

## **Pembelajaran Desain Grafis Percetakan SMK Bina Am Ma'mur Melalui Video *Blended Learning***

Lusyani Sunarya<sup>\*1</sup>, Muhammad Zaenudin<sup>2</sup>, Rizza Pratama Akhpa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains and Teknologi Universitas Raharja

E-mail: <sup>\*1</sup>[lusyani@raharja.info](mailto:lusyani@raharja.info), <sup>2</sup>[muhhammad.zaenudin@raharja.info](mailto:muhhammad.zaenudin@raharja.info), <sup>3</sup>[rizza@raharja.info](mailto:rizza@raharja.info)

### **Abstrak**

*Belajar adalah kegiatan yang dirancang untuk memperoleh pengetahuan dan memperoleh kemampuan tertentu. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari adanya metode pembelajaran yang menarik dan menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar. Sistem pengajaran sebelumnya pada SMK Bina Am Ma'Mur dengan memberikan materi melalui whatsapp group, slide powerpoint, zoom meeting dan website Sekolah yaitu bimaschool.id. Metode ini belum update dan kurang memotivasi belajar siswa/i. Tujuan observasi yang dilakukan adalah untuk memberikan solusi khususnya Guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa/i Program Studi Multimedia dengan menerapkan metode pembelajaran baru melalui media video blended learning pada mata pelajaran desain grafis percetakan. Media video ini dinilai lebih menarik karena terdapat animasi serta audio dan visual yang didukung dengan informasi update dan lengkap yang mendukung mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Metode penelitian: Pengumpulan Data, Perancangan Media dengan aplikasi Adobe After Effect Pro CC 2020, Clip Studio Paint EX 1.8.8 dan Adobe Premiere Pro CC 2020. Dengan begitu siswa/siswi akan lebih tertarik dan proses belajar bisa lebih menyenangkan di masa pademi covid-19 ini, kemudian motivasi belajar para siswa/siswi dapat meningkat dan lebih memahami mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.*

**Kata Kunci**—Blended Learning; Informasi; Sekolah

### **Abstract**

*Learning is an activity designed to acquire knowledge and acquire certain abilities. The success of a learning process can be seen from the existence of interesting learning methods and make students more active in learning. The previous teaching system at Bina Am Ma'Mur Vocational School was by providing material via whatsapp groups, powerpoint slides, zoom meetings and the school's website, namely bimaschool.id. This method has not been updated and does not motivate students to learn. The purpose of the observations made is to provide solutions, especially teachers in an effort to increase student motivation in the Multimedia Study Program by applying new learning methods through blended learning video media in printing graphic design subjects. This video media is considered more interesting because there are animations as well as audio and visuals that are supported by updated and complete information that supports Printing Graphic Design subjects. Research methods: Data Collection, Media Design with the Adobe After Effect Pro CC 2020 application, Clip Studio Paint EX 1.8.8 and Adobe Premiere Pro CC 2020. That way students will be more interested and the learning process can be more fun during the COVID-19 pandemic. 19, then the learning motivation of the students can increase and better understand the subjects of Printing Graphic Design.*

**Keywords**—Blended Learning; Information; Schools

## 1. PENDAHULUAN

Media adalah sebuah sarana komunikasi antara dua pihak. Sedangkan Media Pembelajaran adalah bahan atau alat yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.

Belajar adalah kegiatan yang dirancang untuk memperoleh pengetahuan dan memperoleh kemampuan tertentu. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari adanya metode pembelajaran yang menarik dan menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar.<sup>[1]</sup>

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bina Am Ma'mur berlokasi di Jl. Raya Serang km. 12.5 Cikupa, Tangerang. Merupakan sekolah menengah kejuruan khusus pendidikan teknik informatika dan komunikasi (TIK) dan pendidikan catering dengan 4 program studi yaitu Multimedia (MM), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Broadcasting (BC) dan Tata Boga (TB), yang sangat mengedepankan mutu dan kualitas pendidikan, kedisiplinan, kebersihan, dan kenyamanan kepada siswa-siswi agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Metode pembelajarannya adalah pembelajaran didalam kelas, praktek, studi external, dan selama *pandemic covid-19*, sekolah menerapkan metode pembelajaran jarak jauh secara *online* (PJJ) dengan menggunakan aplikasi pembelajaran penunjang seperti *Zoom Meeting* dan *Web* sekolah yaitu *bimaschool.id*, sekolah tersebut juga memiliki tenaga pengajar yang berpengalaman dan bersertifikat Nasional, yang dipercaya mampu melatih siswa-siswi agar cakap dan terampil dalam bidangnya masing-masing.

Permasalahan yang terdapat pada SMK Bina Am Ma'mur adalah materi pembahasan dari sekolah tersebut melalui daring dan hanya menggunakan *slide powerpoint*, *whatsapp group* dan menggunakan media pembelajaran yaitu *Zoom Meeting* dan *Web* Sekolah yaitu *bimaschool.id*, dimana masih belum *update* dan kurang dalam memotivasi keinginan belajar siswa/i. Sekolah tersebut juga belum menerapkan metode *Blended Learning* untuk menyampaikan materi kepada siswa/i. sehingga kurangnya pemahaman siswa/i akan materi yang diberikan, membuat metode yang digunakan sebelumnya kurang efektif. Mata pelajaran Desain Grafis Percetakan ini sangat memerlukan video *blended learning* sebagai media penyampaiannya karena isi materi tersebut membutuhkan visualisasi yang dapat menambah pemahaman siswa/i.

Penelitian berikut memiliki tujuan yaitu menolong para pengajar mata pelajaran dalam upaya meningkatkan daya tarik minat siswa/i Program Studi Multimedia dengan menerapkan metode pembelajaran baru melalui media video *blended learning* pada pembelajaran.

Melalui proses belajar mengajar dengan menerapkan sistem *blended learning* yakni menggabungkan sistem pembelajaran konvensional dengan sistem *e-learning*,<sup>[2]</sup> diharapkan siswa/i Program Studi Multimedia, dapat memahami dengan jelas materi mata pelajaran Desain Grafis Percetakan yang akan disampaikan oleh Guru tersebut.

### 1.1. Literature Review

1. Purba, dkk (2022) "Pelatihan *Blended Learning* Dengan *Google Classroom* Bagi Guru SMP Negeri 2 Satu Atap STM Hilir". meningkatnya kompetensi guru dalam proses penerapan metode *google clasroom* sebagai media pembelajaran.<sup>[3]</sup>
2. Eriyaningsih, dkk (2022) "Penggunaan Model *Blended Learning* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Normal Baru", model *blended learning* merupakan model yang efektif untuk diterapkan di keadaan normal baru (*new normal*)<sup>[4]</sup>
3. Weniati dan Rochmawati (2022) "Pengaruh *Blended Learning*, Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi di SMK", Hasil penelitiannya yaitu motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa<sup>[5]</sup>
4. Wijaya, dkk (2022) "Pengembangan Media *E-Learning* dengan Model *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom*", Hasil penelitian ini yaitu siswa jadi lebih tertarik dalam belajar.<sup>[6]</sup>

5. Afifah, dkk (2022) “Pembelajaran IPS Berbasis Blended Learning sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 21”, Hasil penelitian yaitu Guru mata pelajaran IPS menjadi lebih efisien dalam membahas materi. <sup>[7]</sup>
6. Triasmoro, Rindang Djoko (2022) “Penggunaan Media Sirkuit Kenali Aku Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Sains di Masa Pandemi”, Karya inovasi ini dirancang untuk dapat dipergunakan pada siswa di beberapa jenjang kelas yang ingin mengetahui tentang literasi sains. <sup>[8]</sup>
7. Umaroh, dkk (2022) “Peningkatan Kualitas Proses dan Prestasi Belajar Siswa SMK Teknik Otomotif dengan Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19”, Hasil penelitian ini yaitu prestasi siswa semakin meningkat, karena video yang dibuat mudah dipahami. <sup>[9]</sup>

Dari *Literature Review* di atas maka dapat disimpulkan bahwa video *blended learning* yaitu alat bantu proses belajar mengajar, Media ini bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas, yang diharapkan dapat membantu pembelajaran *online* lebih efektif dan efisien di masa pandemi *covid-19* saat ini. Perbedaan Penelitian ini dengan yang sebelumnya adalah tempat observasinya, animasi yang dipakai berbeda-beda, dan juga kegiatan pembelajarannya yang berbeda. Melalui media video *blended learning* ini, diharapkan agar penggunaan metode *blended learning* dapat digunakan untuk media promosi atau informasi dalam memperkenalkan suatu instansi atau Lembaga Pendidikan.

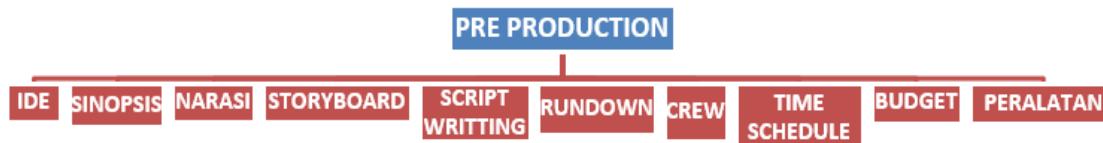
## 2. METODE PENELITIAN

(1) Metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara (*interview*) dan studi kepustakaan, (2) Konsep produksi media, yaitu: *preproduction*, *production* dan *post production* dan (3) aplikasi desain media dan desain video, yaitu: *Adobe After Effect Pro CC 2020*, *Clip Studio Paint EX 1.8.8* dan *Adobe Premiere Pro CC 2020*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. *Preproduction*

*Preproduction* adalah proses awal untuk mempersiapkan elemen-elemen yang akan terlibat dalam produksi video *Blended Learning* ini. Pada tahap *Preproduction* terdiri dari 10 tahap yaitu: ide, sinopsis, narasi, *storyboard*, *script writing*, *rundown*, *crew*, *time schedule*, anggaran/ *budget*, dan peralatan yang digunakan.



Gambar 1. *Preproduction*

#### 3.1.1. *Ide atau Gagasan*

Proses pra produksi, diawali dengan penentuan ide atau gagasan terlebih dahulu, sebelum proses produksi pembuatan media video pembelajaran *blended learning* dibuat, untuk menunjang proses pembelajaran Desain Grafis Percetakan Jurusan Multimedia.

#### 3.1.2. *Sinopsis*

Sinopsis merupakan ringkasan dari sebuah cerita yang akan dikembangkan menjadi skenario (naskah), untuk menarik *audience* akan cerita yang disampaikan.

“Di awal menampilkan *bumper*, kemudian menampilkan animasi Gedung sekolah, Selanjutnya, Menampilkan Guru yang akan menjelaskan tentang prinsip gambar sketsa dan ilustrasi, lalu menampilkan guru menjelaskan pengertian sketsa, menampilkan guru menjelaskan unsur-unsur sketsa, kemudian menampilkan guru menjelaskan Teknik menggambar sketsa, setelah itu menampilkan guru menjelaskan pengertian ilustrasi, kemudian yang menampilkan guru yang menjelaskan unsur-unsur gambar ilustrasi, dan menampilkan guru yang sedang menutup materi dan memotivasi para siswa, selanjutnya menampilkan animasi siswa yang telah selesai belajar, kemudian yang terakhir menampilkan *bumper* akhir disertai logo sekolah, alamat, *website* dan media sosial sekolah.”

### 3.1.3. Narasi

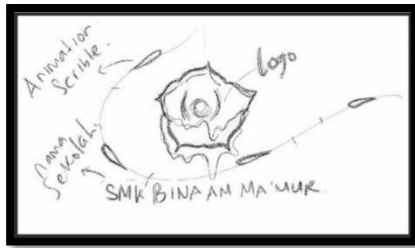
Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang menceritakan atau menjelaskan suatu peristiwa secara detail berdasarkan urutan waktu. Adapun narasi dari video *blended learning* ini yaitu:

Tabel 1. Narasi

Narasi Video Pembelajaran <i>Blended Learning</i>
<p>“<i>Assalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh / salam sejahtera bagi kita semua // Buat adik-adik yang belum kenal Saya perkenalkan nama Saya/ Bagus Adi Karvono/ Saya disini sebagai Guru Program Studi Multimedia / sebelumnya bagaimana kabar kalian semua? Semoga sehat selalu ya / dan jangan lupa untuk menjaga kesehatan sesuai protokol yang dianjurkan // Baik pada pertemuan kali ini Bapak akan menyampaikan materi pelajaran desain grafis percetakan yaitu prinsip gambar sketsa dan ilustrasi // Pertama/ apa itu sketsa? Sketsa adalah sebuah gambaran kasar dan ringan yang digunakan untuk mengawali atau sebagai kerangka// Sketsa dapat dibedakan menjadi dua yaitu: / Satu // Seni rupa murni / Dua// Seni rupa terapan // Baik selanjutnya ada yang tahu unsur-unsur pembangun dalam sketsa itu apa saja? Yap betul ada empat unsur-unsur pembangun dalam sketsa / satu// Garis / dua// Warna / tiga// Bidang dan Bentuk/empat// Gelap Terang// Ada beberapa Teknik dalam menggambar sketsa yaitu / Teknik arsir/ merupakan suatu Teknik mengarsir menggunakan garis-garis murni saja// Teknik dussel/ merupakan suatu Teknik sketsa yang hampir mirip dengan Teknik arsir/ dan terakhir Teknik pointilis yaitu suatu sketsa menggunakan gabungan titik-titik menjadi suatu bentuk dan menghasilkan gelap-terang suatu objek // Sekarang bagian ilustrasi/ ada yang sudah tahu apa itu ilustrasi? / betul/ gambar ilustrasi adalah hasil dari suatu tulisan dalam bentuk lukisan / drawing / fotografi atau Teknik seni rupa lainnya/// Terakhir adik-adik sekalian beberapa unsur dalam gambar ilustrasi yaitu/ gambar manusia/gambar tokoh binatang / dan gambar tumbuhan // Nah gimana? Apa sudah jelas? // baik sebelum saya tutup kakak minta ke kalian semua untuk jangan malas mengulang materi pelajaran dan coba untuk di praktekan di rumah masing-masing /tetap semangat belajar dan terus jaga kesehatan ya //sampai jumpa lagi di pertemuan selanjutnya wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh //”</i></p>

### 3.1.4. Storyboard

*Storyboard* merupakan gambar sketsa menggunakan pensil yang diurutkan sesuai naskah yang dibuat, agar dapat tersampaikan ide/gagasannya kepada orang lain dengan lebih mudah



Gambar 2. Scene 1/ Bumperawal (logo dan namasekolah)



Gambar 3. Scene 2/ Animasi Gedung Sekolah



Gambar 4. Scene3/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru yang sedang memperkenalkan diri



Gambar 5. Scene4/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru yang akan menjelaskan tentang prinsip gambar sketsa dan ilustrasi



Gambar 6. Scene5/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru menjelaskan pengertian sketsa



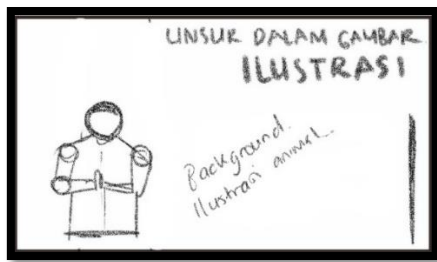
Gambar 7. Scene6/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru menjelaskan unsur-unsur sketsa



Gambar 8. Scene7/ INT/ Day / Medium Close-Up/ Guru menjelaskan teknik menggambar sketsa



Gambar 9. Scene8/ INT/ Day / Medium Close-Up/Menampilkan Guru menjelaskan pengertian ilustrasi



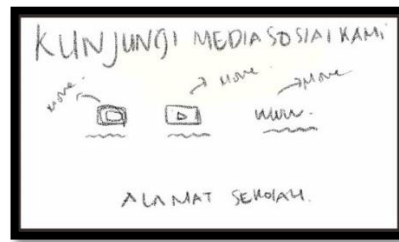
Gambar 10. Scene 9/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru menjelaskan unsur-unsur gambar ilustrasi



Gambar 11. Scene 10/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru yang sedang menutup materi dan memotivasi para siswa



Gambar 12. Scene 11/ Animasi siswa yang telah selesai belajar



Gambar 13. Scene 12/ Bumper akhir disertai logo sekolah, alamat, website dan media social sekolah

### 3.1.5. Script Writing

Berikut adalah *script writing* dari video *blended learning* desain grafis percetakan:

Tabel 2. *Script Writing*

No	Visual	Audio/Narasi
1	Menampilkan bumper awal (logo dan nama sekolah)	<u>Background</u> : - <u>SFX</u> : Beat Box Logo Intro
2	Menampilkan Animasi Gedung Sekolah	<u>Background</u> : - <u>SFX</u> : Bird Flying, Spring Birds Chirping
3	Menampilkan Guru yang sedang memperkenalkan diri	<u>Background</u> : Upbeat Happy Background Music No Copyright <u>SFX</u> : - <u>Narasi</u> : "Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh / salam sejahtera bagi kita semua // Buat adik-adik yang belum kenal Saya perkenalkan nama Saya/ Bagus Adi Karyono/ Saya disini sebagai Guru Program Studi Multimedia / sebelumnya bagaimana kabar kalian semua ? Semoga sehat selalu ya / dan jangan lupa untuk menjaga kesehatan sesuai protokol yang dianjurkan //

4	Menampilkan Guru yang akan menjelaskan tentang prinsip gambar sketsa dan ilustrasi	<i>Backsound : Upbeat Happy Background Music No Copyright</i> <i>SFX: -</i> Narasi : Baik pada pertemuan kali ini Bapak akan menyampaikan materi pelajaran desain grafis percetakan yaitu prinsip gambar sketsa dan ilustrasi //
5	Menampilkan Guru menjelaskan pengertian sketsa	<i>Backsound : Upbeat Happy Background Music No Copyright</i> <i>SFX: -</i> Narasi : Pertama/ apa itu sketsa? Sketsa adalah sebuah gambaran kasar dan ringan yang digunakan untuk mengawali atau sebagai kerangka// Sketsa dapat dibedakan menjadi dua yaitu: / Satu // Seni rupa mumi / Dua// Seni rupa terapan //
6	Menampilkan Guru menjelaskan unsur-unsur sketsa	<i>Backsound : Upbeat Happy Background Music No Copyright</i> <i>SFX: -</i> Narasi : Baik selanjutnya ada yang tahu unsur-unsur pembangun dalam sketsa itu apa saja? Yap betul ada empat unsur-unsur pembangun dalam sketsa / satu// Garis / dua// Warna / tiga// Bidang dan Bentuk/empat// Gelap Terang//
7	Menampilkan Guru menjelaskan teknik menggambar sketsa	<i>Backsound : Upbeat Happy Background Music No Copyright</i> <i>SFX: -</i> Narasi : Ada beberapa Teknik dalam menggambar sketsa yaitu / Teknik arsir/ merupakan suatu Teknik mengarsir menggunakan garis-garis mumi saja// Teknik dussel/ merupakan suatu Teknik sketsa yang hampir mirip dengan Teknik arsir/ dan terakhir Teknik pointilis yaitu suatu sketsa menggunakan gabungan titik-titik menjadi suatu bentuk dan menghasilkan gelap-terang suatu objek //
8	Menampilkan Guru menjelaskan pengertian ilustrasi	<i>Backsound : Upbeat Happy Background Music No Copyright</i> <i>SFX: -</i> Narasi : Sekarang bagian ilustrasi/ ada yang sudah tahu apa itu ilustrasi? / betul/ gambar ilustrasi adalah hasil dari suatu tulisan dalam bentuk lukisan / drawing / fotografi atau Teknik seni rupa lainnya//
9	Menampilkan Guru menjelaskan unsur-unsur gambar ilustrasi	<i>Backsound : Upbeat Happy Background Music No Copyright</i> <i>SFX: -</i> Narasi : // Terakhir adik-adik sekalian beberapa unsur dalam gambar ilustrasi yaitu/ gambar manusia/gambar tokoh binatang / dan gambar tumbuhan //

10	Menampilkan Guru yang sedang menutup materi dan memotivasi para siswa	<i>Backsound : Upbeat Happy Background Music No Copyright</i> <i>SFX : -</i> Narasi : Nah gimana? Apa sudah jelas? // baik sebelum saya tutup kakak minta ke kalian semua untuk jangan malas mengulang materi pelajaran dan coba untuk di praktekan di rumah masing-masing /tetap semangat belajar dan terus jaga kesehatan ya //sampai jumpa lagi di pertemuan selanjutnya wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh //"
11	Menampilkan animasi siswa yang telah selesai belajar	<i>Backsound : Upbeat Happy Background Music No Copyright</i> <i>SFX : -</i>
12	Manampilkan bumper akhir disertai logo sekolah, alamat, website dan media sosial sekolah	<i>Backsound : Upbeat Happy Background Music No Copyright</i> <i>SFX : -</i>

### 3.1.6. Rundown

*Rundown* berisi tentang cerita yang di susun dan rancang berdasarkan durasi waktu. Adapun susunan *rundown* dari video *blended learning* pada mata pelajaran desain grafis percetakan:

Tabel 3. *Rundown*

No	Scene	Location	Duration	INT/EXT	Description
1	1	Ruang Green Screen	00:25 - 00:49	-	Bumper awal Logo dan nama sekolah
2	2	Ruang Green Screen	00:50-00:58	-	Mengambil shot Animasi gedung sekolah
3	3	Ruang Green Screen	00:59-01:19	INT	Mengambil shot Guru yang sedang memperkenalkan diri
4	4	Ruang Green Screen	01:20-01:39	INT	Mengambil shot Guru yang akan menjelaskan tentang prinsip gambar sketsa dan ilustrasi
5	5	Ruang Green Screen	01:40-02:08	INT	Mengambil shot Guru menjelaskan pengertian sketsa
6	6	Ruang Green Screen	02:09-02:45	INT	Mengambil shot Guru menjelaskan unsur-unsur sketsa
7	7	Ruang Green Screen	02:46-02:59	INT	Mengambil shot Guru menjelaskan Teknik menggambar sketsa
8	8	Ruang Green Screen	03:00-03:14	INT	Mengambil shot Guru menjelaskan pengertian ilustrasi

9	9	Ruang Green Screen	03:15-03:25	INT*	Mengambil shot Guru menjelaskan unsur-unsur gambar ilustrasi
10	10	Ruang Green Screen	03:26-03:47	INT	Mengambil shot Guru yang sedang menuntun materi dan memotivasi para siswa
11	11	Ruang Green Screen	03:48-04:00	INT	Mengambil shot siswa yang telah selesai belajar
12	12	Ruang Green Screen	04:01-04:15	-	Bumper akhir disertai logo sekolah, alamat, website dan media sosial sekolah

3.1.7. Penyusunan Crew

Pembuatan media pembelajaran *blended learning* ini, membutuhkan penyusunan *crew* yang terlibat dalam pengambilan gambar. Ini adalah susunan *crew* untuk proses produksi video:

Tabel 4. Susunan Crew

No	Jabatan	Nama
1.	Sutradara	Muhammad Zaenudin
2.	Cameraman	Muhammad Zaenudin
3.	Lightingman	Aris Desriandi
4.	Editor	Muhammad Zaenudin
5.	Sinopsis, Storyboard, Script Writing dan Rundown	Muhammad Zaenudin
6.	Dokumentasi	Muhammad Zaenudin
7.	Pemain	Bagus Adi Karyono Guru Multimedia SMK Bina Am Ma'mur

3.1.8. Time schedule

Berisi tahapan serta jangka waktu penelitian mulai dari bulan Maret 2021 sampai dengan selesai yaitu pada bulan Agustus 2021 yang dapat dijabarkan :

Tabel 5. Time Schedule

Tahapan	Maret 2021				April 2021				Mei 2021				Juni 2021				Juli 2021				Agustus 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Observasi																								
Pengumpulan Data																								
Analisis Data																								
Ide/Gagasan																								
Sinopsis/Cerita																								
Narasi																								
Pembuatan Storyboard																								
Script Writing																								
Rundown																								
Penyusunan Crew																								
Time Schedule																								
Anggaran/Budget																								
Peralatan yang digunakan																								

Tahapan	Maret 2021				April 2021				Mei 2021				Juni 2021				Juli 2021				Agustus 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Production	Perencanaan multimedia																							
	Perencanaan audio																							
	Perencanaan visual																							
	Perencanaan Broadcasting																							
Post Production	Digitizing																							
	Editing																							
	Mixing																							
	Finishing																							
	Tahapan Keluaran																							
	Segmen Pasar																							

3.1.9. Budget

Sebelum produksi hendaknya membuat rencana tertulis mengenai kegiatan suatu penelitian yang dinyatakan secara kuantitatif untuk jangka waktu tertentu. *Budget* produksi media video pembelajaran *blended learning* ini:

Tabel 6. *Budget* Produksi Media

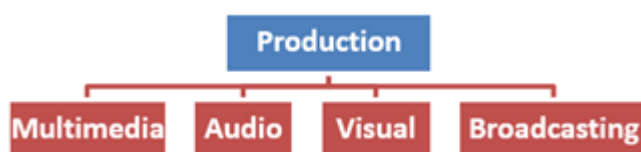
No	Alat Produksi	Keterangan	Jumlah	Hari	Harga	Total
1	Survei Lokasi	-	-	7 hari	Rp.25.000	Rp.175.000
2	Kamera Canon m100	Sewa	1	1 hari	Rp.100.000	Rp.100.000
3	Microphone External Boya	Milik Sendiri	1	-	-	-
4	Lighting Godox SL60W	Sewa	1	1 hari	Rp.100.000	Rp.100.000
5	Tripod Attanta	Milik Sendiri	1	-	-	-
6	PC Intel core i5	Milik Sendiri	1	-	-	-
7	Pen Tablet XP-PEN Star 03 V2	Milik Sendiri	1	-	-	-
8	Memory Sandisk Ultra 64 GB	Milik Sendiri	1	-	-	-
9	DVD RW + label + Cover	Beli	2		Rp.15.000	Rp.30.000
10	Talent/Pemain	Jasa	1	1 hari	Rp.150.000	Rp.150.000
11	Transportasi	-	2	1 hari	Rp.25.000	Rp.50.000
12	Konsumsi	-	2	1 hari	Rp.20.000	Rp.40.000
13	Software : • Clip Studio paint EX 1.8.8 • Adobe After Effect Pro CC 2020 • Adobe Premiere Pro CC 2020 • Adobe After Effect Pro CC 2020	-	Free Download	-	-	-
14	Lain-lain (Biaya listrik dan internet)	-	-	6 Bulan	Rp.200.000	Rp. 1.200.000
<b>TOTAL</b>						<b>Rp. 1.845.000,-</b>

### 3.1.10. Peralatan yang digunakan

Pembuatan media pembelajaran *blended learning* ini memakai Kamera Canon m100, Microphone External Boya, Lighting SL60W, Tripod Attanta, PC Intel Core i5, Pen Tablet XP-PEN Star 03 V2, Memory Sandisk Ultra 64 GB, dan DVD RW.

### 3.2. Production

*Production* merupakan tahap dimulainya proses *shooting* video dan pengambilan gambar. Pada tahap *production* video *blended learning* pada sekolah ini terdapat sinopsis, *storyboard* dan *script writing* yang telah dibuat sebelumnya lalu dieksekusi oleh para pemain, *crew*, dan sutradara.



Gambar 14. *Production*

#### 3.2.1. Perancangan Multimedia

Perencanaan *multimedia* merupakan tahapan penyajian isi video berupa teks, suara, dan gambar untuk menciptakan sebuah media video *blended learning*.

- Dalam media video *blended learning* ini font yang digunakan yaitu *Arial Black* dan *Caramel Sweets*.
- Gambar yang digunakan di video *blended learning* adalah gambar logo, gedung sekolah, karakter animasi 2 dimensi dalam bentuk png, jpg, dan mp4 yang berintegrasi menjadi format mp4.
- Suara yang digunakan pada video *blended learning* ini adalah suara asli manusia (*dubber*), *backsound Upbeat Happy Background Music No Copyright*, dan *sound effect* sebagai pemanis teks.

#### 3.2.2. Perancangan Audio

Ini adalah uraian bagian dari suara.

- Backsound* yang dipakai untuk pembuatan media pembelajaran *blended learning* yaitu *Upbeat Happy Background Music No Copyright*
- Voice over* yang digunakan dalam media video pembelajaran yaitu berupa suara yang diisi langsung oleh pemain direkam menggunakan *microphone external* Boya agar suara lebih jernih.
- Sound effect* yang digunakan yaitu *Beatbox Logo Intro*, dan *Bird Flying*, *Spring Birds Chiring*, dan *bell* sebagai daya Tarik dari objek yang ditampilkan agar terkesan unik dan tidak monoton.

#### 3.2.3. Perancangan Visual

Sebuah susunan konsep visual baik untuk diperlihatkan di dalam sebuah video agar dapat menghasilkan video yang menarik untuk dilihat. Dalam perencanaan visual ini terdapat teks, gambar dan visual *effect* untuk menghasilkan video yang berisikan media pembelajaran *blended learning* pada sekolah tersebut.

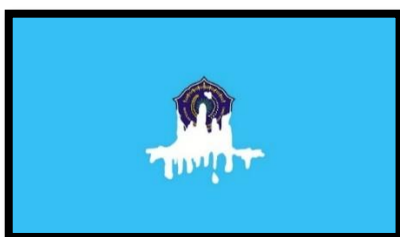
### 3.2.4. Perancangan Broadcasting

Ini adalah tahap terakhir dalam pembuatan video.

- a. Tujuan *Broadcasting* yaitu dengan adanya metode pembelajaran *blended learning* ini, dapat mempermudah pengajar ketika menyampaikan materi yang lebih menarik dan interaktif.
- b. Video akan diimplementasikan melalui *Youtube Channel*, *WhatsApp Group*, *Instagram*, *Webside Sekolah*, *Zoom Meeting* dan saat kegiatan promosi sekolah.
- c. Hasil suatu *project* yang dibuat untuk menjangkau target lebih luas dengan memanfaatkan berbagai media elektronik dan juga media sosial sebagai tempat publikasi media video tersebut.

### 3.2.5. Program Visual

Proses produksi media video pembelajaran *blended learning* ini, program visual dirancang dengan *software Adobe After Effect Pro CC 2020*, *Clip Studio Paint EX 1.8.8*, dan *Adobe Premiere Pro CC 2020*.



Gambar 15. Scene 1/ Bumper awal (logo dan nama sekolah)



Gambar 16. Scene 2/ Animasi Gedung Sekolah



Gambar 17. Scene3/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru yang sedang memperkenalkan diri



Gambar 18. Scene4/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru yang akan menjelaskan tentang prinsip gambar sketsa dan ilustrasi



Gambar 19. Scene5/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru menjelaskan pengertian sketsa



Gambar 20. Scene6/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru menjelaskan unsur-unsur sketsa



Gambar 21. Scene7/ INT/ Day / Medium Close-Up/ Guru menjelaskan teknik menggambar sketsa



Gambar 22. Scene8/ INT/ Day / Medium Close-Up/ Guru menjelaskan pengertian ilustrasi



Gambar 23. Scene9/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru menjelaskan unsur-unsur gambar ilustrasi



Gambar 24. Scene 10/ INT/ Day / Medium Shot/ Guru yang sedang menutup materi dan memotivasi para siswa



Gambar 25. Scene 11/ Animasi siswa yang telah selesai belajar



Gambar 26. Scene 12/ Bumper akhir disertai logo sekolah, alamat, website dan media social sekolah

### 3.3. Post Production

Merupakan tahap akhir dalam pembuatan video *Blended Learning* ini, *Post Production* adalah proses dimana keseluruhan hasil *shooting* diedit oleh editor video sesuai dengan *storyboard* sehingga menjadi hasil *finishing* video.



Gambar 27. Post Production

#### 3.3.1. Digitizing

*Digitizing* merupakan pengalihan media dalam bentuk gambar, atau audio, video menjadi bentuk *digital* dengan bantuan program pengolah data atau lainnya.

### 3.3.2. *Editing*

*Editing* membutuhkan waktu pemrosesan yang cukup memakan banyak waktu memilih, merapikan, lalu menggabungkan beberapa project kebutuhan agar mendapat hasil yang maksimal.

### 3.3.3. *Mixing*

*Mixing* merupakan sebuah penggabungan suara pada saat proses *editing*

### 3.3.4. *Finishing*

*Finishing* adalah tahapan akhir dari perancangan media pembelajaran *blended learning* ini.

### 3.3.5. *Exporting*

Merupakan langkah akhir dari pembuatan video, sesudah melewati beberapa tahap sebelumnya.

### 3.3.6. *Segmen Pasar*

Ini adalah tahapan yang terakhir, yaitu menentukan media yang akan digunakan untuk merilis, *upload* atau didistribusikan video pembelajaran tersebut.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisa permasalahan pada Sekolah tersebut. Video *blended learning* sangat diperlukan, sebagai media penunjang pembelajaran pada Jurusan Multimedia khususnya pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. agar lebih efisien dan dapat memotivasi minat belajar siswa/i. Ada sejumlah masukan terhadap penelitian ini diantaranya : Kendala pembelajaran yang dihadapi saat ini belum menerapkan metode *blended learning* dengan maksimal, media sebelumnya menggunakan *slide power point*, *whatsapp group*, dan menggunakan media pembelajaran yaitu *Zoom Meeting* dan *Web Sekolah*, yang belum *update* dan kurang memotivasi keinginan belajar siswa/i, sering kali siswa/siswi tidak memperhatikan materi pelajaran karena penyampaian materi yang tidak menarik, dan Target yang ingin dicapai melalui metode *blended learning* ini yaitu dapat membantu sekolah khususnya Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Desain grafis percetakan dengan lebih baik dan menarik, juga membantu siswa/siswi agar proses belajar lebih nyaman.

## 5. SARAN

Disarankan agar sekolah tersebut kedepannya untuk menerapkan metode *blended learning*, untuk lebih aktif dalam kegiatan praktek belajar sesuai dengan program studi masing-masing guna melatih keterampilan siswa agar dapat mempersiapkan diri untuk bekal setelah lulus dan selalu sigap dalam memberikan informasi terbaru tentang sekolah, pelajaran maupun kegiatan, dengan selalu membarui informasi tersebut pada media pembelajarannya seperti modul atau video praktikum, sesuai dengan perkembangan kurikulum dan kemajuan informasi. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya agar lebih menarik dalam pembuatan animasi *Blended Learning* dan tidak hanya 1 mata pelajaran, melainkan beberapa mata pelajaran lainnya. Karena video animasi pembelajaran sangat efektif di era sekarang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Batubara, Hendra Saputra, Afif Rahman Riyanda, Rahmawati, Ambiyar, dan Agariadne Dwinggo Samala, 2022, "Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19: Meta-Analisis", Riau: Universitas of Pahlawan Tuanku Tambusai, Jurnal Basicedu, ISSN: 2580-1147, Vol.6, No.3: 4631-4640.
- [2] Astuti, Puji, dan Febrina. 2019, "Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa." Tanjung Pinang: Kampus Universitas Maritim Raja Ali Haji Senggarang, Jurnal Gantang. p-ISSN 2503-0671, Vol.4, No.2: 111-119.
- [3] Purba, Rafika, Ersika Puspita Dani, Syifa Aulia, and Putri Pratiwi, 2022, "Pelatihan Blended Learning Dengan Google Classroom Bagi Guru SMP Negeri 2 Satu Atap STM Hilir", Serdang: STMIK Pelita Nusantara, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, ISSN: 2745-4053, Vol.2, No.2: 53-60.
- [4] Eriyaningsih, Faridah, Hariyadi dan Agus Nuryatin, 2022 "Penggunaan Model Blended Learning dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Normal Baru", Semarang: Universitas Negeri Semarang, Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, ISSN: 2815-8655, Vol.5, No.1: 153-162.
- [5] Weniati, Siti Yuni, dan Rochmawati, 2022 "Pengaruh Blended Learning, Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi di SMK" Riau: Universitas of Pahlawan Tuanku Tambusai, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, ISSN: 2656-8063, Vol.4, No.3: 3276-3288.
- [6] Wijaya, Indra, Astri Indah Juwita, dan Wahyu Illahi, 2022, "Pengembangan Media E-Learning dengan Model Blended Learning Berbasis Google Classroom", Padang: Universitas Putra Indonesia YPTK, Jurnal KomtekInfo, ISSN: 2502-8758, Vol.9, No.1: 12-17.
- [7] Afifah, Silvi Nur, Kokom Komalasari, Disman, dan Elly Malihah, 2022, "Pembelajaran IPS Berbasis Blended Learning sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 21", Riau: Universitas of Pahlawan Tuanku Tambusai, Jurnal Basicedu, ISSN: 2580-1147, Vol.6, No.3: 4311-4320.
- [8] Triasmoro, Rindang Djoko, 2022 "Penggunaan Media Sirkuit Kenali Aku Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Sains di Masa Pandemi". Riau: Universitas of Pahlawan Tuanku Tambusai, EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN. ISSN: 2656-8063, Vol.4, No. 2: 2363-2369.
- [9] Umaroh, Susi Tri, Soeryanto Soeryanto, Warju Warju, and Supari Muslim, 2022 "Peningkatan Kualitas Proses dan Prestasi Belajar Siswa SMK Teknik Otomotif dengan Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19". Riau: Universitas of Pahlawan Tuanku Tambusai, EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN. ISSN: 2656-8063, vol.4, No.1: 1150-1156.
- [10] Susilowati, Susilowati, Dian Hidayati, Fillah Babul Fathatul Jannah, and Astutri Puji Rahayu, 2022 "Pembelajaran Interaktif Melalui Model Blended Learning di Sekolah Dasar". Riau: Universitas of Pahlawan Tuanku Tambusai, Jurnal Basicedu. ISSN: 2580-1147. Vol.6, No.2: 2747-2753.

- [11] Iskandar, Henry dan Dwiki Muda Yulanto. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Kompetensi Motorik Berbasis Model Blended Learning". Medan: Universitas Negeri Medan. *Journal of Mechanical Engineering Learning*. ISSN: 2252-651X. Vol.9, No.2: 71-76.
- [12] Nurcahyo, Widyat. Yumniati Agustina dan Adi Rizfal Efriandi. 2019. "Model Perancangan Pembelajaran Blended Mata Kuliah Keilmuan Akuntansi di ITB-AD Jakarta". Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. ISSN: 1411-2744. Vol. 21, No.2: 179-181.
- [13] Waroh, Zahrotul Ma. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Edmodo Berbasis Blended Learning Berorientasi Representasi Kimia". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. *Journal of International Tropical Chemistry Research and Education*. ISSN: 2685-144X. Vol.2, No.1: 34-41.
- [14] Arifin, Rita Wahyuni. Henri Septanto dan Imron Wignyowiyoto. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning". Bekasi: STMIK Bina Insani. *Jurnal Manajemen Informasi*. ISSN: 2548-3331. Vol.2, No.2: 179-188.
- [15] Suhartini, Ratna dan Sekar Asrining Puri. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Kuliah Tailoring". Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Tata Busana*. ISSN: 2303-176X. Vol.7, No.3: 8-15.