

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO-VISUAL ANIMASI
PADA HASIL PENELITIAN KETAHANAN PANGAN**

Rangga Galura Gumelar

*Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*
rangga.gumelar@untirta.ac.id

Iman Mukhroman

*Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*
imukhroman@yahoo.com

Syihabudin

*Program Studi Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*
syihabudin@untirta.ac.id

ABSTRAK

Tantangan pada era disruptif 4.0, dosen harus dapat memanfaatkan saluran informasi yang beragam saat ini. Artinya dosen sebagai pengajar, dituntut untuk dapat menjelaskan bidang ilmu yang diajarnya sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukannya. Untirta dalam kurun waktu tiga tahun terakhir telah banyak melakukan penelitian-penelitian yang terkait dengan ketahanan pangan lokal yang ada di Provinsi Banten saat ini, khususnya terkait pangan lokal diantaranya Bandeng, Jagung dan Aren. Untuk kemudian dapat menjelaskan dan menyebarkan informasi terhadap hasil penelitian tersebut, maka dikembangkan konsep pengembangan media pembelajaran melalui audio visual animasi berdasarkan pada hasil riset ketahanan pangan yang telah dilakukan. Hasil dari audio visual animasi ini kemudian diuji pada 60 mahasiswa Untirta yang dilakukan secara random dengan menggunakan penyebaran kuisioner dengan pengujian t-test. Hasil dari pengujian yang dilakukan didapatkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini memberikan pengaruh pada kognitif mahasiswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Audio Visual Animasi, Untirta*

ABSTRACT

The challenges in the disruptive era 4.0, lecturers must be able to use many diverse information at this time. It means lecturers required to be able to explain the fields of their science and their research results. Untirta in the past three years has conducted many studies related to food security in Banten Province, specifically related to local foods such as milkfish, corn and sugar palm. To then be able to explain and disseminate information about the results of the research, the concept of developing learning media through audio visual animation is developed based on the results of research on food improvement that has been done. The results of the audio visual animation were then published on 60 Untirta students who were randomly performed using a questionnaire distribution. The results of the evaluation conducted obtained from the development of instructional media have an influence on students' cognitive.

Keywords : *Learning Media, Audio Video Animation, Untirta*

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa salah satu keberhasilan dari proses pembelajaran adalah dalam hal pengembangan media pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi maka Dosen bukan lagi menjadi *center of knowledge*, akan tetapi mahasiswa dapat mendapatkan dari sumber apa saja mendapatkan informasi dan pengetahuan terutama melalui media online. Salah satu upaya dan harus dilakukan agar kemudian mahasiswa tertarik pada informasi yang kita sampaikan adalah dengan memberikan stimulus yang menarik pada mahasiswa, salah satunya dengan pengembangan media belajar yang menarik, interaktif dan tidak membosankan, seperti halnya videografi dan animasi. Lebih lanjut Gane menyatakan media merupakan ragam jenis komponen pada suatu lingkungan yang dapat merangsang untuk dapat belajar (Sadiman, 2003). Oleh sebab itu, pengembangan kemampuan dalam hal pemanfaatan teknologi komunikasi merupakan hal yang sangat penting saat ini dalam dunia pendidikan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari integrasi yang dilakukan dalam konteks teknologi sebagai upaya penyebarluasan informasi kepada khalayak (Adrian:2015), sangat penting dalam mendorong dan mentransfer informasi kepada khalayak dengan menggunakan saluran-saluran komunikasi

yang ada seperti halnya radio, program televisi, komputer, internet, dan video pembelajaran (Kwartolo:2010). Pemerintah telah menetapkan bahwa proses pembelajaran saat ini bukan saja tergantung dengan tatap muka, akan tetapi dapat juga dilakukan dengan proses daring, atau yang kita kenal dengan *blended learning*. Hal ini tentunya memberikan ruang yang besar sekaligus tantangan bagi perguruan tinggi pada era revolusi industri 4.0 untuk dapat mengembangkan serta melahirkan sumber daya inovatif serta adaptif terhadap teknologi.

Merujuk pada hal tersebut, maka dalam era disruptif 4.0, dosen harus mentransferkan ilmunya harus berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan. Artinya dosen sebagai pengajar, dituntut untuk dapat menjelaskan bidang ilmu yang diajarnya sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukannya. Keterkaitan dengan Untirta sebagai salah satu Universitas yang mendapatkan dana Hibah IsDB, telah banyak melakukan penelitian-penelitian yang terkait dengan ketahanan pangan lokal yang ada di Provinsi Banten saat ini, khususnya yang terkait dengan produk lokal Bandeng, Jagung dan Aren. Penelitian yang saat ini menuju pada siklus tahun ketiga, telah banyak menghasilkan banyak temuan dan masukan positif dalam perspektif pengembangan ketahanan

pangan lokal di Banten dari berbagai disiplin ilmu. Akan tetapi, hal tersebut masih terangkum dalam sebuah catatan dan diatas kertas semata. Artinya masih ada yang luput, bagaimana kemudian hasil dari penelitian tersebut seharusnya dapat dijelaskan dan disebarluaskan atau meminjam istilah anak milenial yaitu menjadi viral. Ini yang kemudian belum terlihat dan dirasakan oleh banyak orang.

Banyak hal yang kemudian sesungguhnya dapat kita kembangkan, bagaimana hasil penelitian tersebut kemudian dijadikan sebagai bahan pembelajaran daring, yang tidak saja bisa dilihat oleh mahasiswa dari dosen tersebut, akan tetapi dapat dilihat oleh seluruh mahasiswa di Untirta ataupun di luar sana. Banyak saluran komunikasi yang dapat kita kembangkan dalam hal ini, seperti halnya saluran komunikasi radio, televisi, media sosial serta jejaring lainnya. Hasil penelitian tersebut kemudian dapat dijadikan sebagai sebuah *time series*, dan dikemas dalam sebuah tayangan video yang tidak hanya dibuat dalam sebuah tayangan konvensional akan tetapi dibuat dalam sebuah durasi pendek tetapi cinematik.

Dalam program televisi, kita dapat masukan pada sebuah slot acara di kampus tv yang kemudian kita buat dalam sebuah streaming dan disebarluaskan dengan menggunakan sistem online. Hal ini

tentunya akan membuat sebuah terobosan yang nyata terhadap hasil karya penelitian-penelitian yang selama ini ada khususnya tentang ketahanan pangan yang didanai oleh IsDB. Oleh karenanya harus dibuat sebuah rumah atau website, secara *online* yang dapat memberikan ragam informasi yang sangat menarik terkait dengan penelitian di Ketahanan Pangan di Banten. Desain rumah tersebut haruslah *eye catching* dan memenuhi selera dari para mahasiswa sesuai dengan perubahan paradigma desain visual saat ini.

Penguatan pada tehnik pengambilan *angle* gambar yang disertai dengan gambar gerak atau dikenal dengan istilah *Motion Graph* yang dipadukan dengan fungsi gambar animasi 3D, akan memberikan nuansa yang sangat berbeda. Akan ada nuansa lain, ketika kemudian mahasiswa ataupun masyarakat melihat hasil penelitian-penelitian yang ada. Oleh karenanya penelitian ini, lebih cenderung membangun pada sebuah model sistem komunikasi yang berintegrasi pada penyebaran dan hasil-hasil penelitian ketahanan pangan untuk dapat didistribusikan dan disebarluaskan kepada masyarakat.

Komunikasi merupakan peran yang sangat penting dari segala aspek ataupun bidang yang ada. Dalam komunikasi, kita mengenal adanya media lama dan media

bari, sedangkan istilah media itu sendiri merupakan sebuah saluran yang mampu menyalurkan sebuah informasi dari sumber kepada penerima informasi. Media lama teridentifikasi contohnya Televisi, Radio ataupun yang berbau cetak. Untuk istilah Media baru itu sendiri adalah media yang terkoneksi karena adanya jaringan internet atau yang kemudian disebut dengan komunikasi digital. Model komunikasi digital inilah yang kemudian merambah di Indonesia, yang terkadang peran dari digital ini telah memenuhi segala kebutuhan hidup dari masyarakat pada umumnya.

Dalam konteks ini tentunya tidak dapat kita kemudian menekan agar khalayak atau mahasiswa mengikuti saluran informasi yang formal semata. Mereka sangat bebas untuk menentukan pilihan yang mereka yakini benar sesuai dengan kehendaknya masing-masing. Komunikasi yang efektif adalah komunikasi dimana apa yang dikatakan oleh sender diterima secara utuh dan jelas oleh seorang *receiver*. De Fleur mempersoalkan arti dari isi pernyataan yang disampaikan dan arti dari isi pernyataan yang diterima. Noise dapat mempengaruhi semua unsur komunikasi. De Fleur menemukan adanya umpan balik (feedback). Dengan umpan balik ini, akan lebih mudah tercapai persamaan arti antara arti message yang disampaikan dan arti pesan yang diterima. Dalam komunikasi

massa, komunikator hanya memperoleh feedback yang terbatas atau tidak langsung dari khalayaknya. Dalam hal ini kita dapat melihat, bahwasanya dalam semua bidang tentunya memiliki noise, dan hal tersebut sangat penting untuk kemudian dijadikan parameter untuk di reduksi.

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual animasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Cheppy Riyana, 2007). Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual animasi) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono, 2003: 65). Adapun karakteristik dari video pembelajaran (Suyanto:2003) adalah :1) Clarity of message (Kejelasan Pesan); 2) Stand alone (berdiri sendiri); 3) User Friendly; 4) Representasi Isi; 5) Visualisasi dengan Multimedia; 6) Menggunakan kualitas resolusi tinggi; 7) Dapat digunakan secara klasikan atau individual.

Selain dari itu hal lain yang harus diperhatikan adalah dalam membuat video pembelajaran tersebut haruslah memberikan informasi yang dirasakan penting dan dipahami oleh yang melihatnya. Ada beberapa kriteri yang harus dijadikan referensi dalam membuat video pembelajaran (Achsani:2010), diantaranya : 1) Tipe Materi; 2) Durasi Waktu; 3) Format Sajian Video; 4) Ketentuan Teknis; 5) Penggunaan Musik atau Sound Effect.

METODE PENELITIAN

Dalam tahapan ini, dilakukan ujicoba untuk mengetahui bagaimana persepsi dan pemahaman kepada 50 mahasiswa Untirta terkait dengan hasil penelitian ketahanan pangan yang dikemas dalam sebuah video animasi. Responden kemudian akan memberi nilai : Sangat Setuju (SS), skor 4; Setuju (S), skor 3; Tidak Setuju (TS), skor 2; Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1.

Selain itu, hasil kuisisioner tersebut dilakukan penilaian berdasarkan pada angket yang disebar dengan memberikan rentang persentasi, yaitu :

Skala	Rentang	Kategori
1	0-25	Tidak Layak
2	25,1 – 50	Kurang Layak
3	50,1 – 75	Layak
4	75,1 – 100	Sangat Layak

PEMBAHASAN

Dari hasil penyebaran kuisisioner didapatkan :

Tabel 1. Jenis Kelamin

Umur	F	%
Laki - Laki	28	47%
Perempuan	32	53%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada data yang ada bahwa mayoritas responden adalah mahasiswa sebanyak 53%.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Aspek Tujuan

No	Indikator	Mean
Q1	Memberikan pengetahuan pada aspek kognitif mahasiswa	3,2
Q2	Kesesuaian dengan kebutuhan materi bagi para mahasiswa	3,1
Q3	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	3,3
Q4	Kemudahan mahasiswa memahami materi	3,2
Q5	Kemudahan dalam pengaplikasian teknologi yang diberikan	3,4
Rata-rata		3,24

Pada aspek tujuan, dalam hal ini adalah melihat bagaimana video animasi yang dibuat dan diperlihatkan kepada mahasiswa secara statistik menunjukkan angka rata-rata 3,24 yang artinya setuju bahwa video ini memberikan pengetahuan dan kemudahan dalam pemahaman materi.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Aspek Visual

No	Indikator	Mean
----	-----------	------

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Animasi Hasil Penelitian Ketahanan Pangan

Q6	Keterkaitan dengan gambar yang di tayangkan	2,8
Q7	Kejelasan Tulisan yang diberikan	2,8
Q8	Keterbacaan pada teks yang dipilih	2,7
Q9	Besaran font dan modelnya	3,0
Q10	Kualitas animasi	3,3
Q11	Permainan dan pemilihan warna	3,4
Rata-rata		3

Ada tiga hal yang menjadi sorotan dalam hal kesesuaian gambar dan tulisan yang dibuat, dirasakan belum memenuhi ekspektasi dan kemudahan bagi mahasiswa.

Tabel 4. Analisis Deskriptif Aspek Audio

No	Indikator	Mean
Q12	Kesesuaian bangunan irama antara musik dan gambar	3,1
Q13	Kesesuaian antara musik dan teks	3,2
Q14	Kesesuaian penggunaan efek audio	3,1
Q15	Kesesuaian dan ketepatan pada durasi video	3,0
Rata-rata		3,1

Untuk Audio, rata-rata mahasiswa menjawab setuju yang artinya lagu yang dimasukkan dalam animasi sesuai dengan genre dari mahasiswa serta dirasa tidak monoton.

Tabel 5. Analisis Deskriptif Aspek Fungsi

No	Indikator	Mean
----	-----------	------

Q16	Memiliki ketertarikan untuk lebih mengetahui	3,3
Q17	Peningkatan motivasi belajar	3,0
Q18	Memberikan pengalaman baru	3,3
Q19	Dapat digunakan berulang-ulang dalam pembelajaran	3,5
Q20	Tepat untuk dijadikan sebagai material pembelajaran	3,2
Rata-rata		3,26

Hasil penelitian yang di buat dalam sebuah audio visual animasi dirasakan memberikan fungsi yang positif dan baik bagi mahasiswa, hal ini ditunjukkan dari jawaban mahasiswa yang rata-rata memberikan angka 3,36 yang artinya setuju.

Hasil riset ketahanan pangan yang kemudian diterangkan dalam sebuah audio visual animasi pada mahasiswa dapat diterima secara baik dan dianggap lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan mahasiswa membaca pada jurnal atau prosiding yang dianggap statis. Dengan video mahasiswa lebih dapat memvisualisasikan bagaimana hasil penelitian tentang ketahanan pangan yang diteliti oleh para peneliti di Untirta, walaupun secara keilmuan mahasiswa tersebut tidak secara langsung memiliki hubungan keilmuan dengan video yang ditayangkan.

Karena tema dari video ini ini terbilang baru sebagian besar mahasiswa memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap isi video dan melihat video sampai selesai dengan serius. Hal ini dikarenakan salah satunya durasi dalam video tersebut tidaklah lama dan tidak membosankan. Adapun hasil dari rekapitulasi penilaian pada ujicoba terbatas didapatkan :

Aspek Penilaian	Total Skor	Total Maksimum	Nilai Kelayakan	Status Kelayakan
Tujuan	956	1200	79	Sangat Layak
Visual	1038	1440	72	Sangat Layak
Audio	701	960	73	Sangat Layak
Fungsi	936	1200	78	Sangat Layak

Berdasarkan pada diatas, dari sisi penilaian mahasiswa yang berjumlah sebanyak 60 orang, maka terlihat bahwa mereka memberikan nilai dengan rata-rata sangat layak pada video yang disajikan. Akan tetapi masih ada beberapa keterbatasan dan data yang belum diolah diantaranya pemahaman tentang mahasiswa secara umum artinya dengan melibatkan sampel yang lebih banyak serta klatserisasi dengan tema dari berbagai ragam disiplin ilmu. Hal inilah yang masih menjadi penelitian yang akan dilanjutkan setelah kemajuan dari penelitian ini

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian diatas, bahwa penyampaian materi secara visual dengan menggunakan prinsip audio-visual animasi cinematik dirasa lebih memudahkan mahasiswa untuk mencerna pada tema-tema yang disampaikan. Kemudahan dengan menggunakan video visual animasi ini, selain dapat digunakan secara online dengan menampilkan dan menyimpan pada konten video seperti Youtube atau menggunakan fasilitas SPADA e-learning yang disediakan oleh UNTIRTA untuk kemudian difasilitasi.

Untuk semua penelitian yang telah dilakukan oleh IsDB untuk kemudian mengharuskan membuat e-learning dengan berbasiskan pada penyebaran informai melalui video cinematik dan animasi-animasi yang menarik. Animasi dapat dilakukan dengan mudah, tidak harus dengan yang sulit, oleh karenanya salah satu program yang dapat digalakan adalah pelatihan dan pendampingan untuk pembuatan animasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsan. Standar Penyusunan Program. Jakarta : Rineka. 2010
- Amir Fatah & Agus Purwanto. Digital Multimedia ; Animasi, Sound, Editing & Video Editing. Yogyakarta : CV. Andi Offset. 2008
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002

- A. Zeisser, *Transmedia Marketing: From Film and TV to Games and Digital Media*. New York: CRC Press, 2015.
- Balnaves, Donald, Shoemith. *Media Theories & Approaches A Global 2009 Perspective*. UK : Palgrave Macmillan.
- C. Jones, "Anything but Neutral: Using Color to Create Emotional Image," *photography.tutsplus.com*. Online. Available: <https://photography.tutsplus.com/tutorials/anything-but-neutral-using-color-to-create-emotional-images--cms-23214>. 2015
- C. Q. Pham, *Tourism Promotion Video Production Quality Management and Acceptance Study*. Tourism Promotion 2, 2013.
- Effendy, Onong. *Ilmu Komunikasi (Teori dan Praktek)*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2007.
- K. Lancaster, *DSLR Cinema: Crafting the Film Look with Large Sensor Video*. Focal Press, 2013
- McQuail, Dennis. *Teori Komunikasi Massa, Suatu Pengantar*, Jakarta : PT. Erlangga. 2002.
- S. E. Sanyoto, *Metode Perancangan Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Dimensi Press, 2006. [6] M. W. Weynand, *How Video Works*. USA: Focal Press, 2007. [7] Widagdo, "Desain, Teori, dan Praktek," *Seni J. Pengetah. dan Pencipta*. Seni BP ISI, vol. 3, no. 3, 2008.
- Sungkono. *Pengembangan. Media Slide Suara*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. 2003
- Suyanto. *Multimedia : Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta : Andi Offset. 2003
- Wiryawan, Mendiola Wiryawan. *Kamus Brand A-Z*. Jakarta: Red & White Publishing. 2008