	: 7 menit

Hitungan informasi yang dibutuhkan (penting) dalam hitungan persen (%)

$$\frac{7 \text{ menit}}{15 \text{ menit}} \times 100\% = 47 \%$$

## Lampiran 18. Tampilan Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta

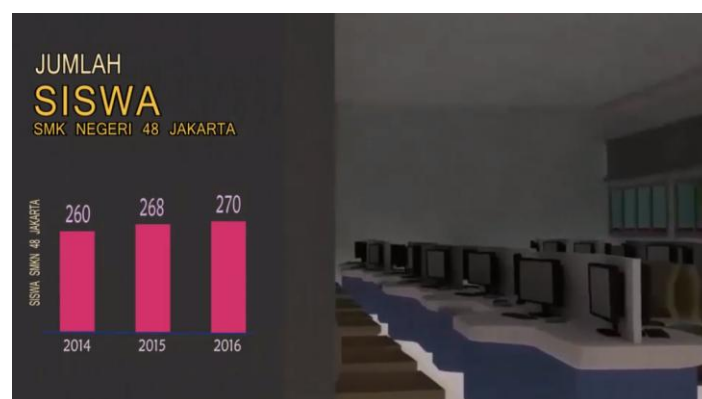
### 1. Tampilan Opening



### 2. Tampilan Video Profil Real



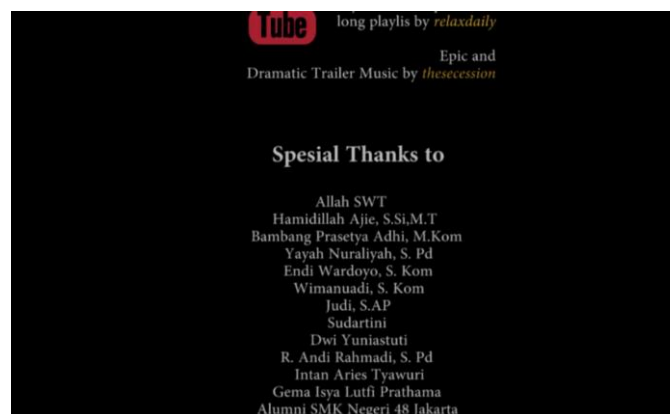
### 3. Tampilan Video Profil Animasi 3 Dimensi



#### 4. Tampilan Foto Guru



#### 5. Tampilan Closing



## Lampiran 19. Surat Permohonan Penelitian



### KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982  
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180  
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486  
Laman : [www.unj.ac.id](http://www.unj.ac.id)

Nomor : 4143/UN39.12/KM/2015  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi

30 Desember 2015

Yth. Kepala SMK Negeri 48 Jakarta  
Jl. Radin Inten II No.3  
Jakarta Timur

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

Nama : Purwati Septyaningrum  
Nomor Registrasi : 5235127252  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta  
No. Telp/HP : 083808132418

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

**"Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta Menggunakan Software Blender"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi  
Akademik dan Kemahasiswaan



Drs. Syaifullah  
NIP. 19570216 198403 1 001

Tembusan :  
1. Dekan Fakultas Teknik  
2. Kaprog / Jurusan Teknik Elektro



## Lampiran 20. Surat Jawaban Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA  
 DINAS PENDIDIKAN  
 SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 48 JAKARTA  
 KELOMPOK BISNIS MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI  
 KOMPETENSI KEAHLIAN: ADMINISTRASI PERKANTORAN, AKUNTANSI & PEMASARAN  
 TEKNIK PRODUKSI PENYIARAN & PROGRAM PERTELEVISIAN & MULTIMEDIA

SURAT KETERANGAN  
 NOMOR: 060/-1.851.75  
 TENTANG  
 PENELITIAN

Nama : **YAYAH NUR ALIYAH, S.Pd**  
 NIP/NRK : 19700823 199512 2 001/ 146917  
 Pangkat/Golongan : Pembina / IV.a  
 Unit Kerja : SMK Negeri 48 Jakarta  
 Alamat : Jl. Radin Inten II No.3 Buaran Jakarta Timur

**Menerangkan** bahwa:

Nama : **PURWATI SEPTYANINGRUM**  
 Nomor Registrasi : 5235127252  
 Program Studi : Pend. Teknik Informatika dan Komputer  
 Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta

benar telah melaksanakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi dengan Judul : "Video Profil SMK Negeri 48 Jakarta Menggunakan Software Blender".

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 3 Februari 2016  
 Kepala SMK Negeri 48 Jakarta  
  
 Yayah Nur Aliyah, S.Pd  
 NIP. 197008231995122001

## Lampiran 21. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Purwati Septyaningrum lahir di Jakarta, 13 September 1994, merupakan anak pertama dari pasangan Judi, S.AP dan Sudartini. Penulis berkebangsaan warga Indonesia dan tinggal bersama orang tua di Jl. Pertanian Selatan RT.12/03, Klender, Jakarta Timur. Penulis menempuh pendidikan formalnya di SD Negeri Klender 03 Pagi Jakarta, SMP Negeri 167 Jakarta, SMA Negeri 107 Jakarta.

Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta melalui jalur PENMABA 2012. Penulis mengikuti Program PKL (Praktek Kerja Lapangan) di Stasiun TV Berita Satu, Jakarta Selatan dan mengikuti program PKM (Praktek Keterampilan Mengajar) di SMK Negeri 48, Jakarta Timur. Dalam menyelesaikan studinya, penulis mengadakan sebuah penelitian dalam menyusun skripsi dengan judul “PEMBUATAN VIDEO PROFIL DENGAN MENKOMBINASIKAN VIDEO *REAL* DAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI DI SMK NEGERI 48 JAKARTA” sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan.