

Berdasarkan rumusan masalah, maka penulisan laporan TA ini akan dibatasi pada perancangan desain afektif pembuatan video pencegahan kekerasan seksual oleh pendidik, tenaga kependidikan, dan mahasiswa. Perancangan ini akan berfokus pada scene 2,7, dan 10 yang dimana akan membahas mengenai perancangan *motion text* dan *motion graphic*.

## **1.2.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis elemen editing di dalam pembuatan video pencegahan kekerasan seksual di perguruan tinggi sehingga dapat meningkatkan *awareness* mahasiswa, pendidik, dan tenaga kependidikan.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. E-LEARNING**

Dahiya (seperti dikutip dalam Hartanto, hlm. 4) mengatakan bahwa *e-learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan atau memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang bertujuan untuk membuat peserta didik dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Clark dan Mayer (seperti dikutip dalam Hanum, 2013, hlm. 92) mengatakan bahwa *e-learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut, yaitu

1. Kontennya berdasarkan tujuan pembelajaran, penggunaan metode instruksional (menyajikan contoh dan latihan)
2. Penggunaan elemen media (menggunakan kata-kata dan gambar dalam menyajikan materinya)
3. Proses pembelajarannya secara *asynchronous* dan *synchronous*
4. Membangun pemahaman dan kemampuan belajar sendiri atau berkelompok.

Dalam menjalankan *e-learning*, terdapat beberapa perangkat yang diperlukan seperti yang dikatakan oleh Romisatriawahono (seperti dikutip dalam Hartanto, hlm. 6), yaitu

### 1. **Infrastruktur *e-learning***

Menurut Romisatriawahono (2008) perangkat yang digunakan dalam pembelajaran *e-learning*, seperti komputer, *router* untuk jaringan internet, jaringan internet, dan aplikasi telekonferensi (Zoom, Google Meet, dan lain-lain).

### 2. **Sistem dan aplikasi *e-learning***

Sering disebut juga dengan *Learning Management System* (LMS) adalah sistem perangkat lunak untuk membuat materi pembelajaran secara *online* berbasis situs web, mengelola kegiatan pembelajaran dan hasilnya, seperti pengaturan kelas, pembuatan materi pembelajaran, forum diskusi, sistem penilaian, dan ujian *online* (hlm. 6).

### 3. **Konten *e-learning***

Menurut Romisatriawahono, konten *e-learning* merupakan konten atau bahan ajar yang terdapat di *e-learning* dan disimpan di dalam *Learning Management System* (LMS). Romisatriawahono juga mengatakan bahwa konten tersebut dapat berupa *Multimedia Based Content* (konten pembelajaran interaktif) dan *Text Based Content* (Konten pembelajaran dalam bentuk teks).

Dalam membuat konten atau bahan ajar yang berkualitas pasti membutuhkan pengajar dan tim perancang pembelajaran yang berkualitas juga (Pina et al., 2018). Tim perancang pembelajaran yang terdiri dari *instructional designer, instructional technologist, copywriters*, dan *quality assurance reviewers* akan bekerja sama dengan pengajar untuk membuat konten atau bahan ajar tersebut (hlm. 65). Selain bekerja sama dengan pengajar, tim perancang pembelajaran juga akan bekerja sama dengan tim media atau tim produksi yang terdiri dari *multimedia developer, videographers, video editor, graphic artist*, dan *animators* (hlm. 65). Tim produksi ini yang akan berfokus dalam membuat video pembelajaran (hlm. 65).

## 2.2. VIDEO PEMBELAJARAN

Pratama dan Trisanti (2018) mengatakan bahwa video adalah sebuah teknologi yang direkam, diproses, dan disusun sehingga menjadi sebuah gambar bergerak. Selain sebagai media hiburan, video juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dengan adanya video pembelajaran yang dibuat secara efektif, maka dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran dan juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena tidak semua materi dapat dijelaskan dengan metode ceramah. Menurut Cahyani, Sarwono, dan Karyanto (seperti dikutip dari Nurwahidah et al., 2021, hlm 119) bahwa dengan penggunaan media video sebagai alat pembelajaran, para peserta didik akan melibatkan banyak indra dibandingkan dengan alat belajar lainnya. Penggunaan indera penglihatan sebesar 75%, indera pendengar sebesar 13%, dan indera lainnya sebesar 12%.

Dari yang disebutkan bahwa video pembelajaran harus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga video tersebut harus dapat memberikan informasi yang seefektif mungkin. Oleh karena itu, menurut Köster (2018) terdapat 3 metode desain dalam pembuatan video pembelajaran, yaitu

### 1. Desain fisik

Pendekatan dengan desain ini bertujuan agar video pembelajaran tersebut dapat dengan mudah dicari informasinya dengan cara setiap kontennya dikelompokkan dan juga diberi judul (Köster, 2018). Seperti pada gambar 2.1 yang dimana di video pembelajaran Udemy, yaitu *Photography Fundamental for Beginners* terdapat bagian *Course Content* yang di dalamnya terdapat 5 bagian atau *section*. Di dalam *section* tersebut terdapat beberapa judul video. Hal ini bertujuan agar video yang ingin ditonton dapat mudah dicari.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

<b>Section 1: Intro to Photography</b> 4 / 4   5min	▼
<b>Section 2: How to Expose Your Photo Properly</b> 6 / 6   26min	▲
<input checked="" type="checkbox"/> 5. Aperture 7min	
<input checked="" type="checkbox"/> 6. Shutter Speed 6min	
<input checked="" type="checkbox"/> 7. ISO 4min	
<input checked="" type="checkbox"/> 8. Exposure Triangle 5min	
<input checked="" type="checkbox"/> 9. Lights & Filters 3min	
<input checked="" type="checkbox"/> 10. COURSE BREAK: Check Out Our Ultimate Resource for New Photographers 2min	
<b>Section 3: Basic Camera Settings and Composition</b> 3 / 3   9min	▼
<b>Section 4: Composing Better Images</b> 1 / 1   6min	▼
<b>Section 5: Conclusion</b> 3 / 3   1min	▼

Gambar 2.1 Course Content

(Ebiner, n.d.)

## 2. Desain kognitif

Menurut Koster, pendekatan dengan desain ini bertujuan agar video pembelajarannya dapat dengan mudah dipahami. Pemahaman ini dapat dilihat dari kualitas penjelasan oleh pengajarnya yang dimana apakah pengajarnya menjelaskan secara akurat dan juga lengkap (hlm, 52).

## 3. Desain afektif

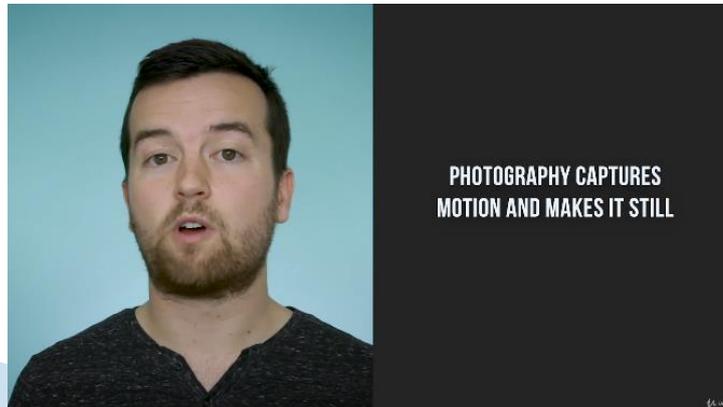
Koster mengatakan bahwa pendekatan dengan desain ini bertujuan agar peserta didik tetap nyaman saat menonton video pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik dapat terus memperhatikan dan menangkap pesan dari video tersebut. Hal ini dapat dilihat dari visual yang ditampilkan (pengajarnya yang terlihat jelas, *motion graphic*, teks dan stok video atau

foto), durasi videonya yang dimana akan lebih efektif jika videonya pendek, dan waktu yang tersedia dari peserta didiknya (hlm. 52). Hal ini seperti pada video pembelajaran Udey, yaitu *Photography Fundamental for Beginners* yang dimana pengajarnya terlihat jelas (gambar 2.2), terdapat teks yang berguna untuk menunjukkan informasi penting (gambar 2.3), dan terdapat stok foto yang berguna untuk menunjukkan contoh dari penjelasannya (gambar 2.4).



Gambar 2.2 Pengajar

(Ebiner, n.d.)



Gambar 2.3 Teks

(Ebiner, n.d.)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.4 Stok Foto  
(Ebner, n.d.)

Disebutkan sebelumnya bahwa metode desain afektif ini dapat membuat para peserta didik terus memperhatikan dan menangkap pesan dari video tersebut. Oleh karena itu, dengan memahami pesan dari video tersebut, maka *awareness* para peserta didik dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan perkataan dari Simon (seperti dikutip dari Wardhani, 2008, hlm. 263) bahwa dalam membentuk *awareness*/kesadaran seseorang, sebagian besar akan dipengaruhi oleh pengetahuan. Maka, menurut Rahmawati & Christiana (2020) *awareness*/kesadaran merupakan kondisi pemahaman yang dimiliki oleh manusia yang mencakup pengetahuan dan pemahaman tentang situasi yang terjadi di sekitarnya yang mempengaruhi tindakan dari perilaku manusia tersebut.

### 2.3. VIDEO EDITING

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan bahwa editing merupakan proses mengumpulkan, melihat kembali, dan memilih semua rekaman gambar dan suara yang diambil saat produksi dan kemudian akan digabung menjadi satu kesatuan. Menurut Köster (2018) bahwa tahap editing merupakan tahap yang penting dalam pembuatan video pembelajaran karena bertujuan untuk memastikan para peserta didik dapat terus mengikuti dan memperhatikan video tersebut sehingga penjelasan dari video tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, Köster juga mengatakan bahwa seorang editor harus mengatur materi rekamannya sesuai dengan urutan informasi, mengatur kecepatan videonya, dan juga menyajikan

videonya dengan visual yang menarik (seperti menambahkan teks, *motion graphic*, *stock footage*/foto, musik, dan koreksi warna).

Dalam melakukan editing untuk video *e-learning*, terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan oleh editor. Hal pertama yang akan dilakukan oleh editor yaitu memindahkan semua materi rekaman tersebut ke dalam komputer dan kemudian, editor akan melihat kembali dan memilih materi rekaman yang akan digunakan (hlm. 84). Dengan menggunakan *editing software*, editor akan memotong materi rekaman tersebut sehingga sesuai dengan topik atau cerita yang ada di naskahnya (hlm. 84).

Setelah melalui tahap pemotongan, maka akan lanjut ke proses *finishing* yang dimana merupakan proses penambahan tulisan, musik, memperbaiki warna dan suara, dan menambahkan *visual effect* (hlm. 84). Pada proses ini, editor akan bekerja sama dengan *motion graphic designer* secara bersamaan dalam pembuatan *motion graphic* (hlm. 84). *Motion graphic* ini bisa digabung dengan video pengajarnya atau bisa juga berdiri sendiri dengan *audio* sebagai narasinya (hlm. 84). Dalam membuat *motion graphic*, terdapat *tools* yang digunakan seperti *track matte* dan *anchor point*. Deguzman (2021) mengatakan bahwa *anchor point* adalah titik tumpuan dimana perubahan seperti rotasi ataupun ukuran terhadap suatu *layer* atau objek terjadi. Sedangkan, *track matte* menurut Plummer (2023) merupakan sebuah *tools* yang digunakan untuk membuat *layer* lainnya menjadi transparan.

Setelah semua tahap editing ini selesai, akan dilakukan tahap *final review* yang bertujuan untuk mendapatkan *feedback* dari semua orang yang terlibat dalam pembuatan video pembelajaran tersebut (hlm. 84-85). Selain itu, semua aset yang ada di video tersebut (musik, *visual effect*, dan lain-lain) harus dilisensikan dan dimasukkan ke dalam videonya (hlm. 85). Kemudian, video tersebut akan melalui tahap *rendering* dan siap untuk didistribusikan ke *Learning Management System* (hlm. 85). Namun sebelum didistribusikan, harus disiapkan juga transkrip yang lengkap dan detail dari video tersebut yang bertujuan agar para tuna rungu dapat menonton video tersebut (hlm. 85).