

Perancangan Video Tutorial Merangkai Bunga Menggunakan Teknik *Stop Motion*

Vivian Lim¹, Deli, S.Kom., MMSI²

Program Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional
Batam, Sei Ladi, Jl. Gajah Mada, Baloi Permai, Kec. Sekupang, Kota Batam,
Kepulauan Riau, 29442

Email : vivian@uib.ac.id, deli@uib.ac.id

Abstrak

Dikarenakan kurangnya pengetahuan penonton tentang merangkai bunga dan juga harga pasaran yang mahal, dengan ini penulis membuat sebuah proyek merancang sebuah video tutorial menggunakan teknik *stop motion* dengan menggunakan metode demonstrasi. Proyek ini diedit menggunakan aplikasi *adobe premiere* untuk membuat sebuah video *stop motion* yang didistribusikan melalui *website* YouTube. Hasil dari proyek ini berdurasi 3 menit 41 detik dan mendapatkan umpan balik yang positif dari penonton yang telah melakukan wawancara dengan penulis.

Kata Kunci: Video Tutorial, Stop Motion, Metode Demonstrasi, Adobe Premiere, Merangkai Bunga.

Abstract

Because there is a lack of viewer knowledge on how to arrange flowers and high market prices, we created a project to design a tutorial video using stop motion technique and demonstration method. This project is edited with Adobe Premiere and it is uploaded to our personal YouTube channel. The result of this project is a 3 minute and 41 seconds video that gathered positive feedback by conducting an interview with viewers.

Keywords: Tutorial Video, Stop Motion, Demonstration Method, Adobe Premiere, Floral Arrangement.

BAB 1 PENDAHULUAN

Tanaman berupa bunga memiliki keindahan yang dapat disenangi dan disukai oleh orang. Bunga biasanya digunakan untuk sebuah perayaan dan juga sebagai hiasan upacara keagamaan di jaman dahulu. Berbeda dengan sekarang makna dari tujuan dalam merangkai bunga untuk berbagai acara seperti pernikahan, duka cita, serta peresmian kantor (Nevisy, Kasih, & Elizabeth, 2017).

Di negara Jepang memiliki budaya yang bisa disebut juga dengan nama *ikebana* yang merangkai bunga kemudian dipersembahkan kepada Buddha dan roh leluhur. Pengenalan budaya *ikebana* yang bertujuan untuk sebagai suatu pengabdian karena *ikebana* merupakan budaya jepang yang mudah untuk diterima dan dikembangkan oleh masyarakat indonesia. Selain itu, bunga dan tumbuhan yang diperlukan juga banyak ditemukan di wilayah indonesia

sehingga masyarakat indonesia juga dapat memahami budaya *ikebana* (Rosliana, Ika hesti, Noviana, & Trahutami, 2017).

Teknik *stop motion* dalam media animasi yang dibuat dengan penggabungan gambar-gambar supaya gambar tersebut dapat bergerak dan bertujuan untuk memperjelas penyajian dan efektifitas waktu dalam suatu tujuan pembelajaran (Qamariah, Daningsih, & Yokhebed, 2017). Objek yang digerakkan sedikit demi sedikit pada saat difoto dan ketika gambar-gambar tersebut digabungkan dan digerakkan secara cepat.

Stop motion memiliki sejarah yang panjang seperti yang telah digunakan dalam film untuk mendokumentasikan pergerakan objek. Dengan tersedianya banyak teknologi yang memiliki prosesor yang cepat, *software* yang modern, dan kamera yang berkualitas tinggi, proses ini menjadi semakin mudah dan tidak terikat pada sebuah tempat. Penggunaan tablet juga dapat membantu dalam pembuatan film *stop motion* di dalam kelas (O'Byrne et al., 2018).

Penggunaan metode demonstrasi untuk membantu murid bagaimana caranya menjawab sebuah pertanyaan. Guru menerapkan metode demonstrasi untuk mengfungsikan alat indera murid supaya proses belajar dan mengajar akan lebih efektif. Langkah-langkah untuk menerapkan metode ini dibagi menjadi 3, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan akhir pelaksanaan. Upaya yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan metode demonstrasi yaitu menyiapkan mental, mengarahkan perhatian murid, dan memberikan banyak perhatian (Ayu, 2017). Dalam menggunakan metode demonstrasi ini, tingkat kesalahan yang terjadi akan rendah jika dibandingkan dengan membaca ataupun mendengar, karena proses yang ditunjukkan tidak membutuhkan keterangan yang banyak dan beberapa permasalahan yang menyebabkan adanya pertanyaan atau keraguan dapat diperjelaskan pada saat proses demonstrasi (Sari, Safitri, & Utami, 2018).

Media pembelajaran berbasis video tutorial merupakan rangkaian gambar yang ditunjukkan oleh seorang dosen yang mengandung pesan pembelajaran untuk mendukung wawasan masyarakat terhadap materi pembelajaran (Putri A. D., 2018). Pembelajaran melalui instruksi berbasis komputer dengan model video tutorial mampu meningkatkan kemampuan pola pikir siswa dalam kekreatifitasannya, pada dasarnya model tutorial sama

dengan prosedur bimbingan yang sama-sama bertujuan untuk memberi bantuan terhadap siswa supaya menghasilkan pembelajaran yang secara optimal (Purnama, Arifin, & Rusman, 2017). Tutorial untuk merangkai bunga jumlahnya tidak banyak dikarenakan kekurangan pengetahuan penonton tentang merangkai bunga dan juga harga pasaran untuk perangkaian bunga yang mahal serta memiliki ciri khas sendiri yang berbeda-beda, oleh karena itu penulis membuat media pembelajaran untuk merangkai bunga dengan menggunakan teknik stop-motion.

Berdasarkan ringkasan singkat diatas yang mengenai tutorial video *stop motion* dalam merangkai bunga menggunakan metode demonstrasi yang berfungsi untuk memberikan pembelajaran terhadap masyarakat yang ingin belajar merangkai bunga. Dengan ini penulis menggunakan metode demonstrasi untuk merancang video ini yang berjudul **“Perancangan Video Tutorial Merangkai Bunga Menggunakan Teknik Stop Motion”**.

Dalam skripsi ini, adapun beberapa tujuan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menyampaikan proses dalam merangkai bunga kepada masyarakat yang ingin mempelajarinya.
2. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana strata 1.
3. Sebagai salah satu bukti untuk menunjukkan kemampuan penulis sebagai ahli dalam bidang sinematografi dan fotografi.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan proses dalam proyek perancangan penelitian ini, ada beberapa dari penelitian yang diambil oleh penulis dan dijadikan sebagai referensi sebagai berikut:

Penelitian oleh Rosliana, Ika hesti, Noviana & Trahutami (2017) mendemonstrasikan cara merangkai bunga ikebana dengan membuka kelas budaya dalam kampus yang diadakan ketika acara festival budaya Jepang. Mereka memperagakan cara membuat *ikebana* yang diikuti oleh mahasiswa. Melalui kegiatan demonstrasi tersebut mereka berhasil memperkenalkan budaya *ikebana* kepada mahasiswa yang mengikuti kelas tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Azizi & Doyin (2016) memerlukan sebuah video *stop motion* bertujuan untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII. Berdasarkan hasil yang didapatkan, mereka menyimpulkan bahwa video stop motion yang dijadikan untuk media pembelajaran merupakan alternatif yang lebih unggul karena video lebih menarik, menyenangkan, dan memiliki sifat bebas yaitu siswa dapat belajar sendiri maupun didampingi oleh pendidik.

Penelitian Utomo & Ratnawati (2018) bertujuan untuk menguji keefektifan video tutorial terhadap kemampuan belajar siswa, mereka membuat sebuah video tutorial kepada siswa SMK Diponegoro Depok Sleman. Video ini ditunjukkan kepada 35 siswa dan siswa-siswa tersebut mengalami peningkatan hasil belajar sebanyak 31%, yang membuktikan bahwa video tutorial tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran kepada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2018) mengatakan bahwa video tutorial merupakan sebuah rangkaian gambar hidup yang diperlihatkan oleh seorang pengajar untuk membantu pelajar memahami sebuah materi yang telah ditunjukkan. Peneliti menerapkan sebuah video tutorial yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan video tutorial, mendapatkan informasi, dan mengetahui respon mahasiswa terhadap video tutorial. Dalam penelitian ini mereka menggunakan metode *one shot case study* untuk mahasiswa dan

mahasiswa setuju dilaksanakannya metode pembelajaran menggunakan video tutorial dan hasil dari penelitiannya adalah bahwa pembelajaran video tutorial ini dapat diterima oleh Universitas Negeri Surabaya.

Didalam penelitian Ismayati & Mastiah (2017), mereka membahas tentang penggunaan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan kerajinan tangan pada siswa SD 18 Tubung. Mereka mengadakan sebuah penelitian yang menguji topik tersebut, dan pada akhirnya di dalam penelitian mereka, mereka mendapatkan hasil bahwa menggunakan metode demonstrasi berhasil meningkatkan keterampilan siswa dan juga meningkatkan fokus dan semangat siswa dalam mengerjakan aktivitas kerajinan tangan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Metode Demonstrasi

Menurut Fatchurrohman, Sarwi & Utsman (2017) metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk mengajar murid atau siswa tentang suatu proses yang diperagakan oleh seorang guru atau pendidik dan kemudian dicontohkan oleh siswa. Pada penelitian mereka, metode demonstrasi dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengamati proses terjadinya sesuatu. Sedangkan metode demonstrasi menurut Wahyuni (2018) adalah media pembelajaran yang melibatkan media visual untuk menyampaikan ide dan informasi secara kepada penonton sehingga memudahkan proses siswa dalam memahami materi pembahasan. Adapun kelebihan metode demonstrasi menurut peneliti yaitu proses belajar dengan cara mempraktekkannya secara langsung supaya lebih cepat memahami topik yang diajarkan, proses belajar akan lebih menyenangkan karena pelajar terlibat dalam pembelajaran secara langsung, dan pelajar akan mudah mengerti materi sampai mereka mempraktekkan sendiri materi yang

diajarkan.

Menurut penelitian (Musyarofah, Mundayanah, Septiayani, & Listiyani, 2017) yang mengolah bunga pinus menjadi teh celup menggunakan metode demonstrasi melalui kegiatan sosialisasi kepada masyarakat desa Ropoh. Dengan mengikuti kegiatan sosialisasi ini masyarakat dapat memiliki keterampilan dalam mengolah bunga pinus dan meningkatkan nilai ekonomis bunga pinus sehingga terbentuknya produk unggulan untuk desa Ropoh.

Menurut penelitian (Aseptianova, Afriansyah, & Astriani, 2017) yang bertujuan untuk memperkenalkan boraks, bahaya penggunaan serta bagaimana cara mendeteksi kandungan boraks melalui uji coba makanan di laboratorium menggunakan metode demonstrasi. Dengan adanya uji coba ini masyarakat memiliki pengetahuan dalam mendeteksi boraks dalam makanan secara sederhana

2.2.2 Multimedia

Multimedia adalah gabungan antara media yang menyampaikan informasi yang menarik dan diminati (Riyanto & Nugrahanti, 2018). Multimedia memiliki lebih dari satu elemen, yaitu:

1. Teks

Menurut Rawis, Tulenan & Sugiarto (2018) adalah elemen multimedia yang penting untuk menyampaikan informasi karena elemen ini merupakan elemen yang paling sederhana dan tidak mengambil tempat penyimpanan yang besar. Beberapa jenis teks yaitu PDF, docx, XML, dan RTF.

2. Gambar

Menurut Purwanto & Hanief (2016) gambar adalah media perantara yang bersifat visual, gambar berfungsi untuk menyampaikan informasi, beberapa tipe gambar adalah JPG, TIFF, BMP, PNG, dan GIF Gambar menurut Kresnha, Susilowati & Adharani (2016) terbagi menjadi 2, yaitu:

a. *Bitmap*

Bitmap adalah kumpulan pixel yang

ketika digabungkan dapat membentuk sebuah gambar.

b. *Vector*

Vektor adalah gambar yang berbasis persamaan matematika, setiap garisnya adalah gabungan dari banyak control points.

3. Video

Video adalah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, dan mentransmisikan gambar bergerak, video juga memiliki dua jenis, yaitu video digital dan video analog yang kaitannya sangat erat dengan motion dan suara (Nurfadillah, Rusmala, & Achmad, 2017). Video dapat disimpan dalam file yang berbentuk MOV, MPEG-1, MPEG-4, DVD raw file, dan H.264 (Blobaum, 2018).

4. Audio

Audio adalah media yang didengarkan menggunakan telinga, audio dapat digunakan dalam produk multimedia (Purwanto & Hanief, 2016). Menurut Lidiana, Tambunan & Yuningsih (2017) audio memiliki beberapa bentuk jenis digital yaitu: suara, musik, narasi, dan backsound. Format audio ada beberapa yaitu: MP3, M4A, AIFF, WAV, dan WMA (Blobaum, 2018)

5. Animasi

Menurut Purwanto & Hanief (2016) animasi adalah kumpulan gambar dan teks yang ada didalam komputer yang diurut sedemikian rupa agar membentuk sebuah gerakan tertentu. Animasi terbagi menjadi 3 menurut Sukmana (2018) yaitu *stop motion animation*, *hybrid animation*, dan *digital animation*.

Multimedia menurut Fatchan (2018) yang terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia yang dapat berinteraksi dengan pengguna, misalnya media pembelajaran interaktif dan game.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia yang memiliki struktur terkait dengan pengguna, dan pengguna dapat mengarahkan elemen multimedia tersebut.

3. **Multimedia Linear.**
Multimedia yang tidak dapat dipengaruhi oleh pengguna, dan pengguna hanya sebagai penonton.

2.2.3 Fotografi

Arti fotografi menurut Megawati, Wijayanti & Bramantijo (2017) dalam bahasa Yunani adalah photo yang artinya sinar dan graphos yang artinya menggambar. Istilah fotografi yang dapat ditemukan di buku harian yang ditulis oleh Hercules Florence pada tahun 1834 yang menggunakan kata *photographie* untuk menggambarkan prosesnya. Fotografi adalah seni yang membutuhkan sebuah kamera yang memiliki 4 settingan, yaitu:

1. ISO

ISO merupakan tingkat sensitivitas kamera terhadap cahaya. Semakin tinggi ISO semakin terang gambar yang dihasilkan namun ada resiko untuk menghasilkan digital noise.

2. Aperture

Aperture adalah besar atau kecilnya diafragma pada kamera, semakin besar bukaan nya semakin banyak cahaya yang bisa masuk kedalam kamera dan gambarnya akan menjadi lebih terang, semakin kecil maka semakin sedikit cahaya yang bisa masuk dan menghasilkan gambar yang gelap.

3. Shutter Speed

Shutter speed adalah kecepatan kamera dalam menangkap gambar, semakin cepat kecepataannya semakin gelap gambarnya karena cahaya yang sempat masuk sedikit. Semakin lambat shutter speed nya semakin terang gambarnya tapi gambarnya bisa blur.

4. Focus

Fokus pada kamera dapat di buat otomatis oleh kamera atau manual oleh pengguna, objek yang dekat membutuhkan fokus yang lebih dekat, sedangkan objek yang lebih jauh membutuhkan fokus yang lebih jauh.

Hal lain yang mempengaruhi sebuah foto adalah lighting, berikut adalah jenis lighting yang digunakan dalam fotografi yaitu:

1. Front light

Yang pencahayaannya dari depan sehingga objek bagian depan akan terlihat jelas.

2. Back light

Yang pencahayaannya dari belakang objek sehingga objek bagian depan akan terlihat lebih gelap.

3. Side light

Yang pencahayaannya dari samping sehingga objek dapat ditampilkan sebagian saja yang lebih detail.

4. Natural lighting

Yang pencahayaannya berasal dari cahaya matahari.

5. Key light

Yang pencahayaannya berasal dari lampu utama yang digunakan untuk menerangi objek.

6. Fill light

Untuk menerangi bagian objek yang gelap, karena membelakangi key light.

Didalam seni fotografi terdapat komposisi-komposisi, yaitu:

1. Rules of third

Sebuah alat ukur untuk membantu fotografer dalam menempatkan objek foto agar terlihat rapi, bentuk alat ukur ini adalah 2 garis vertikal dan 2 garis horizontal yang membagi *frame* menjadi 9 bagian yang simetris.

2. Leading lines

Merupakan komposisi fotografi yang mengarahkan garis ke objek agar menjadi pusat perhatian.

3. Frame within frame

Komposisi fotografi yang menggunakan sesuatu didalam foto untuk membingkai objek agar terlihat ada frame lain didalam frame foto.

4. Triangle

Komposisi segitiga adalah komposisi yang membentuk objek yang difoto agar membentuk segitiga, baik sebuah segitiga maupun beberapa bentuk segitiga.

5. The circle

Komposisi foto yang objeknya membentuk lingkaran atau melingkar ke tengah, seperti tangga yang melingkar ke atas atau kebawah.

6. Rhythm

Komposisi fotografi yang objeknya ada banyak dan membentuk sebuah bentuk yang berulang-ulang.

7. Abstract

Komposisi abstrak adalah komposisi foto yang memfoto objek yang tidak

beraturan.

8. *Negative space*

Komposisi foto menggunakan daerah kosong yang banyak agar menarik perhatian kepada objek yang ingin difoto.

9. *Fill the frame*

Komposisi foto yang mengisi objek pada frame secara mendekat dan juga dapat menghindari empty space.

10. *Center composition*

Komposisi foto yang menempatkan objek utama di tengah menggunakan aturan rules of third supaya dapat menghasilkan komposisi yang lebih menarik.

2.2.4 Sinematografi

Sinematografi menurut Sudrajat & Warsana (2018) adalah salah satu unsur dari sinematik dalam memproduksi sebuah film yang dimana berhubungan dengan perlakuan terhadap film serta hubungan kamera dengan objek yang diambil. Adapun teknik pengambilan gambar adalah jarak kamera terhadap objek gambar yang terbagi menjadi 7 menurut (Nurul & Nugroho, 2017) yaitu:

1. *Extreme Long Shot*

Teknik pengambilan gambar yang jarak kameranya paling jauh dari objeknya. Teknik ini menunjukkan pemandangan secara lebar dan luas ataupun panorama.

2. *Long Shot*

Teknik pengambilan gambar yang dimana tubuh manusia terlihat dengan jelas. Teknik ini biasanya sering digunakan sebagai pembuka yang jaraknya agak dekat.

3. *Medium Long Shot*

Teknik pengambilan gambar yang jaraknya terlihat dari atas kepala sampai bawah lutut.

4. *Medium Shot*

Teknik pengambilan gambar yang jaraknya terlihat dari atas kepala sampai pinggang tubuh manusia.

5. *Medium Close Up*

Teknik pengambilan gambar yang jaraknya terlihat dari atas kepala sampai

bagian dada tubuh manusia.

6. *Close Up*

Teknik pengambilan gambar yang jarak kamera dekat dengan kepala manusia.

7. *Extreme Close Up*

Teknik pengambilan gambar yang jarak kamera dekat dengan mata, hidung, mulut, ataupun detail bagian objek.

Adapun teknik pengambilan gambar adalah sudut kamera terhadap objek gambar yang terbagi menjadi 4 menurut (Nurul & Nugroho, 2017) yaitu:

1. *High Angle*

Teknik pengambilan gambar yang dimana suatu objek yang diambil gambarnya dari atas.

2. *Low Angle*

Teknik pengambilan gambar yang dimana suatu objek yang diambil gambarnya dari bawah.

3. *Eye Level*

Teknik pengambilan gambar yang sudut pandangnya sejajar dengan mata objek.

4. *Bird Eye View*

Teknik pengambilan gambar yang dimana suatu objek yang diambil gambarnya dari atas ketinggian.

Menurut penelitian Sidiqantara, Darmawiguna & Pradnyana (2019) fase-fase sinematografi terdapat dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Pra produksi

Tahap ini merupakan tahap awal mulanya untuk mengumpulkan informasi dalam mempersiapkan atau perencanaan sebuah video dengan membuat sebuah storyboard dan ide cerita.

2. Produksi

Pada tahap ini dimana diambilnya sebuah gambar atau shooting sesuai dengan storyboard yang telah dibuat dan dijadikan sebuah video.

3. Paska Produksi

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam membuat sebuah video dengan cara menggabungkan seluruh gambaran yang telah diambil. Ada beberapa hal yang dilakukan yaitu editing video, *editing audio*, *mixing* dan

rendering.

2.2.5 Video Tutorial

Menurut Purnama, Arifin & Rusman (2017), Video tutorial adalah sebuah media berjenis audio visual yang sifatnya menjelaskan dan merincikan suatu proses secara atau kegiatan secara detail dan mendalam. Video tutorial dapat menjadi cara alternatif untuk mengajar siswa dan metode video tutorial dapat dikembangkan sesuai kebutuhan proses belajar. Putri R. E. & Iswari (2018) mengatakan video tutorial adalah media pembelajaran dan bimbingan belajar kepada siswa dalam bentuk sebuah rekaman video. Media pembelajaran ini berisi informasi dan dapat ditonton ulang kapan saja oleh siswa pada saat siswa ingin mengulang materi yang telah dipelajari. Kelebihan sebuah video tutorial menurut Syofriani, Syofyan & Marwan (2018) bahwa siswa tidak akan mudah bosan terhadap pelajaran karena disediakan dalam bentuk video tutorial.

Aini (2015) melakukan wawancara untuk mengumpulkan data dari siswa dan mendapatkan data bahwa ada siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi, setelah mendapatkan data tersebut solusinya adalah membuat sebuah video media pembelajaran yang digunakan oleh siswa untuk memudahkan pemahaman materi siswa TKJ.

2.2.6 Stop Motion

Animasi *stop motion* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan animasi yang dibuat dengan memanipulasi objek dunia nyata yang bisa jadi dibentuk dengan plastik atau tanah liat, lalu objek objek tersebut di foto dan foto-foto tersebut digabungkan untuk membuat sebuah gerakan (Dewi & Rino, 2018). Adapun kelebihan-kelebihan stop motion

menurut Putri D. F. R. & Zuhdi (2018) adalah dapat dibuat dengan alat-alat yang sederhana, mudah dalam penggunaan aplikasi, dapat dibuat oleh siapapun, dapat memotivasi pelajar dikarenakan media yang dihasilkan bersifat interaktif, dan dapat disimpan di perangkat keras seperti flashdisk ataupun CD sehingga mudah dibawa kemana saja.

Penelitian menurut (Risata & Maulana, 2016) yang membuat sebuah film stop motion yang menceritakan pahlawan sejarah yaitu Jenderal Soedirman, dengan merancang film ini dapat menceritakan sejarah yang lebih diminati oleh pelajar dibandingkan dengan menggunakan buku teks yang sangat tebal. Hasil yang didapat adalah bahwa film ini dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang bersifat edukatif.

2.2.7 Adobe Premiere

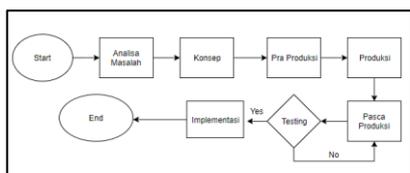
Adobe Premiere merupakan program untuk mengedit video yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe, program *Adobe Premiere* ini dapat digunakan untuk mengedit video secara non linear dan digunakan sebagai program pilihan di kalangan profesional khususnya bagi orang yang suka bereksperimen (Sastrawan, Arthana & Sindu, 2017).

Kelebihan adobe premiere menurut (Makela, 2018) bahwa adobe premiere dapat mengedit video dalam resolusi yang tinggi hingga 32 bit per warna di RGB dan YUV, dapat digunakan oleh siapa saja, dan juga *adobe premiere* hadir dengan uji coba gratis serta memiliki situs web komprehensif yang menyediakan tutorial, berita, dan dukungan yang bermanfaat. Selain itu, *adobe premiere* memiliki fitur untuk menambahkan *background* dan memotong narasi agar tersinkron dengan visual (Zulmi & Fadlilah, 2016).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Demonstrasi

Metode yang digunakan oleh penulis untuk proyek ini adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan metode yang digunakan untuk mengajar siswa tentang sebuah proses dengan cara seorang guru atau pendidik yang memperagakannya dan kemudian siswa akan mencontohinya (Fatchurrohman, Sarwi & Utsman 2017). Penelitian ini merupakan sebuah penelitian terapan, metode terapan menurut Mulyawan & Novia (2016) adalah penelitian terapan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan mengolah informasi tersebut agar dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dibawah ini adalah alur penelitian proyek ini (lihat Gambar 3.1).



Gambar 3.1 Alur penelitian

Alur penelitian untuk proyek ini adalah seperti yang di atas, pertama peneliti memulai dengan menganalisa masalah-masalah untuk membuat proyek ini yang kemudian dilanjutkan dengan konsep, penulis menentukan konsep untuk video proyek ini adalah dengan menggunakan video stop motion, setelah konsepnya sudah ditentukan maka penulis akan melanjutkan ke tahap pra produksi. Pada tahapan ini penulis mulai merencanakan video yang akan dibuat dengan membuat storyboard dan menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk tahapan selanjutnya, yaitu tahapan produksi. Pada tahapan produksi adalah tahapan mulainya proses pengambilan foto yang akan digabungkan menjadi sebuah video stop motion. Terakhir adalah tahap pasca-produksi, yaitu tahap menggabungkan foto-foto yang sudah diambil dan menjadikannya sebagai video stop motion. Setelah video selesai dibuat, video akan diuji pada tahap testing

dengan menggunakan wawancara, jika hasil testing positif maka akan lanjut ke tahap implementasi. Video ini akan di upload ke website YouTube.

3.2 Analisa Masalah

Dalam pembuatan video tutorial ini dirancang untuk memberikan informasi kepada anak remaja maupun orang dewasa yang tertarik terhadap kerajinan tangan khususnya dalam perangkaian bunga, tidak banyak terdapat pembuatan video tutorial bunga ini sehingga memberikan mereka inovasi. Penulis mewawancarai salah satu responden yang bernama Grace bahwa beliau ingin mengetahui bagaimana cara membuat bunga kreasi di saat hari ulang tahun orang tuanya dan penulis juga mewawancarai salah satu responden yang bernama Dessy bahwa beliau juga ingin memahami cara membuat bunga sehingga beliau ingin men-design rangkaian sendiri untuk dekorasi maupun memberikan kepada orang yang terdekat. hal ini juga dikarenakan harga pasaran untuk perangkaian bunga yang mahal dan memiliki ciri khas sendiri yang berbeda-beda. Dengan perancangan video tutorial ini untuk memberikan informasi mengkreasi bunga.

3.3 Konsep

Konsep disini memberitahukan kepada masyarakat bagaimana video ini menjelaskan cara merangkai bunga dengan menggunakan teknik stop motion, dengan kemungkinan besar masyarakat tahu secara detail penjelasan setelah menonton video ini.

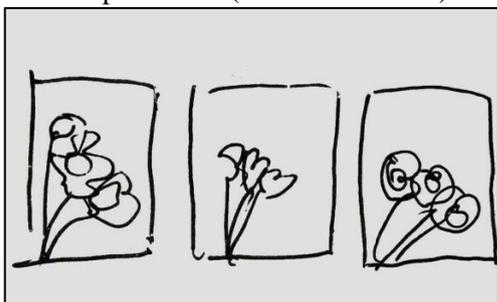
3.4 Perancangan video

Dalam perancangan video ini, penulis menjelaskan tahap-tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang digunakan oleh penulis dalam merancang video stop motion ini. Berikut adalah penjelasannya:

3.4.1 Pra produksi

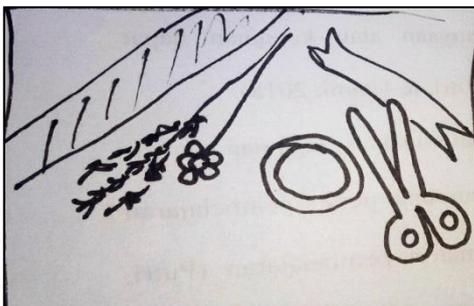
Dalam tahap pra-produksi, penulis membuat *storyboard* sebagai tahap perencanaan untuk membuat video. Berikut adalah *storyboard* yang penulis buat:

Di *storyboard* awal ini, penulis membuat sebuah intro yang dimana penulis mengambil beberapa foto jenis-jenis bunga yang akan dimasukkan dalam proyek penulis yang akan diberikan beberapa transisi (lihat Gambar 3.2).



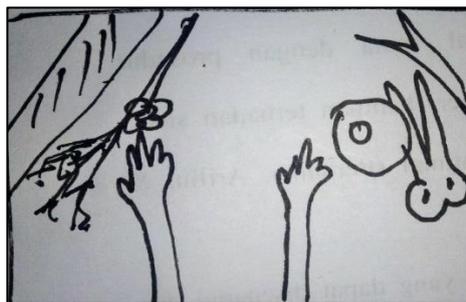
Gambar 3.2 Tampilan intro

Selanjutnya penulis akan mendemonstrasikan untuk mempersiapkan bahan untuk membuat bunga seperti kertas wrapping, bunga, gunting, isolasi, dan pita. (lihat Gambar 3.3).



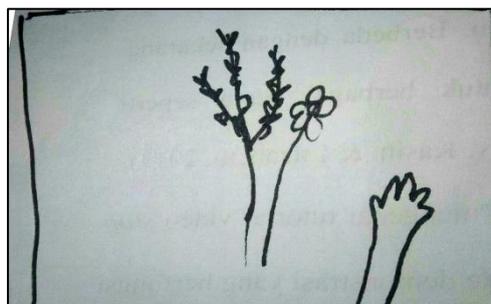
Gambar 3.3 Tampilan demonstrasi menyiapkan bahan

Di *storyboard* selanjutnya, penulis mendemonstrasikan mengulurkan tangan untuk menggeserkan bahan-bahan yang digunakan untuk merangkai bunga sampai mejanya kosong (lihat Gambar 3.4).



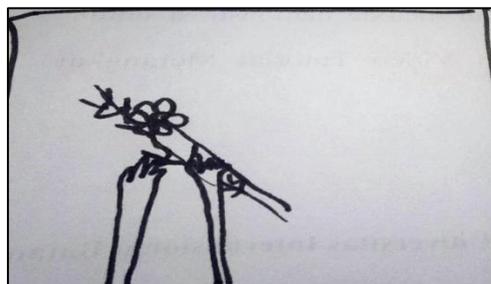
Gambar 3.4 Tampilan demonstrasi menyiapkan bahan

Selanjutnya dilanjutkan dengan mengulurkan tangan sambil mendemonstrasikan memasukkan bunga yang akan dirangkai (lihat Gambar 3.5).



Gambar 3.5 Tampilan demonstrasi memasukkan bunga

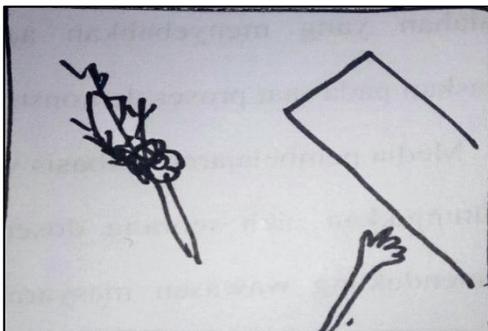
Pada *storyboard* selanjutnya penulis mulai mendemonstrasikan merangkai bunga sesuai design yang diinginkan dan setelah selesai merangkai akan dilanjutkan dengan melekatkan isolasi pada bawah batang bunga (lihat Gambar 3.6).



Gambar 3.6 Tampilan demonstrasi merangkai

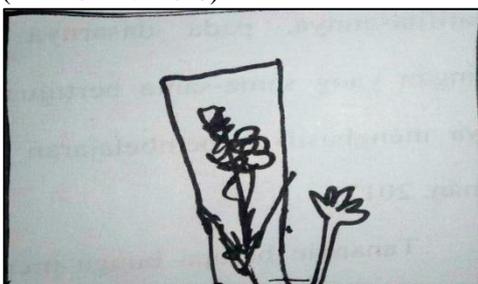
Lalu dilanjutkan dengan mengambil kertas *wrapping* dengan cara mendemonstrasikan mengulurkan tangan lalu memasukkan kertas *wrappingnya*

(lihat Gambar 3.7).



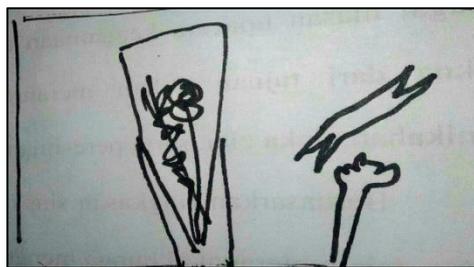
Gambar 3.7 Tampilan demonstrasi mengambil kertas wrapping

Di *storyboard* selanjutnya akan mendemonstrasikan dibungkusnya bunga yang sudah dirangkai dan dibungkus erat dibagian bawahnya (lihat Gambar 3.8).



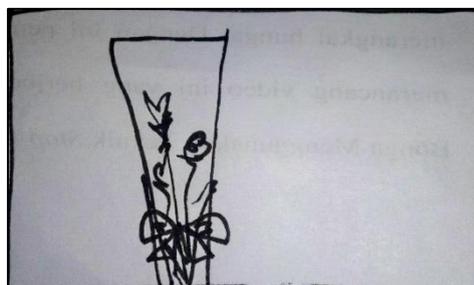
Gambar 3.8 Tampilan demonstrasi membungkus

Di *storyboard* terakhir dalam merangkai bunga pertama ini, bunga yang sudah dirangkai dan dibungkus, lanjutnya dengan langkah terakhir untuk merangkai bunga ini dengan mendemonstrasikan mengambil tali (lihat Gambar 3.9) dan mendemonstrasikan mengikat pita tersebut lalu ditunjukkan hasil akhirnya (lihat Gambar 3.10).



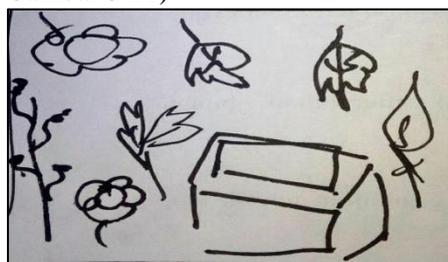
Gambar 3.9 Tampilan demonstrasi

mengambil tali



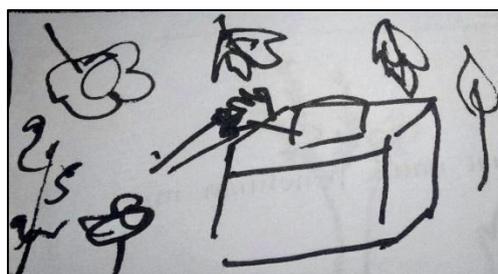
Gambar 3.10 Tampilan akhir bunga pertama

Pada *storyboard* ini, akan dilanjutkan dengan merangkai bunga meja, disini penulis akan menyiapkan bahan seperti bunga-bunga palsu, busa khusus untuk menancapkan bunga, dan pot (lihat Gambar 3.11).



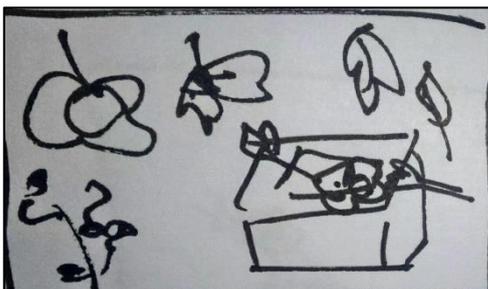
Gambar 3.11 Tampilan bahan bunga

Selanjutnya penulis akan mendemonstrasikan dengan mengambil bunga palsu yang akan ditancapkan di busa (lihat Gambar 3.11).

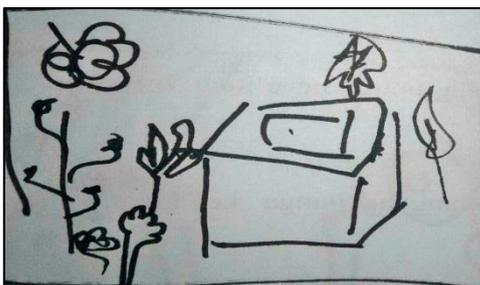


Gambar 3.12 Tampilan demonstrasi mengambil bunga

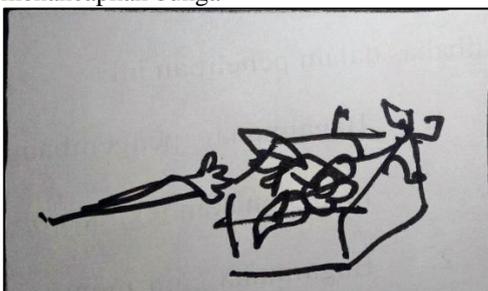
Di *storyboard* ini, penulis mendemonstrasikan caramenancapkan bunga yang sudah diambil (lihat Gambar 3.13), lalu ulangi lagi dengan mengambil bunga dan menancapnya sampai selesai (lihat Gambar 3.14 dan 3.15).



Gambar 3.13 Tampilan demonstrasi menancapkan bunga

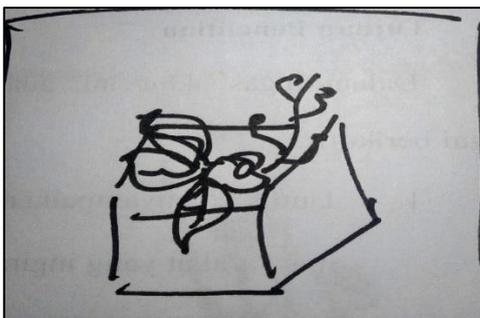


Gambar 3.14 Tampilan demonstrasi menancapkan bunga



Gambar 3.15 Tampilan demonstrasi menancapkan daun

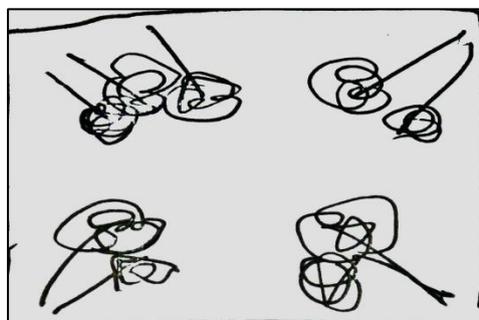
Di *storyboard* ini, penulis menunjukkan hasil kreasi dari merangkai bunga meja ini yang siap dipakai untuk dekorasi maupun diberikan kepada orang sebagai hadiah (lihat Gambar 3.16).



Gambar 3.16 Tampilan bunga kedua

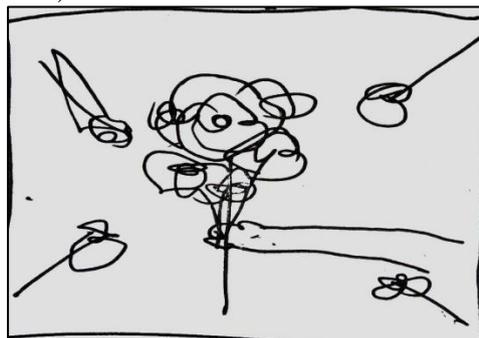
Lalu dilanjutkan dengan pembuatan

bunga ketiga, didalam *storyboard* ini penulis menyiapkan beberapa bunga yang akan dirangkai (lihat Gambar 3.17).



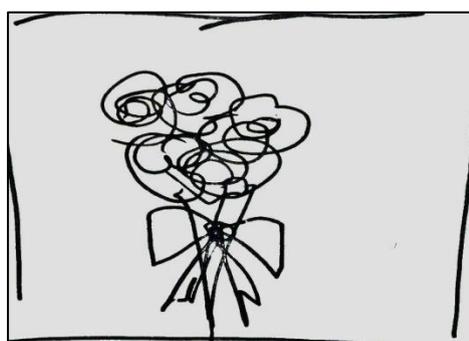
Gambar 3.17 Tampilan bahan

Pada *storyboard* ini, didemonstrasikan merangkai bunga yang dikelilingi oleh bunga lain agar membentuk bulat dan rapi (lihat Gambar 3.18).



Gambar 3.18 Tampilan demonstrasi merangkai

Di *storyboard* akhir ini, setelah selesainya merangkai bunga lalu diikat dengan pita sebagai dekorasi tambahan supaya terlihat lebih menarik dan sesuai dengan warna yang telah ditentukan (lihat Gambar 3.19).



Gambar 3.19 Tampilan akhir

3.4.2 Produksi

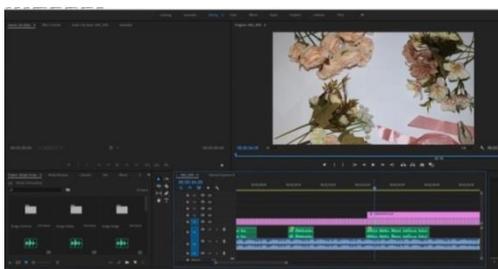
Tahap ini penulis membuat video *stop motion* nya dengan mengambil foto berkali-kali dimana posisi kamera terletak didalam satu tempat dan tidak berpindah pindah dan objek serta tangan di gerakkan sedikit demi sedikit sesuai step yang telah dibuat pada setiap fotonya. Penulis juga merekam suara sendiri untuk menjelaskan setiap langkah cara merangkai bunga dengan menggunakan mic.

Penulis menggabungkan foto-foto yang sudah di ambil dan menggabungkannya agar menciptakan sebuah ilusi pergerakan (lihat Gambar 3.20).



Gambar 3.20 Tahap editing

Dalam tahap ini adalah proses mengedit narasi dan backsound agar sinkronisasi dengan video dan agar backsound nya tidak terlalu keras hingga menutupi suara narasi namun masih dapat terdengar (lihat gambar 3.21)



Gambar 3.21 Tahap pengeditan suara

3.4.3 Pasca produksi

Pada tahap ini penulis menggunakan adobe premiere, untuk memasukkan foto-foto yang ingin diciptakan sebuah video *stop motion* penulis mengimpor foto dari folder yang

dimana foto-foto tersebut disimpan, lalu masukkan foto ke timeline adobe premiere, setelah itu penulis juga mengimpor audio yang telah penulis rekam untuk mensinkronisasikan dengan video yang telah dibuat dan juga penulis mengimpor background music. Setelah semua selesai diedit agar gambar tersinkron dengan narasi, kemudian di render untuk menjadi sebuah video.

3.5 Testing

Mengumpulkan data melalui tanya jawab langsung dengan narasumber merupakan suatu tahap wawancara (Huda & Purwaningtias, 2017). Penulis melakukan wawancara dengan penonton yang telah menonton video penulis dalam merangkai bunga menggunakan *stop motion*, hasilnya adalah penonton mengerti apa yang disampaikan dalam video tersebut.

3.6 Implementasi

Di dalam merancang video tutorial dengan teknik *stop motion* ini, penulis terlebih dahulu membuat sebuah storyboard, setelah itu penulis menggunakan kamera Canon 70D untuk memotret perangkaian bunga secara satu per satu agar dapat menghasilkan sebuah gambar yang bergerak sesuai dengan storyboard yang telah dibuat.

Penulis menggunakan metode demonstrasi dengan mendemonstrasikan bagaimana cara merangkai bunga, penulis mempersiapkan 3 jenis rangkaian bunga yang akan dirangkai dalam membuat video tutorial.

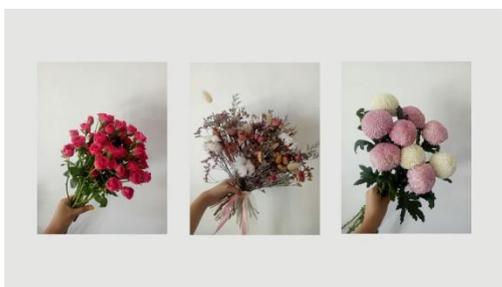
Setelah semua telah difoto, penulis akan mengimpor seluruh foto yang telah diambil ke aplikasi adobe premiere lalu diedit supaya dapat membentuk sebuah video *stop motion*, lalu penulis mengunggah video tutorial ini ke website YouTube.

BAB IV IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi

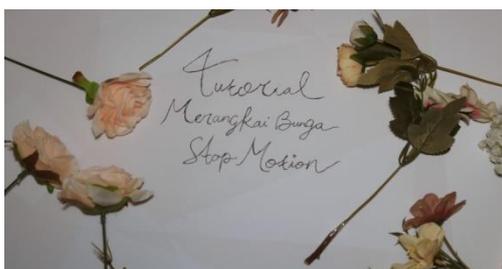
Berikut adalah foto-foto yang telah diambil dari perancangan video stop motion yang diedit menggunakan adobe premiere serta penjelasan dari foto tersebut sebagai implementasi:

Di scene awal ini, penonton dapat melihat beberapa jenis-jenis bunga yang ditunjukkan dibagian awal dan diberikan beberapa transisi yang menggunakan keyframe agar terlihat lebih menarik sebagai intro yang dipadukan dengan backsound yang cocok dalam video ini (lihat Gambar 4.1).



Gambar 4.1 Implementasi jenis bunga

Selanjutnya penonton dapat melihat judul dari video yang telah dibuat dan di kelilingi oleh bunga, pada scene ini yang awal mulanya tulisan tersebut ditutup oleh bunga-bunga sebagai dekorasi lalu bunga tersebut disebarkan menggunakan tangan agar judul yang tertulis dapat dibaca oleh penonton topik apa yang dibuat oleh penulis (lihat Gambar 4.2). Scene tulisan perkenalan ini di foto dengan settingan kamera ISO 200, aperture 4.0, shutter speed 1/125, menggunakan lighting keylight dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat scene pembuka ini ada 20 foto.



Gambar 4.2 Implementasi pembuka

Scene selanjutnya adalah scene yang memperlihatkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam merangkai bunga pertama, lalu menggeserkan menggunakan tangan satu per satu untuk melanjutkan ke scene dimana bunga yang pertama akan dibuat (lihat Gambar 4.3). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 100, aperture 3.5, shutter speed 1/125, menggunakan lighting fill light dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga pertama ini total 261 foto.



Gambar 4.3 Implementasi bahan

Scene ini adalah adegan menggunting isolasi sepanjang yang dibutuhkan dan kemudian menggunakan isolasi tersebut untuk mengisolasi bunga bunga dan ranting dengan isolasi (lihat Gambar 4.4). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 100, aperture 3.5, shutter speed 1/125, menggunakan lighting fill light dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga pertama ini total 261 foto.



Gambar 4.4 Implentasi menggunting

Setelah itu, scene ini melibatkan mengambil kertas yang sudah diatur ukurannya untuk dibungkus pada bunga yang sudah dirangkai (lihat Gambar 4.5). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 100, aperture 3.5, shutter speed 1/125, menggunakan lighting fill light dan

menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga pertama ini total 261 foto.



Gambar 4.5 Implementasi mengambil kertas

Setelah itu dilanjutkan membungkus bunganya sesuai design yang diinginkan lalu di bungkus dengan rapi dan erat di bagian bawah (lihat Gambar 4.6). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 100, aperture 3.5, shutter speed 1/125, menggunakan lighting fill light dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga pertama ini total 261 foto.



Gambar 4.6 Implementasi membungkus

Scene ini adalah step paling terakhir dalam pembuatan bunga yang pertama ini adalah dengan mengikatnya menggunakan tali pada bagian bawah untuk menyatukan semuanya (lihat Gambar 4.7). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 100, aperture 3.5, shutter speed 1/125, menggunakan lighting fill light dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga pertama ini total 261 foto.



Gambar 4.7 Implementasi mengikat tali

Di scene berikutnya, akan membuatnya bunga meja sebagai dekorasi dan disini juga menunjukkan jenis-jenis bunga yang berbeda beda. Di scene ini menjelaskan tips-tips kepada penonton (lihat Gambar 4.8). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 100, aperture 3.5, shutter speed 1/125, menggunakan lighting fill light dan menggunakan fill the frame composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga kedua ini total 159 foto.



Gambar 4.8 Implementasi pembuka bunga meja

Dilanjutkan dengan scene menancap semua bunga-bunga yang sudah siap ke busa yang telah dipotong sesuai ukuran potnya (lihat Gambar 4.9). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 100, aperture 3.5, shutter speed 1/125, menggunakan lighting fill light dan menggunakan fill the frame composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga kedua ini total 159 foto.



Gambar 4.9 Implementasi menancap bunga

Inilah hasil setelah bunga-bunga artifisial tersebut yang sudah ditancap semua sampai selesai (lihat Gambar 4.10). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 100, aperture 3.5, shutter speed 1/125, menggunakan lighting fill light dan menggunakan fill the frame composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga kedua ini total 159 foto.



Gambar 4.10 Implementasi penyelesaian bunga

Lalu dilanjutkan ke scene dalam pembuatan bunga ketiga, dalam scene ini memperlihatkan bunga-bunga yang akan dipakai dalam membuat hand bouquet (lihat Gambar 4.11). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 200, aperture 4.0, shutter speed 1/125, menggunakan lighting key light dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga ketiga ini total 144 foto.



Gambar 4.11 Implementasi pembuka hand bouquet

Kemudian scene selanjutnya menunjukkan mengambil setangkai bunga mawar yang berwarna jingga muda dan mengelilingi bunga tersebut dengan bunga berjenis lain (lihat gambar 4.12). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 200, aperture 4.0, shutter speed 1/125, menggunakan lighting key light dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga ketiga ini total 144 foto.



Gambar 4.12 Implementasi proses merangkai bunga

Lalu dilanjutkan dengan scene yang masih merangkai hand bouquet, akan tetapi di bagian ini hampir selesainya dalam pembuatan sebuah hand bouquet (lihat gambar 4.13). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 200, aperture 4.0, shutter speed 1/125, menggunakan lighting key light dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga ketiga ini total 144 foto.



Gambar 4.13 Implementasi proses merangkai bunga

Kemudian setelah bunga yang dirangkai sudah selesai, dilanjutkan meratakan bawah batang dengan cara memotong menggunakan tang (lihat gambar 4.14). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 200, aperture 4.0, shutter speed 1/125, menggunakan lighting key light dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga ketiga ini total 144 foto.



Gambar 4.14 Implementasi memotong batang bunga

Setelah scene memotong batang bunga, kemudian dilanjutkan dengan scene mengikat pita pada perangkaian bunga tersebut yang diikat dari bawah kemudian dililitkan keatas lalu diikat membentuk pita (lihat gambar 4.15). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 200, aperture 4.0, shutter speed 1/125, menggunakan lighting key light dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam membuat bunga ketiga ini total 144 foto.



Gambar 4.15 Implementasi mengikat pita

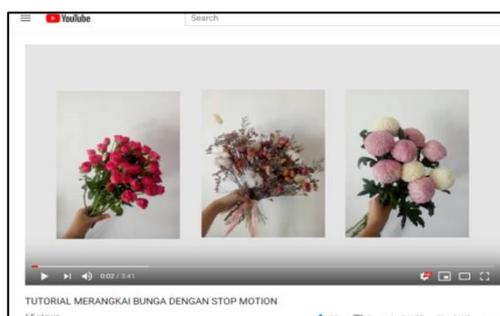
Pada scene akhir ini sebagai penutup yang memperlihatkan judul dan dikelilingi oleh bunga yang disebar menggunakan tangan (lihat gambar 4.16). Scene ini di foto dengan settingan kamera ISO 200, aperture 4.0, shutter speed 1/125, menggunakan lighting key light dan menggunakan center composition. Jumlah foto yang digunakan dalam scene penutup ini ada 20 foto.



Gambar 4.16 Implementasi penutup

4.2 Testing

Dari hasil video penulis yang menggunakan teknik stop motion ini berdurasi 3 menit 41 detik yang didistribusikan dengan cara mengunggah video ini melalui website YouTube dan hasil distribusi ini mendapatkan umpan balik yang positif dengan cara mewawancarai penonton.



Gambar 4.17 Screenshot YouTube

4.3 Implikasi

Video akhir dari proyek ini sudah berhasil mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh proyek ini yaitu untuk mempermudah penonton untuk mempelajari cara merangkai bunga dalam sebuah video tutorial yang menarik. Umpan balik videonya didapatkan dengan cara mewawancarai beberapa penonton video tersebut dan umpan balik dari penonton adalah video tersebut informatif terhadap bagaimana cara merangkai bunga. Sehingga setelah penonton telah melihat video tutorial dapat mengetahui bagaimana cara merangkai bunga dan membuat kreasi bunga sendiri dan sekaligus memahami jenis jenis bunga yang berbeda dan seni yang dibutuhkan dalam merangkainya.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penulis menyimpulkan beberapa poin yang merupakan hasil dari proyek ini yang berjudul “Perancangan Video Tutorial Merangkai Bunga Menggunakan Teknik Stop Motion” adalah:

1. Permasalahan yang ditemukan dalam proyek ini adalah dimana kekurangan pengetahuan tentang merangkai bunga kepada penonton.
2. Dengan penggunaan video tutorial maka penonton dapat dipermudah untuk merangkai.
3. Video menjadi lebih menarik dengan menggunakan teknik stop motion

dalam bentuk video tutorial yang diedit menggunakan adobe premiere pro.

4. Solusi dari penulis adalah membuat sebuah video demonstrasi yang mendemonstrasikan cara untuk merangkai bunga kepada penonton.
5. Proyek ini menghasilkan video yang berdurasi 3 menit 41 detik yang diunggah di website YouTube.
6. Hasil proyek mendapatkan umpan balik yang baik dari penonton yang juga memiliki 65 views dan 10 likes, yang langsung di wawancarai dan pengetahuan tentang merangkai bunga.
7. Video ini sudah berhasil mencapai tujuan yaitu mempermudah penonton untuk mempelajari cara merangkai bunga.

5.2 Saran

Penulis memiliki beberapa saran untuk penelitian selanjutnya:

1. Membuat video tutorial yang membahas tentang proses pendekorasi sebuah acara pernikahan yang dilakukan oleh seorang wedding organizer.
2. Pembuatan video yang menjelaskan makna dari unsur penyusunan bunga yang akan diberikan terhadap tokoh tertentu.
3. Penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya untuk merangkai bunga dengan menggunakan metode lain contohnya MDLC.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, T. M. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Pokok Instalasi Sistem Operasi Open Source pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Pungging Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–6.
- Aseptianova, Afriansyah, D., & Astriani, M. (2017). Penyuluhan Bahan Makanan yang Mengandung Boraks di

- Kelurahan Kebun Bunga Kota Palembang. *Batoboh*, 2(1), 1–65.
- Ayu, I. G. (2017). Penerapan Metode Demonstrasi dalam Melaksanakan Tri Sandya pada Anak di TK. Hindu Canang Sari Tegalcangkrig Kecamatan Mendoyo Kabupaten Jembrana. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 1(2), 349–353.
- Azizi, F. A., & Doyin, M. (2016). Video Stop Motion Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Mukh Doyin*, 5(2).
- Blobaum, P. (2018). Digitization Standards for Digital Collections and Archives at Governors State University. *OPUS*, 1(1), 1–4.
- Dewi, R. S., & Rino, A. (2018). Animation as a Creative Industry : A Strategy to Build Creativity and Independence of Youth in Padang , West Sumatra. In *MICoMS 2017* (pp. 135–141).
- Fatchan, M. (2018). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Professional CS6. *Sigma*, 8(1), 43–51.
- Fatchurrohman, A. E., Sarwi, & Utsman. (2017). Pengaruh Problem Based Learning Melalui Demonstrasi dan Diskusi terhadap Kemampuan Verbal Abstrak. *Journal of Primary Education*, 6(27), 140–146.
- Huda, N., & Purwaningtias, F. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Berbasis Augmented Reality. *Sisfokom*, 6(2), 116–120.
- Ismayati, S., & Mastiah. (2017). Upaya meningkatkan keterampilan kerajinan tangan menggunakan metode demonstrasi teknik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 56–64.
- Kresnha, P. E., Susilowati, E., & Adharani, Y. (2016). Pendeteksian manipulasi citra berbasis copy-move forgery menggunakan euclidian distance dengan single value decomposition. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 3(5), 14–18.
- Lidiana, Tambunan, T. D., & Yuningsih. (2017). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Untuk Kelas III SD Negeri Padang Citalago 03. *Applied Science*, 3(1), 68–77.
- Makela, M. (2018). *Creating a Low Budget Advertisement Video for a Game Company*.
- Megawati, C. R., Wijayanti, A., & Bramantijo. (2017). Perancangan Karya Fotografi Tentang Permainan Tradisional Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(1), 1–9.
- Mulyawan, A., & Novia, D. (2016). Aplikasi Pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor Online Berbasis Web (Studi Kasus di Samsat Soreang Kab. Bandung). *Jurnal Computech & Bisnis*, 10(1), 30–39.
- Musyarofah, H., Mundayanah, S., Septiayani, W., & Listiyani, I. (2017). Pemberdayaan Masyarakat Bulu Duwur , Ropoh , Kepil , Wonosobo Melalui Pemanfaatan Bunga Pinus Sebagai Teh Kantong “ Tekas Bina Mekanist.” *URECOL*, 1(1), 243–248.
- Nevisy, E., Kasih, Y., & Elizabeth, S. M. (2017). Perencanaan Pendirian Usaha Karangan Bunga. *Jurnal Multi Data Palembang*, 1(1), 1–14.
- Nurfadillah, Rusmala, & Achmad, A. (2017). Perangkat Ajar Pembelajaran Budidaya Kelapa Sawit Berbasis Multimedia pada Desa Patila Kecamatan Tana Lili. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer FTKOM UNCP*, 1(1), 41–49.
- Nurul, A., & Nugroho, C. (2017). Representasikan Pemikiran Marxisme dalam Film Biografi Studi Semiotika John Fiske Mengenai Pertentangan Kelas Sosial Karl Marx pada Film Guru Bangsa Tjokroaminoto. *Semiotika*, 11(1), 1–33.
- O’Byrne, W. I., Radakovic, N., Hunter-Doniger, T., Fox, M., Kern, R., & Parnell, S. (2018). Designing Spaces for Creativity and Divergent Thinking : Teachers Creating Stop Motion

- Animation on Tablets To cite this article : motion animation on tablets. *International Journal of Education in Mathematics, Science Designing Spaces for Creativity an. Internasional Journal of Education in Mathematics, Science and Technology (IJEMST)*, 6(2), 182–199.
- Purnama, H. S., Arifin, Z., & Rusman. (2017). Penggunaan Computer Based Instruction (CBI) Model Tutorial dengan Video Tutorial unuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Edutechnologia*, 3(1), 41–51.
- Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(8), 6–7.
- Putri, A. D. S. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Total Station pada Mata Kuliah Pengukuran Sipat Datar dan Praktikum pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2), 1–4.
- Putri, D. F. R., & Zuhdi, U. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Stop Motion Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Detik-Detik Proklamasi Siswa Kelas V SDN Gadingmangu 1 Jombang. *JPGSD*, 6(12), 2316–2325.
- Putri, R. E., & Iswari, M. (2018). Media Video Tutorial dalam Keterampilan Membuat Boneka dari Kaus Kaki Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6(2), 178–185.
- Qamariah, W., Daningsih, E., & Yokhebed. (2017). Kelayakan Animasi Stop Motion Pembuatan Cake Pepaya Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 6(2), 267–279.
- Rawis, Z. C., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *Teknik Informatika*, 13(1), 30–37.
- Risata, M. N., & Maulana, H. (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman .” *Jurnal Multinetics*, 2(2), 42–53.
- Riyanto, S., & Nugrahanti, F. (2018). Pengembangan Pembelajaran Statistika Berbasis Praktikum Aplikasi Software SPSS dengan Bantuan Multimedia untuk Mempermudah Pemahaman Mahasiswa terhadap Ilmu Statistika. *Computer and Information Technology*, 1(2), 62–67.
- Roslina, L., Ika hesti, E., Noviana, F., & Trahutami. (2017). Pengenalan Budaya Merangkai Bunga Ala Jepang (IKEBANA). *Harmoni*, 1(1), 1–5.
- Sari, S. I., Safitri, W., & Utami, R. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Metode Demonstrasi Terhadap Praktik Pertolongan Pertama Luka Bakar pada Ibu Rumah Tangga di Garen RT.01/RW.04 Pandean Ngemplak Boyolali. *Jurnal KesMaDaSka*, 9(1), 98–105.
- Sastrawan, P. V., Arthana, I. K. R., & Sindu, I. G. P. (2017). Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. *Karmapati*, 6(1), 1–10.
- Sidiantara, K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Pradnyana, G. A. (2019). Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” di Buleleng “Sebagai Warisan Budaya.” *Karmapati*, 8(1), 1–11.
- Sudrajat, A. R., & Warsana, D. (2018). Penyutradaraan Film Fiksi Pendek Hilangnya Permata Tentang Gaya Hidup Clubbers Siswi SMA di Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 1158–1170.
- Sukmana, J. (2018). Metode 2D Hybrid Animation dalam Pembuatan Film Animasi di Macromedia Flash MX. *Pseudocode*, 5(1), 29–36.
- Syofriani, Syofyan, E., & Marwan. (2018). The Effect of Tutorial Video Use and Prerequisite Skills on Students ’ MYOB Accounting Performance. In

- PICEEBA 2018* (Vol. 57, pp. 636–641).
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 68–76.
- Wahyuni, I. (2018). Pendekatan Metode Pembelajaran Demonstrasi untuk Mengajarkan Materi Rangkaian Listrik Sederhana. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*, 1(1).
- Zulmi, A. N., & Fadlilah, U. (2016). Aplikasi Pengenalan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta Menggunakan Virtual Reality 360 Derajat. *Jurnal Emitor*, 17(2), 21–28.
- Aini, T. M. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Pokok Instalasi Sistem Operasi Open Source pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Pungging Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–6.
- Aseptianova, Afriansyah, D., & Astriani, M. (2017). Penyuluhan Bahan Makanan yang Mengandung Boraks di Kelurahan Kebun Bunga Kota Palembang. *Batoboh*, 2(1), 1–65.
- Ayu, I. G. (2017). Penerapan Metode Demonstrasi dalam Melaksanakan Tri Sandya pada Anak di TK. Hindu Canang Sari Tegalcangkrig Kecamatan Mendoyo Kabupaten Jembrana. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 1(2), 349–353.
- Azizi, F. A., & Doyin, M. (2016). Video Stop Motion Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Mukh Doyin*, 5(2).
- Blobaum, P. (2018). Digitization Standards for Digital Collections and Archives at Governors State University. *OPUS*, 1(1), 1–4.
- Dewi, R. S., & Rino, A. (2018). Animation as a Creative Industry : A Strategy to Build Creativity and Independence of Youth in Padang , West Sumatra. In *MICoMS 2017* (pp. 135–141).
- Fatchan, M. (2018). Perancangan Aplikasi Media Pemberlajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Professional CS6. *Sigma*, 8(1), 43–51.
- Fatchurrohmah, A. E., Sarwi, & Utsman. (2017). Pengaruh Problem Based Learning Melalui Demonstrasi dan Diskusi terhadap Kemampuan Verbal Abstrak. *Journal of Primary Education*, 6(27), 140–146.
- Huda, N., & Purwaningtias, F. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Berbasis Augmented Reality. *Sisfokom*, 6(2), 116–120.
- Ismayati, S., & Mastiah. (2017). Upaya meningkatkan keterampilan kerajinan tangan menggunakan metode demonstrasi teknik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 56–64.
- Kresnha, P. E., Susilowati, E., & Adharani, Y. (2016). Pendeteksian manipulasi citra berbasis copy-move forgery menggunakan euclidian distance dengan single value decomposition. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 3(5), 14–18.
- Lidiana, Tambunan, T. D., & Yuningsih. (2017). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Untuk Kelas III SD Negeri Padang Cipalago 03. *Applied Science*, 3(1), 68–77.
- Makela, M. (2018). *Creating a Low Budget Advertisement Video for a Game Company*.
- Megawati, C. R., Wijayanti, A., & Bramantijo. (2017). Perancangan Karya Fotografi Tentang Permainan Tradisional Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(1), 1–9.
- Mulyawan, A., & Novia, D. (2016). Aplikasi Pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor Online Berbasis Web (Studi Kasus di Samsat Soreang Kab. Bandung). *Jurnal Computech & Bisnis*, 10(1), 30–39.
- Musyarofah, H., Mundayanah, S.,

- Septiayani, W., & Listiyani, I. (2017). Pemberdayaan Masyarakat Bulu Duwur , Ropoh , Kepil , Wonosobo Melalui Pemanfaatan Bunga Pinus Sebagai Teh Kantong “ Tekas Bina Mekanist .” *URECOL*, 1(1), 243–248.
- Nevisy, E., Kasih, Y., & Elizabeth, S. M. (2017). Perencanaan Pendirian Usaha Karangan Bunga. *Jurnal Multi Data Palembang*, 1(1), 1–14.
- Nurfadillah, Rusmala, & Achmad, A. (2017). Perangkat Ajar Pembelajaran Budidaya Kelapa Sawit Berbasis Multimedia pada Desa Patila Kecamatan Tana Lili. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer FTKOM UNCP*, 1(1), 41–49.
- Nurul, A., & Nugroho, C. (2017). Representasikan Pemikiran Marxisme dalam Film Biografi Studi Semiotika John Fiske Mengenai Pertentangan Kelas Sosial Karl Marx pada Film Guru Bangsa Tjokroaminoto. *Semiotika*, 11(1), 1–33.
- O’Byrne, W. I., Radakovic, N., Hunter-Doniger, T., Fox, M., Kern, R., & Parnell, S. (2018). Designing Spaces for Creativity and Divergent Thinking: Teachers Creating Stop Motion Animation on Tablets To cite this article: motion animation on tablets. *International Journal of Education in Mathematics, Science Designing Spaces for Creativity an. Internasional Journal of Education in Mathematics, Science and Technology (IJEMST)*, 6(2), 182–199.
- Purnama, H. S., Arifin, Z., & Rusman. (2017). Penggunaan Computer Based Instruction (CBI) Model Tutorial dengan Video Tutorial unuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Edutechnologia*, 3(1), 41–51.
- Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(8), 6–7.
- Putri, A. D. S. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Total Station pada Mata Kuliah Pengukuran Sipat Datar dan Praktikum pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2), 1–4.
- Putri, D. F. R., & Zuhdi, U. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Stop Motion Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Detik-Detik Proklamasi Siswa Kelas V SDN Gadingmangu 1 Jombang. *JPGSD*, 6(12), 2316–2325.
- Putri, R. E., & Iswari, M. (2018). Media Video Tutorial dalam Keterampilan Membuat Boneka dari Kaus Kaki Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6(2), 178–185.
- Qamariah, W., Daningsih, E., & Yokhebed. (2017). Kelayakan Animasi Stop Motion Pembuatan Cake Pepaya Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 6(2), 267–279.
- Rawis, Z. C., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *Teknik Informatika*, 13(1), 30–37.
- Risata, M. N., & Maulana, H. (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “ Jenderal Soedirman .” *Jurnal Multinetics*, 2(2), 42–53.
- Riyanto, S., & Nugrahanti, F. (2018). Pengembangan Pembelajaran Statistika Berbasis Praktikum Aplikasi Software SPSS dengan Bantuan Multimedia untuk Mempermudah Pemahaman Mahasiswa terhadap Ilmu Statistika. *Computer and Information Technology*, 1(2), 62–67.
- Roslina, L., Ika hesti, E., Noviana, F., & Trahutami. (2017). Pengenalan Budaya Merangkai Bunga Ala Jepang (IKEBANA). *Harmoni*, 1(1), 1–5.
- Sari, S. I., Safitri, W., & Utami, R. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Metode Demonstrasi Terhadap Praktik Pertolongan Pertama Luka Bakar pada Ibu Rumah Tangga di

- Garen RT.01/RW.04 Pandean Ngeplak Boyolali. *Jurnal KesMaDaSka*, 9(1), 98–105.
- Sastrawan, P. V., Arthana, I. K. R., & Sindu, I. G. P. (2017). Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. *Karmapati*, 6(1), 1–10.
- Sidiantara, K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Pradnyana, G. A. (2019). Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” di Buleleng “Sebagai Warisan Budaya.” *Karmapati*, 8(1), 1–11.
- Sudrajat, A. R., & Warsana, D. (2018). Penyutradaraan Film Fiksi Pendek Hilangnya Permata Tentang Gaya Hidup Clubbers Siswi SMA di Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 1158–1170.
- Sukmana, J. (2018). Metode 2D Hybrid Animation dalam Pembuatan Film Animasi di Macromedia Flash MX. *Pseudocode*, 5(1), 29–36.
- Syofriani, Syofyan, E., & Marwan. (2018). The Effect of Tutorial Video Use and Prerequisite Skills on Students ’ MYOB Accounting Performance. In *PICEEBA 2018* (Vol. 57, pp. 636–641).
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 68–76.
- Wahyuni, I. (2018). Pendekatan Metode Pembelajaran Demonstrasi untuk Mengajarkan Materi Rangkaian Listrik Sederhana. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*, 1(1).
- Zulmi, A. N., & Fadlilah, U. (2016). Aplikasi Pengenalan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta Menggunakan Virtual Reality 360 Derajat. *Jurnal Emitor*, 17(2), 21–28.