

Received : July 12, 2021
Accepted : July 18, 2021
Published : September 4, 2021

Conference on Business, Social Sciences and Technology
<https://journal.uib.ac.id/index.php/conescintech>

Perancangan dan Pengembangan Video untuk Aktivitas Dalam dan Luar Rumah untuk Mendukung Kesejahteraan Manula di Batam

Deli¹, Yongki Wijaya²

Deli@uib.ac.id, 1731017.yongki@uib.edu

¹Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

²Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

Abstract

Video as one of the developments in information technology that has the benefit of providing information and motivation for people to carry out an activity. One of the stages of human life is growing old as a senior, requiring activities aimed at developing his or her well-being. The method used to develop the video is Research and Development(R&D) and using Rowntree model. The contents of the video content are reading, caring for plants, playing chess and sports by seniors. The developed video has received a small group evaluation and a large group evaluation to get comments and suggestions regarding the necessary revisions. Based on user comments, the developed video has provided useful information regarding the activities of seniors.

Keywords:

Elderly activities in Batam, Research and Development, Rowntree

Abstrak

Video sebagai salah satu perkembangan teknologi informasi yang memiliki manfaat untuk memberikan informasi dan motivasi bagi orang untuk melakukan suatu aktivitas. Salah satu tahap kehidupan manusia adalah menjadi tua sebagai manula, membutuhkan aktivitas yang bertujuan mengembangkan kesejahteraan dirinya. Metode yang digunakan untuk mengembangkan video adalah *Research and Development(R&D)* dan menggunakan model Rowntree. Isi konten video berupa kegiatan membaca, merawat tanaman, bermain catur dan olah raga oleh manula. Video yang dikembangkan telah mendapat evaluasi kelompok kecil dan evaluasi kelompok besar untuk mendapat komentar dan saran mengenai revisi yang diperlukan. Berdasarkan komentar pengguna, video yang dikembangkan telah memberikan informasi yang bermanfaat mengenai aktivitas manula.

Kata Kunci:

Aktivitas Manula di Batam, Research and Development, Rowntree

Introduction

Perkembangan dari teknologi informasi memberikan dampak pada kehidupan masyarakat. Teknologi informasi hadir di masyarakat dengan berbagai dampak yang ditimbulkannya (Widyaningrum, 2018). Baik positif maupun negatif, merupakan dampak yang pasti timbul dan berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Tentunya, masyarakat mencari dampak positif dari setiap teknologi informasi yang diciptakannya. Dampak positif dari teknologi informasi adalah menyelesaikan masalah pada kehidupan masyarakat. Untuk memberikan dampak positif, maka diperlukan sarana maupun media yang sesuai agar dapat bermanfaat. Salah satu media pada teknologi informasi yang sudah berkembang sangat luas adalah media video. Video bisa digunakan sebagai sarana untuk memberikan

informasi yang dilengkapi dengan gambar, animasi dan suara (Amunnudin, 2020). Video juga dapat memberikan motivasi dan inspirasi kepada kehidupan masyarakat.

Dengan motivasi dan inspirasi yang didapatkan dari video, maka akan memberikan peluang bagi masyarakat untuk melakukan suatu aktivitas (Mahyuddin & Sofya, 2019). Tontonan pada video yang berupa suatu aktivitas masyarakat, dapat dijadikan acuan untuk melaksanakannya pada masing-masing individual. Informasi yang didapatkan pada media video, dapat diberikan kepada semua kalangan masyarakat. Salah satu kalangan masyarakat yang memerlukan informasi yang baik adalah manula. Seseorang yang telah mencapai usia 60 ke atas disebut sebagai manula (Boy, 2019). Dengan memiliki informasi yang benar, maka akan memberikan motivasi kepada manula untuk mendukung kegiatan yang bertujuan untuk kesejahteraan hidupnya. Salah satu contoh penelitian pada SMK Negeri 1 Singaraja oleh Wisada, Sudarma, & Yuda S (2019), telah membuktikan bahwa media video dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Seorang manula tentunya tidak bebas melakukan kegiatan-kegiatan yang diinginkannya. Faktor fisik menjadi hambatan untuk menjalankan kegiatan yang diinginkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu panduan yang benar agar manula dapat beraktivitas sesuai dengan kemampuannya dan memberikan manfaat kepada dirinya. Tentu saja panduan bisa didapatkan melalui informasi pada media video yang tepat. Dengan panduan yang tepat, manula dapat beraktivitas di dalam maupun luar rumah, baik dilakukan sendirian maupun bersama dengan orang yang lain.

Sesuai dengan fenomena masyarakat, maka penulis akan melakukan penelitian yang berupa perancangan dan pengembangan video yang dilakukan di Kota Batam. Batam merupakan salah satu tempat wisata yang dikunjungi berbagai lapisan masyarakat, baik anak muda maupun orang yang sudah tua. Meskipun sebagai tempat wisata, tentunya terdapat banyak pula masyarakat yang sudah menetap dalam waktu yang lama di Kota Batam. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video yang berisikan konten tentang aktivitas-aktivitas dalam dan luar rumah yang dilakukan manula di Kota Batam.

Literature Review

Penelitian oleh Pratami & Doni (2018) mengenai perancangan media video untuk pendidikan pemustakaan pada anak usia dini, bertujuan agar anak-anak termotivasi untuk berkunjung di perpustakaan dan meningkatkan minat membaca buku. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development*, agar rancangan media video dapat diuji dan digunakan lebih efektif secara berulang-ulang. Pada tahap awal, peneliti melakukan wawancara dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan untuk merancang *storyboard*. Video dibuat berdasarkan *storyboard* yang sudah dirancang, kemudian dilakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan dengan cara menampilkan video anak-anak usia dini yang merupakan murid di Taman Kanak-kanak Al Mukhlisin yang berlokasi di Kabupaten Pasaman Barat. Dari hasil uji coba, didapatkan nilai sebesar 82.5% untuk rata-rata dari 7 jenis aspek. Berdasarkan hasil ujio coba ini, maka media video pembelajaran ini dapat menarik minat dari anak usia dini untuk mengunjungi perpustakaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Andayani, Khotimah, Desy, Trilianto, & Razaq (2019) mengenai penggunaan media audiovisual terhadap efektivitas promosi kesehatan pada lansia, memiliki tujuan untuk mengetahui tentang pengaruh dari promosi kesehatan pada keaktifan dari lansia untuk mengunjungi posyandu. Dari penelitian ini diketahui bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan pengetahuan lansia dan mampu mengubah pola perilaku dari lansia, sehingga mampu untuk meningkatkan minat untuk mengikuti kegiatan posyandu. Perbedaan perubahan pada perilaku dari setiap lansia berbeda-beda karena terdapat faktor usia, tingkat pendidikan dan pemahaman tentang posyandu.

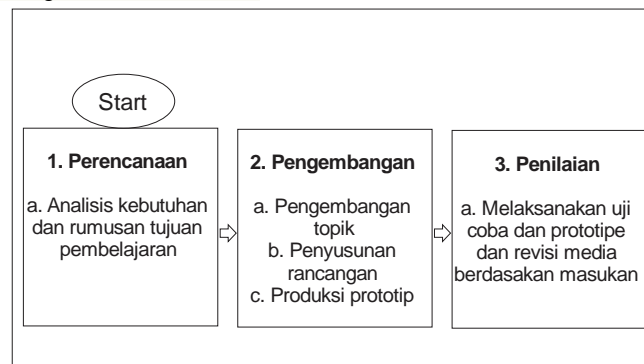
Penelitian pengembangan video dapat menggunakan aplikasi *Adobe Premiere* sesuai dengan penelitian oleh Nuari & Eldarni (2020) tentang pengembangan video pembelajaran mata kuliah percetakan dan sablon. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar kepada pengguna, yaitu mahasiswa. Pengembangan video dimulai dengan melakukan observasi dan studi pendahuluan agar dapat mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa, pokok bahasan dan pengumpulan materi yang sesuai. Kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan yang dimulai dengan rancangan *storyboard* dan

direalisasikan menjadi sebuah media video pembelajaran. Video pembelajaran diuji coba kepada mahasiswa dengan tujuan mengetahui kepraktisan dari media yang telah dikembangkan. Hasil uji coba berupa 89.2% dengan kriteria “sangat praktis” untuk aspek penampilan, penyajian materi dan manfaatnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, maka penulis merancang dan mengembangkan video aktivitas manula di dalam dan luar rumah dengan menggunakan metode *Research and Development*, aplikasi *Adobe Premiere* dan video pembelajaran untuk lansia.

Research Methods

Penelitian ini merupakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode *R&D* dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan suatu produk berupa video. Model pengembangan menggunakan model *Rowntree*. Model *Rowntree* merupakan model pengembangan yang bisa diterapkan untuk mengembangkan produk pembelajaran (Sudirman & Wiyono, 2017). Model *Rowntree* hanya terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap penilaian (Monica, Sari, & Edi, 2021). Tahapan pada model *Rowntree* dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Model *Rowntree*

Pada Gambar 1, model pengembangan *rowntree* terdiri dari berbagai tahap yang berjalan secara berurutan.

1. Tahap Perencanaan

Beberapa kegiatan yang perlu dilakukan pada tahap ini, yaitu analisis kebutuhan dan rumusan tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengetahui persiapan yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk. Setelah itu, dilakukan perumusan tujuan pembelajaran dari video yang akan dikembangkan. Untuk menjalankan tahap perencanaan, maka diperlukan cara untuk mendapatkan data. Data dapat dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi (Suppa & Saldi, 2018). Wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada orang yang berhubungan dengan objek penelitian, sedangkan observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung objek penelitian.

2. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, dilakukan pengembangan topik, penyusunan rancangan dan produksi prototip. Pengembangan topik dilakukan ketika sudah menjalankan tahap perencanaan, yaitu rumusan tujuan belajar. Ketika topik sudah jelas, maka perlu menyusun rancangan. Rancangan berupa *storyboard* dari produk video yang akan dikembangkan. Setelah rancangan *storyboard* sudah dikembangkan, maka dilanjutkan dengan produksi prototip. Kegiatan produksi prototip bertujuan untuk membuat produk contoh yang akan diuji pada tahap selanjutnya.

3. Tahap Penilaian

Tahap terakhir adalah tahap penilaian atau evaluasi. Tahap ini adalah melakukan uji coba produk prototip yang sudah dikembangkan, agar mendapatkan kekurangan yang perlu diperbaiki. Uji coba yang dilakukan adalah evaluasi kelompok kecil dan evaluasi kelompok besar. Ketika evaluasi sudah dilakukan, maka didapatkan masukan yang diperlukan untuk melakukan revisi pada media yang dikembangkan.

Results and Discussion

1. Tahap Perencanaan

Penelitian dimulai dengan merumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu merancang dan mengembangkan video tentang aktivitas di dalam dan luar rumah untuk mendukung kesejahteraan manula di Batam. Langkah selanjutnya adalah mencari informasi mengenai aktivitas-aktivitas yang dilakukan manual di Batam. Pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada masyarakat di Batam dengan tujuan mengetahui aktivitas yang rutin dilakukan oleh manula sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara, maka peneliti melakukan observasi untuk memantau aktivitas dari manula-manula yang tinggal di Batam. Hasil observasi pada manula di Batam, ditemukan bahwa manula melakukan aktivitas membaca dan merawat tanaman ketika berada dalam rumah. Kegiatan yang dilakukan di luar rumah ada olah raga, selain itu juga terdapat manula yang bermain catur bersama dengan manula lainnya. Setelah mendapatkan informasi, maka dilakukan analisis kebutuhan berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat video. Perangkat keras yang digunakan adalah sebuah laptop Asus A442U, kamera Nikon D3100 dan tripod. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro* yang merupakan aplikasi yang memiliki fungsi menggabungkan dan mengolah video.

2. Tahap Pengembangan

Pengembangan topik dilakukan berdasarkan informasi yang didapatkan pada tahap sebelumnya. Dengan mengetahui aktivitas manula di Batam, maka peneliti bisa mengembangkan sebuah video yang terdiri dari berbagai kegiatan yang memiliki manfaat. Tahap selanjutnya adalah penyusunan rancangan video. Penyusunan rancangan dilakukan dengan membuat *storyboard*. Isi adegan dari *storyboard* dibuat berdasarkan topik yang sudah dikembangkan. Keseluruhan *storyboard* terdiri dari 17 adegan dengan perkiraan durasi sebesar 4 menit. Setelah selesai merancang *storyboard*, maka dilakukan tahap pengambilan video dengan menggunakan kamera. Setelah semua adegan pengambilan video siap, maka akan dilakukan pengeditan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Proses pengeditan dilakukan dengan penggabungan video-video, pemberian teks untuk keterangan video, memasukan musik dan rendering. Hasil video memiliki format *H.264* dengan durasi menit 4 detik 25.

3. Tahap Penilaian

Tahap terakhir adalah tahap penilaian, yaitu menguji video yang dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan cara evaluasi kelompok kecil dan evaluasi kelompok besar.

a. Evaluasi kelompok kecil

Evaluasi kelompok kecil dilakukan dengan menampilkan video prototip kepada karyawan yang bekerja di Vihara Budhi Bhakti Batam. Jumlah karyawan yang mengikuti evaluasi adalah 7 orang. Setelah menunjukkan video prototip, maka dilakukan wawancara untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan yang ada pada video. Hasil wawancara dicatat dan dibuatkan rekapitulasi sesuai dengan tabel di bawah ini:

Table 1. Evaluasi Kelompok Kecil

No	Komentar dan Saran
1	Bagus isi videonya.
2	Tulisannya kurang kelihatan.
3	Ternyata bagus juga manfaat dari merawat tanaman.
4	Videonya bagus sekali.
5	Ada tulisan yang tak jelas terlihat.
6	Videonya bagus.
7	Ini ide bagus untuk masa pensiun kita nantinya.

Berdasarkan tabel 1, maka terdapat beberapa poin mengenai video prototip, yaitu isi video sudah bagus serta bermanfaat dan perlu ada perbaikan tulisan pada video karena tidak jelas.

- b. Evaluasi kelompok besar
 Evaluasi kelompok besar dilakukan dengan mengunggah video di *youtube* untuk mendapatkan komentar dan saran dari pengguna.



Gambar 2. Evaluasi Kelompok Besar

Video sudah mendapatkan 22 komentar dengan jumlah tonton 141 dan suka 34. Berdasarkan semua komentar yang sudah berikan oleh pengguna, didapatkan empat poin penting pada evaluasi kelompok besar, yaitu: perlu peningkatan pada segi pencahayaan, perlu mengubah efek tulisan agar mudah dibaca, perlu menggantikan musik yang lebih semangat, dan video sudah dapat memberikan inspirasi serta ide yang bagus mengenai kegiatan yang akan dilakukan manula.

Ketika selesai melakukan evaluasi, masukan yang diberikan pengguna akan diterapkan untuk memperbaiki video agar bisa diterima masyarakat baik manula maupun keluarga manula.

Conclusions

Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah:

1. Manula serta keluarga manula mendapatkan informasi mengenai kegiatan yang dapat dilakukan di dalam dan luar rumah yang dapat meningkatkan kesejahteraan hidup melalui video yang sudah dikembangkan.
2. Video berhasil dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development* dan model pengembangan *Rowntree*. Penelitian melalui tahap perancangan, pengembangan dan penilaian.
3. Aktivitas manula di Batam berupa membaca, merawat tanaman, bermain catur dan olah raga.
4. Berdasarkan hasil evaluasi pada penelitian, video bisa digunakan untuk memberikan informasi dan ide untuk aktivitas manula yang bermanfaat.

References

- Amunnudin, F. H. (2020). Pelatihan Videografi dan Editing Video sebagai Sarana Pengembangan Media Informasi BKKBN Provinsi Jambi. *FORTECH (Journal of Information Technology)*, 4(2), 46–52.
- Andayani, S. A., Khotimah, H., Desy, S., Trilianto, A. E., & Razaq, H. (2019). Efektivitas Promosi Kesehatan Menggunakan Media Audiovisual Terhadap Keaktifan Lansia ke Posyandu Lansia. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 7(2), 85–95.
- Boy, E. (2019). Prevalensi Malnutrisi pada Lansia dengan Pengukuran Mini Nutritional Asessment (MNA) Di Puskesmas. *Herb-Medicine Journal*, 2(1), 5–9.
- Mahyuddin, N., & Sofya, R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Alat Peraga Edukatif (APE) untuk Anak Usia Dini Bagi Kepala Sekolah dan Guru Taman Kanak-Kanak Berbasis Kewirausahaan di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ecogen*, 2(4), 601–608.
- Monica, G. E., Sari, D. K., & Edi, R. (2021). Modul Belajar dan Pembelajaran untuk Topik Masalah-masalah dalam

- Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 28–37.
- Nuari, H., & Eldarni. (2020). Pengembangan Media Video Mata Kuliah Percetakan dan Sablon pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Inovation Technology on Education*, 2(1), 1–5.
- Pratami, R. A., & Doni, S. (2018). Pengembangan Video Pendidikan Pemustaka Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 17(2), 87–98.
- Sudirman, & Wiyono, K. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Suhu, Kalor dan Perpindahan Kalor untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 4(2), 163–169.
- Suppa, R., & Saldi, T. (2018). Sistem Informasi Indekos Berbasis Web. *PENA TEKNIK: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik*, 3(2), 139–146.
- Widyaningrum, D. (2018). Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Produktifitas Pengajaran pada Universitas XYZ. *Jurnal Satya Informatika*, 3(2), 11–15.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.