

Perancangan Video Animasi Explainer Program Kampus Merdeka Sebagai Solusi Dampak Pandemi Terhadap Pendidikan Di Daerah Pesisir

Ade Mousadecq¹, Rohiman Rohiman², Abdi Darmawan³, Dika Tondo W

^{1, 2, 3, 4} Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya

¹ademoushadeq@darmajaya.ac.id

²rohiman@darmajaya.ac.id

³abdi@darmajaya.ac.id

⁴dikatondo@darmajaya.ac.id

Abstract

The problem of poverty itself is a priority in Indonesia. In general, data from the Central Statistics Agency states that the poverty rate in Indonesia has decreased from 1999 to 2018 both in terms of numbers and percentages. However, in 2013, 2015, and 2020, the poverty rate increased by 1.37 million urban residents and 333.9 thousand in rural areas. The COVID-19 pandemic has added to the problem of poverty in Indonesia, the difficulty of finding job vacancies, reduced space for movement, low education and knowledge and lack of information. The importance of education is because it is one of the main factors in the context of national development with the aim of increasing the intelligence of the community, so that an intelligent, advanced, and prosperous society is realized. Through the campus teaching program, students are given the opportunity to become educators in elementary schools (SD). Some of the campus's teaching objectives include: (1) so that students become strengthening literacy and numeracy learning, (2) assisting learning during a pandemic, especially for elementary schools in 3T (Lagged, Outermost, Frontier) areas, and (3) Use of video media This explainer animation for the socialization of the Merdeka – Merdeka Learning Campus program will increase knowledge related to information regarding the solution to the impact of the Covid 19 pandemic in the world of education because an attractive visual display can affect the psyche of the audience, especially supported by backsound and interesting interactions.

Keywords: Animation; Explainer; Pandemic

Abstrak

Permasalahan kemiskinan sendiri menjadi prioritas di Indonesia. Secara umum, data Badan Pusat Statistik menyebutkan tingkat kemiskinan di Indonesia mengalami penurunan terhitung mulai dari periode 1999 sampai 2018 baik dari sisi jumlah maupun persentase. Akan tetapi, pada tahun 2013, 2015, dan 2020 angka kemiskinan mengalami kenaikan yakni 1,37 juta penduduk perkotaan dan 333,9 ribu di pedesaan. Pandemi covid 19 ikut mempertambah permasalahan kemiskinan di Indonesia, sulitnya mencari lowongan pekerjaan, berkurangnya ruang gerak, rendahnya pendidikan dan pengetahuan serta kurangnya informasi. Pentingnya pendidikan dikarenakan salah satu faktor utama dalam rangka pembangunan nasional dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat, sehingga terwujud masyarakat yang cerdas, maju, dan sejahtera. Melalui program kampus mengajar mahasiswa diberi peluang untuk menjadi pendidik di Sekolah Dasar (SD). Beberapa tujuan kampus mengajar, diantaranya: (1) agar mahasiswa menjadi penguatan pembelajaran literasi dan numerasi, (2) membantu pembelajaran di masa pandemi, terutama untuk SD di daerah 3T (Tertinggal, Terluar, Terdepan), dan (3) Penggunaan media video animasi explainer untuk sosialisasi program Kampus Merdeka – Merdeka Belajar ini akan menambah pengetahuan terkait informasi dari solusi dampak pandemi Covid 19 di dunia pendidikan karena tampilan visual yang menarik mampu mempengaruhi psikis penonton apalagi didukung oleh backsound serta interaksi yang memberikan yang menarik.

Kata Kunci: Animasi; Eksplainer; Pandemi

1. PENDAHULUAN

Kemiskinan adalah masalah sosial yang bersifat global, yang berarti kemiskinan merupakan masalah yang dihadapi serta menjadi perhatian banyak kalangan didunia ini. Kemiskinan disebabkan oleh banyak faktor yang saling terkait satu sama lain, seperti rendahnya tingkat pendapatan, tidak adanya usaha untuk memperbaiki kehidupan, dan kebijaksanaan pembangunan yang belum seimbang (Itang, 2015).

Pandemi Covid 19 yang terjadi saat ini telah menghantam seluruh penjuru dunia hingga ratusan negara. World Health Organization (WHO) pada 12 Maret 2020 telah menetapkan wabah covid-19 sebagai pandemi global. Dampak

perekonomian yang disebabkan oleh pandemi Covid 19 ini juga dirasakan di daerah pesisir. Pendapatan utama masyarakat di daerah pesisir ini adalah sebagai nelayan. Nelayan dan pembudidaya memiliki peran penting dan menjadi andalan dalam menopang kedaulatan pangan nasional, produk perikanan menyediakan 54 % dari seluruh protein hewani yang dikonsumsi. Kontribusinya dalam penciptaan lapangan pekerjaan juga sangat penting. Sektor perikanan tangkap diperkirakan menyediakan lapangan kerja langsung lebih dari enam juta orang dan lapangan kerja tidak langsung bagi jutaan lainnya.

Meskipun peranannya dalam ekonomi negara yang cukup besar, tidaklah demikian dengan kondisi kehidupan nelayan atau keluarganya. 2,7 juta nelayan di Indonesia termasuk di daerah pesisir turut menyumbang 25 % angka kemiskinan nasional, karena mayoritasnya hidup di ambang batas garis kemiskinan (Herman, 2020). Gambaran ini tentu menjadi karakteristik spesifik kerentanan nelayan dan pembudidaya dalam konteks sosial-ekonomi, khususnya dalam menghadapi Covid-19 saat ini.

Faktor kenaikan angka kemiskinan akibat Covid 19 di daerah pesisir yang dijabarkan di atas, juga berpengaruh pada pendidikan. Rendahnya pendidikan dan pengetahuan serta kurangnya informasi sebagai akibat keterisolasian pulau-pulau kecil merupakan karakteristik dari masyarakat pulau-pulau kecil (Akhyary et al., 2019). Pentingnya pendidikan dikarenakan salah satu faktor utama dalam rangka pembangunan nasional dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat, sehingga terwujud masyarakat yang cerdas, maju, dan sejahtera.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tahun 2020 meluncurkan program Kampus Merdeka. Salah satu program dari kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka adalah Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi. Program tersebut merupakan amanah dari berbagai regulasi/landasan hukum pendidikan tinggi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan lulusan pendidikan tinggi (Dirjen Dikti Kemendikbud, 2020). Latar belakang program Kampus Merdeka ini untuk menyiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat, kompetensi mahasiswa harus disiapkan untuk lebih siap dengan kebutuhan zaman.

Salah satu program dari Kampus Merdeka ialah Kampus Mengajar, dimana mahasiswa diberi peluang untuk menjadi pendidik di Sekolah Dasar (SD). Kampus Mengajar merupakan kegiatan mengajar di sekolah dan bagian dari program Kampus Merdeka. Program Kampus Mengajar ini bertujuan untuk (1) Menghadirkan mahasiswa sebagai bagian dari penguatan pembelajaran literasi dan numerasi. (2) Membantu pembelajaran di masa pandemi, terutama untuk SD di daerah 3T (Tertinggal, Terluar, Terdepan) dan pelosok yang membutuhkan bantuan para pengajar dari para mahasiswa (Muhajir et al., 2021). Selama penugasannya, mahasiswa berperan sebagai duta edukasi perubahan perilaku Covid 19.

Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi media sosialisasi dalam bentuk visual animasi explainer, yang berisi informasi terkait permasalahan yang ditimpa oleh pendidikan di daerah pesisir selama masa pandemi Covid 19. Video animasi ini bertujuan untuk mensosialisasikan program Kampus Merdeka sebagai solusi bagi pendidikan yang telah diluncurkan pemerintah agar diketahui oleh masyarakat luas.

Explainer video menurut 319-39 adalah sebuah video yang memfasilitasi suatu institusi untuk menarik konsumen. (Rahmadianto & Andito, 2018). Selaras dengan pendapat (Bagaskara & Ruslan, 2019) bahwa video explainer adalah video animasi pendek yang berfokus pada penjelasan tema dengan cara yang sederhana, menarik, dengan menggunakan bahasa yang jelas dan ringkas, menggunakan visual yang menarik sehingga cepat menarik perhatian pemirsa. Sehingga dapat dijadikan alternative variasi metode pembelajaran untuk membantu para siswa dalam proses belajar mengajar (Zabidin & Ruslan, 2007).

Video yang dirancang menggunakan animasi bergerak. Dalam desain komunikasi visual, animasi berfungsi untuk menarik pembaca agar tidak bosan dan lebih mudah dalam memahami isi pesan yang terkandung di dalamnya (Zabidin & Ruslan, 2007).

Media animasi explainer adalah animasi dengan tampilan 2 dimensi atau 3 dimensi. Animasi explainer lebih mementingkan konten daripada eksekusi, sehingga cocok menjadi media hiburan sekaligus sosialisasi di masyarakat (Widyanto, 2020). Animasi dengan tampilan sederhana dengan langsung menuju ke pokok permasalahan yang akan disampaikan menjadikan orang yang melihatnya mudah menangkap informasi yang disajikan. Tampilan animasi yang explainer juga membawa aura positif yang bersifat santai dan rileks.

Penyampaian media animasi video explainer ini untuk menjalankan program kampus merdeka, salah satunya adalah mengajar. Sehingga, sosialisasi lebih efektif dan berkesan ringan dan masyarakat dapat berfikir jernih dalam membuat suatu keputusan yang lebih bijak.

Sesuai dengan penjabaran latar belakang masalah di atas, penulis mendapatkan rumusan masalah yaitu: “Bagaimana merancang animasi explainer video untuk sosialisai program Kampus Merdeka sebagai solusi dari dampak pandemi Covid 19 terutama di dunia pendidikan sehingga video tersebut menjadi informatif dan diterima oleh masyarakat luas?”.

2. KERANGKA TEORI

2.1 Pengertian Animasi

Animasi secara defenitif berasal dari kata “to animate” yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Contohnya seperti sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan yang hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik mengolah gambar secara berurut yang digarap sedemikian rupa sehingga penonton dapat merasakan adanya gerakan pada gambar yang ditampilkan.

Definisi tersebut mengartikan bahwa benda-benda mati dapat hidup. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau di-visualisasikan tampak hidup. Secara universal gambar atau bentuk yang digerakkan memang dapat dikatakan sebagai suatu bentuk animasi, akan tetapi esensi dari animasi tidak sebatas pada unsur menggerakkan itu sendiri, jika kehidupan memang identik dengan adanya gerak, maka kehidupan itu sendiri juga mempunyai karakter kehidupan. Dengan demikian pemahaman tentang animasi tidak hanya sebatas menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakteristik (identitas) pada obyek-obyek yang akan di-animasikan.

Esensi inilah yang kemudian dikembangkan oleh beberapa animator-animator sehingga obyek animasinya tidak bersifat perubahan gerak, tetapi lebih daripada itu, mood, emosi, watak yang dimasukkan sebagai suatu pengembangan karakterisasi dari animasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa animasi secara sederhana ialah menghidupkan benda diam (gambar) diproyeksikan menjadi bergerak yang dimaksud di proyeksikan ialah dengan menggunakan software aplikasi. (Albardon :2010).

Animasi merupakan serangkaian gambar yang digerakkan dengan cepat secara terus-menerus serta memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011). Berdasarkan bidang dimensi animasi dibagi menjadi dua yaitu animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.

2.2. Jenis Animasi

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam (Djalle, 2007). Menjelaskan jenis animasi yang sering diproduksi.

a. Animasi 2 Dimensi

Jenis animasi 2D adalah jenis yang memiliki sifat flat secara visual, 2 dimensi atau biasa disebut 2D adalah animasi yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang 2 dimensi dapat digambarkan dengan 2 sumbu yaitu sumbu x dan y. Salah satu Contohnya adalah game Super Mario.



Gambar 1. Game Super Mario

Sumber: <https://socs.binus.ac.id/2020/12/08/nostalgia-bersama-super-mario-bros/>

b. Animasi 3 Dimensi (3D)

Jenis animasi ini disebut tiga dimensi karena memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya. Pada gambar yang hanya memiliki dimensi (ukuran) panjang dan lebar (2D) kesan kedalaman belumlah muncul. Ketika dimensi ke tiga (kedalaman) berperan, maka ilusi tersebut baru terlihat nyata. Bidang 3 dimensi dapat digambarkan dengan 3 sumbu yaitu sumbu x, y dan z. Salah satu Contohnya adalah film animasi Upin dan Ipin.



Gambar 2. Contoh Animasi 3 Dimensi
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=mo-btjIUgyQ>

2 *Explainer Video*

Explainer video adalah penggabungan dari dua kata, yaitu explainer dan video. Explainer sendiri berasal dari kata explanation yang berarti penjelasan, sedangkan video merupakan media gabungan antara aspek audio video. Pada halaman website <https://animasistudio.com/apa-itu-video-explainer/> disebutkan bahwa Explainer video adalah animasi yang dirancang untuk memudahkan penonton untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan explainer video lebih mudah diterima penonton, antara lain:

1. Kecenderungan untuk malas membaca informasi yang panjang semakin meningkat.
2. Momen untuk bertatap muka untuk menjelaskan beragam informasi secara detail semakin sedikit.
3. Masyarakat cenderung lebih suka mencari informasi lewat sosial media seperti Facebook, Instagram, Twitter, hingga Youtube.

Pemerintah Provinsi Aceh, menerbitkan buku rancangan pembangunan (RPJM Provinsi Aceh) yang memiliki tebal ratusan halaman dan berisi table-tabel data yang kompleks. Data- data dari Pemerintah Provinsi Aceh ditujukan untuk masyarakat Aceh, sehingga masyarakat memiliki bayangan seperti apa 5 tahun lagi. Namun, hal tersebut akan sulit dipahami oleh masyarakat saat mereka harus membaca ratusan halaman berisi data - data. Untuk menyiasati hal tersebut, maka dibuatlah video explainer.

Sedangkan menurut Angus dalam (Ali, 2015:3), explainer video bertujuan untuk masyarakat luas dan untuk memahami sebuah hal yang akan di jelaskan (produk/layanan) dan bagaimana hal itu berfungsi kepada khalayak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Krämer (2016:255) yang menjelaskan bahwa explainer video merupakan video yang menjelaskan secara efektif menyampaikan fakta-fakta yang kompleks untuk kelompok sasaran dalam waktu yang sangat singkat. Lebih jauh Kramer (2016:255) menjelaskan bahwa karakteristik explainer video ialah: 1) poin penting dalam explainer video terletak pada naskah, 2) video berdurasi pendek, 3) fokus menjaga konten sesederhana mungkin dengan penjelasan yang menggunakan bahasa sederhana, 4) story telling merupakan elemen dasar yang efektif untuk mempengaruhi minat penonton, 5) visual memiliki efek besar untuk penonton dan dapat memikat imajinasi mereka.

Explainer video memiliki kegunaan yang beragam. Seperti yang dijelaskan oleh Pradnyana dalam <http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/bahwa-explainer-video-yaitu>: 1) Untuk bisnis dan startups, 2) Untuk pemasaran secara profesional dan 3) Untuk pendidikan dan pelatihan. Explainer video merupakan salah satu bentuk animasi video yang bersifat presentasi, yaitu animasi dua dimensi yang dikombinasikan dengan tulisan, grafik, serta suara menjadi satu kesatuan utuh berupa video. Explainer videodikemas secara menarik untuk merangsang minat masyarakat dalam menggali informasi. Media Explainer video yang merupakan media audio visual dapat membuat masyarakat mudah mengerti terkait informasi apa yang akan disampaikan. Daryanto (2012 :67 – 70) menyebutkan bahwa :

“Pengembangan media presentasi sebaiknya dipergunakan secara maksimal baik itu potensi serta karakteristik yang dimiliki oleh jenis media presentasi ini. Oleh karena itu, unsur-unsur yang ada pada media ini seperti kemampuan untuk menampilkan teks, grafis, warna, animasi, dan unsur audio visual harus dimanfaatkan secara optimal”.

2.4 *Kemiskinan*

Permasalahan sosial cenderung disebabkan oleh faktor ekonomi yang mengakibatkan kemiskinan. Kemiskinan ini sendiri merupakan permasalahan serius yang dihadapi oleh pemerintah Indonesia. Meskipun telah berjuang puluhan tahun untuk membebaskan diri dari kemiskinan, kenyataan memperlihatkan bahwa sampai saat ini Indonesia belum bisa melepaskan diri dari belenggu permasalahan kemiskinan. Dalam artikel jurnal Penyelenggaraan Pengukuran

Kemiskinan di Badan Pusat Statistik (2018) karya Ahmadriswan Nasution, dijelaskan mengenai definisi kemiskinan menurut BPS, yaitu:

“Kemiskinan adalah ketidakmampuan untuk memenuhi standar minimum kebutuhan dasar yang meliputi kebutuhan makanan maupun non-makanan. Penduduk miskin adalah penduduk yang berada di bawah suatu batas atau disebut sebagai garis kemiskinan. Garis kemiskinan merupakan nilai rupiah yang harus dikeluarkan untuk memenuhi kebutuhan hidup, baik kebutuhan hidup minimum makanan maupun kebutuhan hidup minimum non-makanan”.

2.5 Pandemi dan Dampaknya

Pandemi sendiri merupakan sebuah epidemi yang telah menyebar ke berbagai benua dan negara, umumnya menyerang banyak orang. Sementara epidemi sendiri adalah sebuah istilah yang telah digunakan untuk mengetahui peningkatan jumlah kasus penyakit secara tiba-tiba pada suatu populasi area tertentu. Pasalnya, istilah pandemi tidak digunakan untuk menunjukkan tingginya tingkat suatu penyakit, melainkan hanya memperlihatkan tingkat penyebarannya saja.

Menurut WHO, kriteria pandemi adalah a) terdapat penyakit baru yang muncul pada suatu populasi, b) menyebabkan penyakit yang serius pada manusia, serta c) mudah menyebar dari satu orang ke orang lainnya. Indonesia saat ini sedang dilanda pandemi Covid 19 yang berdampak ke berbagai sektor termasuk ekonomi dan pendidikan, secara defenisi dampak pandemi ini sendiri adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam masyarakat. Ketidakpastian, kebingungan, dan keadaan darurat yang diakibatkan oleh penyebaran virus dapat menjadi stressor bagi banyak orang. Ketidakpastian dalam mengetahui kapan wabah akan berakhir membuat banyak golongan masyarakat terutama golongan menengah ke bawah bingung memikirkan nasib mereka. Kehidupan yang berjalan seperti biasa tanpa adanya mata pencaharian membuat mereka kesulitan memenuhi kebutuhan hidup.

Keberadaan virus yang mengancam setiap orang berpeluang menjadi stressor bagi sebagian besar orang, dan dampaknya bisa jadi sama parahnya dengan dampak yang ditimbulkan jika terinfeksi virus itu sendiri (Taylor, 2019). Ketakutan akan kematian merupakan konflik psikologis dasar pada manusia (Knoll, 2020) dan sesuai dengan Teori Manajemen Teror, ketakutan akan kematian yang tidak pasti datangnya membuat manusia melakukan berbagai hal untuk mempertahankan kehidupannya (Greenberg, Pyszczynski, Solomon, 1986). Adanya pandemi COVID-19 tentu membuat teror yang dirasakan semakin intens. Tentunya, ada beberapa hal positif dan negatif yang dilakukan orang-orang untuk bertahan hidup.

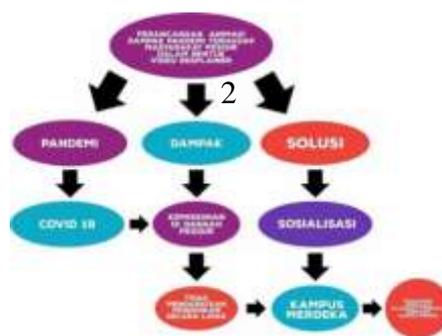
Untuk mengurangi kecemasan di masyarakat, sudah sepatutnya kita melakukan berbagai hal untuk meningkatkan optimisme masyarakat di tengah pandemi ini. Masyarakat yang masih mampu mencukupi kebutuhan hidupnya banyak yang meningkatkan kepeduliannya dengan berkontribusi untuk membantu golongan yang tidak mampu dengan cara melakukan penggalangan dana, melakukan donasi. Ada juga kelompok-kelompok lain yang membantu menjahitkan APD untuk tenaga kesehatan serta memproduksi masker dalam jumlah besar untuk dibagikan kepada orang-orang yang masih harus bekerja di luar.

3. METODOLOGI

Perancangan animasi dalam bentuk video *explainer* ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan *Brainstorming*. metode *Brainstorming*, yaitu metode yang sangat umum untuk menemukan ide-ide baru, yang didasarkan pada spontanitas dan kreatifitas. Secara Konseptual *brainstorming* cenderung melatih otak manusia untuk memicu munculnya ide dan kemudian meletakkan ide-ide tersebut di atas kertas. Pencetus konsep dasar *brainstorming* adalah seorang penulis dari Amerika yang bernama *Alex F. Osborn*, pada tahun 1939, yang kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh ahli teori manajemen yang bernama *Charles Hutchison Clark*.

Tujuan dari metode *brainstorming* adalah untuk mengumpulkan ide-ide mentah dengan cepat, di mana seseorang akan diminta untuk mengungkapkan ide-ide mereka dengan lantang. Metode ini dimaksudkan untuk membawa berbagai ide ke atas meja, di mana beberapa di antaranya akan jatuh ke pinggiran, sementara yang lain akan ditarik dan dibentuk menjadi sesuatu yang lebih konkret. Metode *brainstorming* yang dirancang *Osborn* memiliki 4 aturan yaitu:

- a) Tidak ada kritik terhadap ide
- b) Cari ide dalam jumlah besar
- c) Kembangkan ide satu sama lain
- d) Dorong ide yang liar dan yang tampak berlebihan.



Gambar 3. Brainstorming perancangan animasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Rujukan Perancangan

Dalam proses merancang animasi *eksplainer* ini tidak lepas dari sumber yang menjadi dasar rujukan dalam membuat karya, yaitu videoanimasi *eksplainer* “Kok Bisa?”, karya Hillary Sekar. Video animasi ini membahas tentang segala ilmu pengetahuan dimulai dari pertanyaan, animasi Kok Bisa ingin menciptakan pengalaman belajar sains yang inovatif dengan menjawab pertanyaan sehari-hari melalui video-video animasi edukatif. Melalui animasi, Kok Bisa konsep yang rumit bisa digambarkan dengan kontekstual dan lebih mudah dipahami.

Video animasi ini tidak ada relevansinya dengan rancangan yang telah digarap karena cerita di dalam video ini bersifat ilmu pengetahuan sementara video animasi yang telah dirancang berkonsep tentang sosialisasi program Kampus Merdeka yang disajikan dengan data-data. Perbedaan antara video animasi Kok Bisa? dengan video yang telah dirancang yaitu pada desain bentuk *character* serta semua unsur visualnya. Perbedaan lainnya adalah pada durasi video-nya yaitu 1 menit 01 detik, sementara video animasi Kok Bisa? durasinya sekitar 03 menit 50 detik. Video rujukan perancangan memberikan kontribusi berupa bentuk visual animasi yang atraktif sebagai modal awal untuk menciptakan animasi *eksplainer* yang menarik untuk ditonton oleh masyarakat luas.



Gambar 4. Animasi kok bisa

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=jPyd0Xv5LfY> (Bisa?, 2015)

4.2 Sintesis

Tahapan sintesis dilakukan melalui tahapan perencanaan media dan strategi kreatif, yaitu:

a. Perencanaan media

Tujuan memilih media, pemilihan animasi dalam bentuk video *explainer* harus mempertimbangkan yang 3 aspek yaitu jangkauan (*reach*), frekuensi (*frequency*), dan kesinambungan (*continuity*). Tahapan ini merupakan pertimbangan untuk menentukan *target audience*. Adapun klasifikasi pada *target audience* yang ingin dijadikan sasaran pada perancangan kali ini, yaitu:

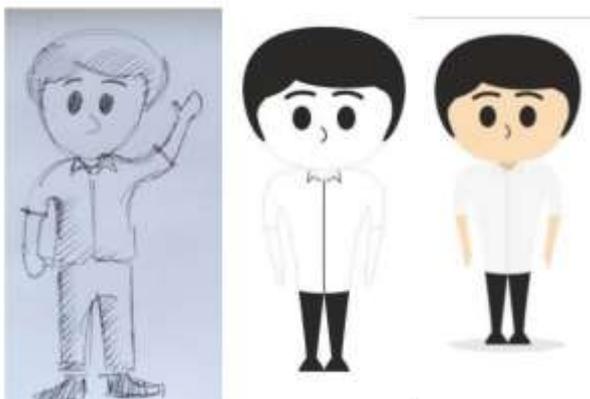
- (1) Geografis wilayah: Indonesia. Ukuran: Negara. Kepadatan: Wilayah Demografis

- (2) Umur: 18-45 tahun Gender: Pria dan wanita. Warga Negara: Indonesia. Kalangan: Masyarakat dan Kaum Akademik,
 - (3) Psikografis memiliki kesadaran yang kuat terhadap dampak pandemi Covid 19 pada dunia pendidikan sehingga terciptanya soal metode pendidikan di masa pandemi.
- b. Strategi media, yaitu jawaban tujuan media yang telah ditetapkan meliputi pemilihan media yaitu animasi dalam bentuk video *explainer*, prioritas media yaitu sosialisasi tentang program Kampus Merdeka – Merdeka Belajarsebagai solusi untuk permasalahan pendidikan karena faktor kemiskinan akibat pandemi Covid 19 di daerah pesisirdan media pendukung untuk animasi dalam bentuk video *explainer* ini.
- c. Perencanaan kreatif
- 1) Tujuan kreatif yaitu terciptanya pengetahuan masyarakat terkait program Kampus Merdeka – Merdeka Belajar yang merupakan solusi untuk pengentasan kemiskinan, karena faktor pendidikan sangat berpengaruh terhadap pendapatan masyarakat. Masyarakat yang berpendidikan cenderung memiliki pola pikir maju serta berinisiatif.
 - 2) Strategi kreatif dalam sosialisasi program Kampus Merdeka – Merdeka Belajar ini adalah dengan menggunakan animasi dalam bentuk video *explainer* untuk publikasi-nya.

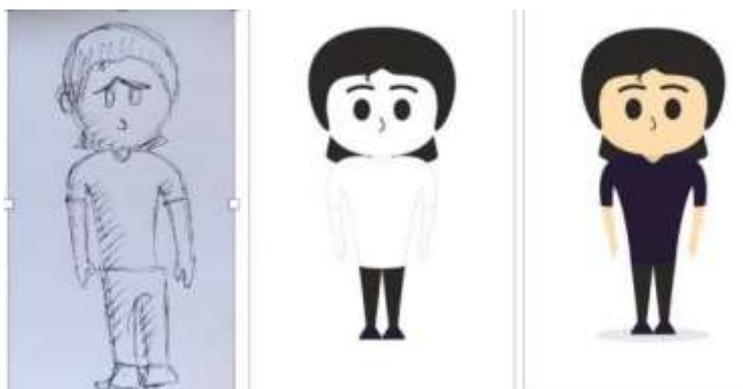
4.3 Prose Perancangan

A. Pembuatan Sketsa

Sketsa kasar yang dibuat yaitu sketsa karakter animasi dan elemen-elemen visuallainnya yang mendukung ilustrasi cerita sebelum dilanjutkan pada proses komputerisasi. Adapun sketsa kasar yang telah dibuat adalah tokoh penyampai pesan, nelayan, grafik, kapal, dan Gedung.



Gambar 5. Sketsa karakter Pemerintah
Sumber: Dokumentasi Pribadi



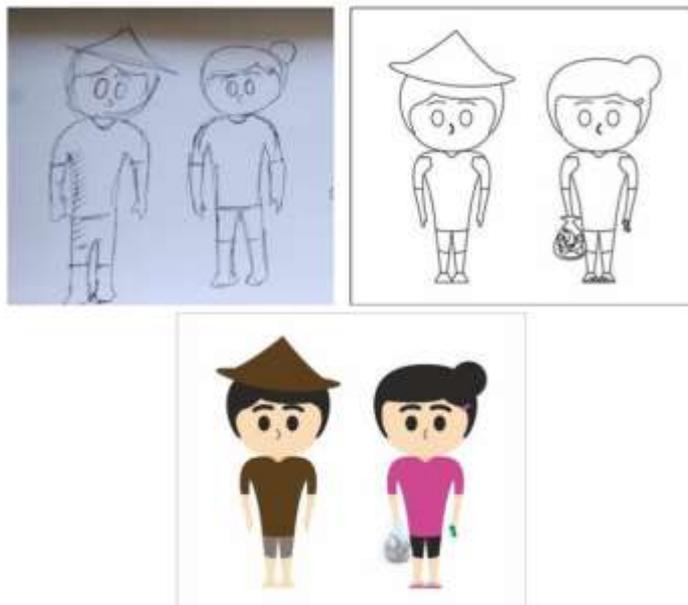
Gambar 6. Sketsa Karakter Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi



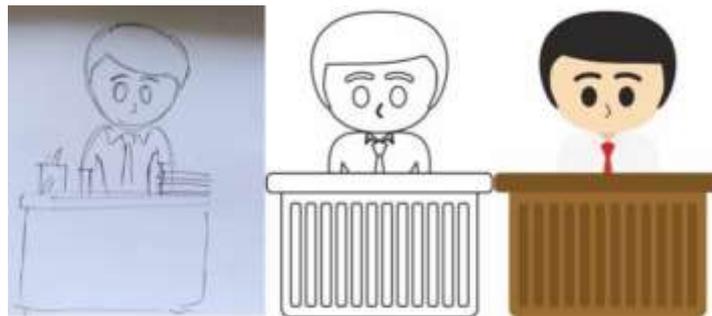
Gambar 7. Sketsa Gedung Perkotaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8. Sketsa Pedesaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



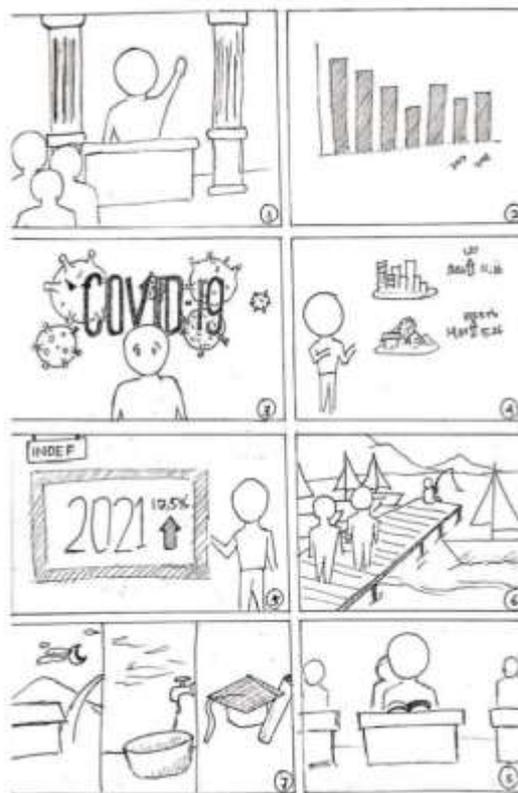
Gambar 9. Sketsa Nelayan dan Ibu
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. Sketsa Anak Sekolah
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B. Penyusunan *Storyboard*

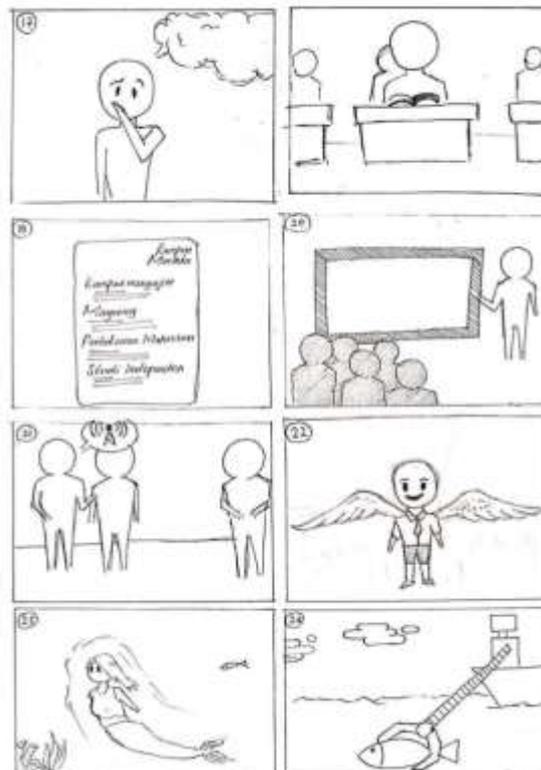
Storyboard merupakan sebuah sketsa yang berisi detail tiap-tiap scene ilustrasi cerita yang diperoleh dari data-data yang dikumpulkan terkait permasalahan yaitu dampak kemiskinan karena covid 19 di daerah pesisir yang berimbas ke pendidikan serta solusinya yaitu dengan adanya program Kampus Merdeka – Merdeka Belajar yang dapat membantu pendidikan di sana. Sketsa pada storyboard terdiri mulai dari elemen-elemen visual, script, posisi, gerakan, dan semua hal yang berkaitan dengan scene.



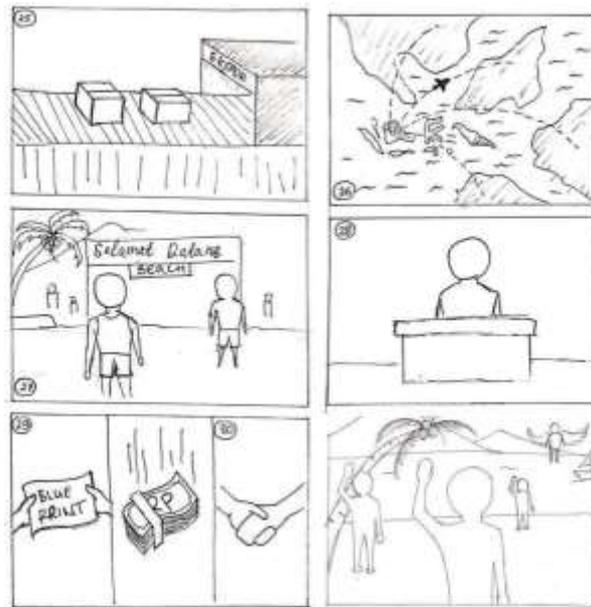
Gambar 11. Storyboard Scene 1 – 8
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 12. Storyboard Scene 9 – 16
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13. Storyboard Scene 17 – 24
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 14. Storyboard Scene 25 – 31
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.4 Analisis Karya

Video animasi explainer ini berdurasi selama 3 menit 59 detik, perancangan video ini berasal dari fenomena dampak dari pandemi Covid 19 yang mengakibatkan tingginya angka kemiskinan terutama di daerah pesisir yang berimbas pada pendidikan di sana. Untuk mengatasi persoalan pendidikan selama pandemi Covid 19, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020 telah mengeluarkan program Kampus Merdeka – Merdeka Belajar sebagai solusi.

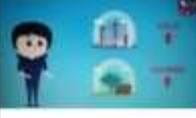
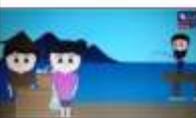
Meski telah dikeluarkannya kebijakan Pemerintah tersebut, masyarakat terutama mahasiswa sendiri selaku pelaksana program Kampus Merdeka – Merdeka Belajar tersebut belum seluruhnya mengetahui tentang program tersebut. Fenomena ini diketahui setelah penulis melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa di lingkungan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

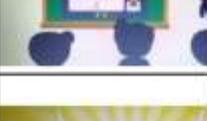
Musik dalam video animasi explainer ini berfungsi untuk memberi dukungan visual dalam video. Karena Dengan ada backsound maka pesan visual dalam video akan semakin menonjol, sehingga konten video mudah dipahami sehingga mampu membangun psikologis penonton. Backsound yang diputar dari awal hingga akhir akan membawa penonton semakin tertarik bahkan terhanyut melihat video dan memberi gambaran videonya akan seperti apa. Backsound dalam video ini ber-genre slow, karena bertujuan untuk memperjelas dubing (suara) yang berisi informasi.

Font (teks) yang digunakan dalam motion graphic ini adalah Arial, karena pertimbangan kejelasan dan kemudahan saat dibaca pada waktu informasi disampaikan kepada masyarakat. Subtitle dalam video ini terdiri dari data BPS (Badan Pusat Statistik) terkait angka kemiskinan, data dari INDEFF tentang angka kemiskinan akibat dampak dari pandemi Covid 19, informasi daerah pesisir, pendidikan dan program Kampus Merdeka – Merdeka Belajar sebagai solusi dari permasalahan di dunia pendidikan akibat dari pandemi Covid 19.

Konten – konten visual yang ada dalam video animasi explainer ini adalah ilustrasi tekad Pemerintah untuk menurunkan angka kemiskinan, grafik angka kemiskinan di Indonesia, pandemi Covid 19 yang menerpa Indonesia, data angka kemiskinan akibat pandemi oleh INDEFF, jumlah penduduk miskin di perkotaan dan pedesaan, untuk lebih jelasnya berikut penulis sajikan susunan adegan video animasi-nya:

Tabel 1. Scene Video Animasi

No.	Adegan	Keterangan	Durasi
1		Scene tekad Pemerintah untuk	10 detik
2		Scene grafik angka kemiskinan di Indonesia	30 detik
3		Scene pandemi Covid 19 memperburuk kemiskinan	8 detik
4		Scene data angka kemiskinan bertambah akibat	20 detik
5		Scene grafik INDEF tentang angka kemiskinan	10 detik
6		Scene daerah pesisir yang terkenal	1 menit 12 detik

7		Scene dampak pandemi ke dunia pendidikan	1 menit 20 detik
8		Scene akibat dampak pandemi di dunia pendidikan	1 menit 30 detik
9		Scene karena putus sekolah masa depan akan suram	1 menit 45 detik
		Scene program Kampus Merdeka sebagai solusinya	2 menit 58 detik
		Scene mahasiswa mengajar sebagai	2 menit 5 detik
		Scene pengaruh program Kampus Merdeka, membantu	3 menit 15 detik
		Scene generasi emas akan membantu program pembangu	3 menit 20 detik

5. KESIMPULAN

Penggunaan media video animasi explainer untuk sosialisasi program Kampus Merdeka – Merdeka Belajar ini akan menambah pengetahuan terkait informasi dari solusi dampak pandemi Covid 19 di dunia pendidikan karena tampilan visual yang menarik mampu mempengaruhi psikis penonton apalagi didukung oleh background serta interaksi yang memberikan yang menarik.

Media sosialisasi dalam bentuk video akan lebih mudah dalam proses publikasi- nya karena dapat ditayangkan di media sosial seperti Youtube, Instagram dan Facebook. Selain melalui media sosial, publikasi video juga dapat memanfaatkan media seperti videotron.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Bapak Rektor Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya atas dukungan dan fasilitas yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda & Adjie (2011). Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story, 6. Tugas Akhir. Surabaya: Stikom.
- Akhary, E., Bekt, H., Sinaga, O., & Buchori, A. (2019). Analisis Sumber Daya Dalam Implementasi Kebijakan Transportasi Laut Wilayah Perbatasan Provinsi Kepulauan Riau. *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 7(1), 12–29. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/publikauma>
- Bagaskara, B., & Ruslan, A. (2019). Perancangan Video Explainer “Mengenal Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Secara Eksesif Pada Anak” Untuk Orang Tua. *Pantarei*, 3(3), 1–8. <https://id.theasianparent.com/hasil-survey-%0Ahttps://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/424%0Ahttps://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/download/424/330>
- Bisa?, K. (2015). *Misteri Besar Sepeda yang Belum Terpecahkan*.
- Dirjen Dikti Kemendikbud. (2020). Buku Panduan Pelayanan Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka. In *Merdeka Belajar-Kampus Merdeka* (pp. 1–33). <http://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/04/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020>
- Djalle, Z. G. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Fatmawati, & Rusdiana, D. (2015). Study Literasi Pengaruh Penerapan Pembelajaran Model SAVI yang Menggunakan Metode Brainstorming Terhadap Konsisten Konsepsi dan Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa SMA. *Seminar Nasional Fisika*, 4(2014), 123–128.
- Greenberg, J., Pyszczynski, T., & Solomon, S. (1986). The causes and consequences of a need for self-esteem: A terror management theory. In *Public self and private self* (pp. 189-212). Springer, New York, NY.
- Herman, A. (2020). *Study Ekonomi Maritim* (Issue November). <https://www.psychiatrictimes.com/coronavirus/panic-and-pandemicsreturn-absurd>
- Itang. (2015). Faktor faktor penyebab kemiskinan. *Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan Dan Kebudayaan*, 16(1), 1–30.
- Knoll, J.L. (2020, March 30). Panic and Pandemics: The Return of the Absurd. [Blog post]. Retrieved from Muhajir, Oktaviyanthi, R., Lida, U. M., Nasikhin, Muflihah, A., Syadzili, M. F. R., Nitasari, N., Zukana, S., Hariadi, Babang, V. M. M. F., Romadhon, S., Juwariyah, I., Ande, A., Bangun, S. Y., Maimunah, I., Martiningsih, D., Babang, M. P. I., Widanita, N., Nurdinah, ... Kuku, N. (2021). Implementasi dan Problematika Merdeka Belajar. In *Angewandte Chemie International Edition* (Vol. 6, Issue 11).
- Nasution, A. (2018). Penyelenggaraan Pengukuran Tingkat Kemiskinan di Badan Pusat Statistik: Pendekatan Teori Jejaring-aktor. *Jurnal Sositoteknologi*, 17(1), 154-170.
- Rahmadianto, S. A., & Andito, T. (2018). Perancangan Explainer Video Universitas Ma Chung Sebagai Inovasi Media Promosi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 2(2), 61–68.
- Taylor, S. (2019). *The Psychology of Pandemics: Preparing for the Next Global Outbreak of Infectious Disease*. England: Cambridge Scholar Publishing.
- Widyanto, H. H. W. (2020). Perancangan Sosialisasi Animasi Explainer Mencegah Perpecahan Milenial Pasca Pemilu 2019 Di Surabaya. *Jurnal Barik Unesa*, 1(2), 96–108.
- Y, E. (2020). *Metode & Riset Desain Komunikasi Visual*. Budi Utama.
- Zabidin, M. Y., & Ruslan, A. (2007). Perancangan Video Explainer Pembelajaran “Mari Mengenal Pemilu” Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Online Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur*, 7(3), 213–221.
-