

Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang Di SMK Negeri 2 Batam Menggunakan Metode MDLC

Deli¹, Richie Marlon²

Universitas Internasional Batam

Email : deli@uib.ac.id, 1931009.richie@uib.edu

Abstrak

SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah kejuruan di Batam yang memiliki program keahlian Akuntansi, Usaha Perjalanan Wisata, Akomodasi Perhotelan dan Tata Boga, yang berlokasi di jalan Pemuda No.5 Batam Center, Kodya Batam, Provinsi Kepulauan Riau dan telah dibangun sejak tahun 2006. Zaman sudah memasuki era digital dan kegiatan pembelajaran di sekolah SMK Negeri 2 Batam saat ini masih menggunakan metode ceramah dan belum memiliki media pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis video animasi yang diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar agar mudah dimengerti dan dicerna. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif yaitu dengan menghubungi mitra melalui aplikasi *Whatsapp*, dan penyusunan agenda kerja serta pengerjaan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Video animasi dirancang menggunakan *software Adobe Photoshop 2020*, *Adobe Premiere Pro 2020*, dan *Adobe After Effect 2020*.

Abstract

SMK Negeri 2 Batam is a vocational school in Batam that has programs in Accounting skill, Travel agent, Hotel Accommodation and Cullinary Art, located on Pemuda street No. 5 Batam Center, Kodya Batam, Province Riau Islands and was established in 2006. In this digital era and learning activities at SMK Negeri 2 Batam are currently still using lecture method and not have learning media especially in Japanese language subject. The purpose of this research is to design and implement Japanese language based on animated video which is expected can help the teaches and studies process, will be easy to understand and digest. Data collection techniques in this research is used Quantitative method, that is by contacting the partners via Whatsapp application, and making the work agendas and work by using method Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Animated video was designed by using Adobe Photoshop 2020, Adobe Premiere Pro 2020, and Adobe After Effect 2020.

Keywords: *Learning Media, Animated Video, Quantitative.*

PENDAHULUAN

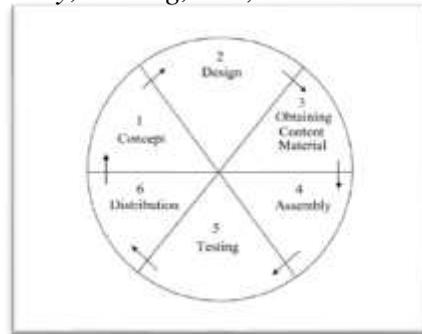
SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah kejuruan di Batam yang memiliki program Keahlian Akuntansi, Usaha Perjalanan Wisata, Akomodasi Perhotelan dan Tata Boga. SMK Negeri 2 Batam dengan Motto “Bersih Enak Rajin Maju Ulet Terampil Unggul (BERMUTU)” yang berlokasi di jalan Pemuda No. 5 Batam Center, Kodya

Batam, Provinsi Kepulauan Riau dan telah dibangun sejak tahun 2006. Pendidikan merupakan sebuah aspek yang sangat penting dalam kelangsungan hidup seseorang maupun berkelompok. Biasanya, pendidikan dibagi menjadi berbagai tahap mulai dari prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah

menengah atas, dan perguruan tinggi. Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan dewasa ini semakin banyak perkembangan dan pembaharuan (Achmad et al., 2021). Mulai dari materi yang dipelajari hingga cara ujian yang menggunakan teknologi. Beragam jenis media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi, dan salah satunya yaitu dengan menggunakan media Video. Pokok pembahasan kali ini yaitu video animasi pembelajaran (Awalia, 2022). Video animasi merupakan lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak yang disatukan dan dilengkapi dengan audio, yang berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Video animasi sendiri adalah serangkaian objek yang disusun pada setiap hitungan waktu hingga menjadi sebuah alur video. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar, dan lain sebagainya (Hadisopiyan et al., 2020). Media kreatif yang memiliki *visual* yang menarik ini bertujuan untuk memberikan sebuah pesan ke penonton terutama anak-anak (Palimbong et al., 2020). Oleh karena itu, untuk menyajikan sebuah konten pembelajaran, dibutuhkan sebuah perancangan yang maksimal sehingga apa yang ingin disampaikan oleh kreator dapat tersampaikan dengan singkat, padat, dan jelas. Dengan demikian, video animasi ini dapat menjadikan sebuah solusi atau wadah bagi SMK Negeri 2 Batam untuk dijadikan sebuah animasi pembelajaran, dimana dalam video animasi tersebut terdapat *Voice Over* untuk menjelaskan animasi yang ditampilkan, selain itu juga terdapat berbagai bentuk visual agar lebih mudah dipahami penonton (Wijaya & Sulistiowati, n.d.).

METODE

Pengumpulan data ini menggunakan metode Kuantitatif, yaitu dengan menghubungi pihak sekolah SMK Negeri 2 Batam melalui aplikasi *Whatsapp*. Data yang dikumpulkan bertujuan sebagai bahan atau materi yang akan dipaparkan didalam video animasi. Selesaiannya pengumpulan data, maka perancang mulai menyusun agenda kerja atau jadwal pengerjaan, dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terbagi menjadi enam tahapan yaitu; *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan, *Distribution*.



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

1. *Concept*

Pada tahap ini, perancang akan merancang sebuah video animasi dengan sedemikian rupa supaya tidak mengandung unsur SARA, politik, kekerasan, pornografi, dan audio atau music yang digunakan tidak melanggar hak cipta. Selain itu, perancang juga membuat sesimple mungkin agar penonton dapat mudah untuk memahami isi video tersebut.

2. *Design*

Ditahap *design* ini perlu adanya *storyboard* untuk menggambarkan alur cerita pada video animasi. *Storyboard* yang dibuat berisikan gambar ilustrasi, scene, sequence, duration, dan description.

3. Material Collecting

Pada tahapan ini, perancang mengumpulkan semua *material* yang dibutuhkan untuk membuat video animasi. *Material* yang dikumpulkan adalah berupa materi yang adakan disampaikan, *audio recording*, *character*, *background*, *music*, dan *text*. Materi dan *audio recording* didapatkan dari mitra yaitu Ibu Rizka selaku guru bahasa Jepang, sedangkan untuk material lainnya didapatkan dari asset *Levidio*, *Freepik*, dan lainnya.

4. Assembly

Pada tahap ini adalah pembuatan semua bahan *multimedia*. Pembuatan ini didasarkan pada tahap *design*, yaitu *Storyboard*.

A. Pembuatan gambar

Dalam pembuatan gambar, perancang menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2020, gambar yang dibuat akan digerakkan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2020. Selain untuk pembuatan *voice bubble*, perancang juga membuat sebuah *thumbnail* dimana akan digunakan pada saat implementasi project.



Gambar 2. Pembuatan Gambar Voice Bubble



Gambar 3. Pembuatan Thumbnail

B. Pembuatan teks

Font Styles yang digunakan ada dua jenis yaitu 'Caffe Lungo DEMO' dengan 'Bakso Sapi'. Dikarenakan tulisan berwarna putih, maka diberikan efek stroke dengan size 20 agar terlihat lebih jelas.



Gambar 4. Arigatou Dengan Font 'Bakso Sapi'

C. Pembuatan video

Pembuatan video dilakukan dengan menggabungkan semua karakter, tulisan, dan gambar dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2020 dan Adobe After Effect 2020. Pada project video ini, terdapat tiga *scene* utama yaitu: *Opening*, *Isi*, dan *Closing*.

D. Rendering

Proses *rendering* merupakan proses mengekspor hasil editing menjadi sebuah video dengan format mp4. Proses *rendering* menggunakan Adobe Premiere Pro 2020 dengan format H,264 dan Preset Youtube 1080p Full HD.



Gambar 5. Proses Rendering

5. Testing

Pengujian yang dilakukan oleh perancang adalah dengan melakukan revisi dengan mitra dan juga guru pembimbing. Nilai evaluasi yang dilakukan adalah kesesuaian video pada storyboard yang telah dibuat dan kesesuaian dengan materi yang telah diberikan oleh mitra.

6. Distribution

Pengujian yang dilakukan oleh perancang adalah dengan melakukan revisi dengan mitra dan juga guru pembimbing. Nilai evaluasi yang dilakukan adalah kesesuaian video pada storyboard yang telah dibuat dan kesesuaian dengan materi yang telah diberikan oleh mitra.



Gambar 6. Publikasi Video Animasi Di Youtube Pada Channel Sistem Informasi UIB

PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pembuatan video pembelajaran berbasis video animasi di sekolah SMK Negeri 2 Batam mendapatkan luaran yang diharapkan. Berikut beberapa hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut ini:



Gambar 7. Hasil Thumbnail

Pada *Gambar 7* diatas merupakan hasil pengeditan *Thumbnail* yang akan diupload bersamaan dengan video animasi. Pengeditan *Thumbnail* menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2020 dengan latar berwarna biru muda, ditambah dengan objek *cartoon* ninja di sebelah kiri.



Gambar 8. Opening Video Animasi

Pada *Gambar 8* merupakan opening video animasi. Tampilan pembuka tentunya berisikan tema dan judul besar dari apa yang akan disampaikan dari video tersebut. Terdapat karakter wanita dengan dan beberapa objek seperti dedaunan dan juga terdapat gambar bendera Jepang pada pojok kanan atas. Terdapat pada durasi ke \pm 00:00-00:16.



Gambar 9. Isi Video Animasi

Pada *Gambar 9* menjelaskan pengucapan sampai jumpa lagi dalam bahasa Jepang. Karakter yang digunakan ada 2 (dua) karakter yang sedang berjalan dan saling menyapa. *Voice Bubble* berisikan tulisan 'Ja,mata'. *Background* yang digunakan berada di jalan dan ada gedung dan pepohonan dibelakangnya, terdapat pada durasi \pm 04:45-05:17.



Gambar 10. Penutup Video Animasi

Pada Gambar 4.19 merupakan bagian terakhir dari video animasi yang telah dirancang. Pada bagian ini digabungkan antara ke-dua logo tersebut menjadi satu dan ditambahkan *text* berupa tulisan kerja sama yang mengartikan kerja sama antar kedua lembaga tersebut. Terdapat pada durasi ke \pm 12:28-12:34 Video animasi yang telah dibuat dan telah dievaluasi oleh guru dan mitra dan yang telah direvisi dengan seksama kemudian diimplementasikan melalui media massa berbasis web video sharing (Youtube) dan didistribusikan langsung kepada mitra. Selain itu, *link* video akan dipromosikan ke berbagai media sosial lainnya demi memberikan ilmu kepada penonton lainnya. Berikut adalah alamat videonya <https://youtu.be/-NdShM9DEIw> dan gambar dibawah ini merupakan hasil publikasinya.



Gambar 11. *Publikasi Video Animasi Di Youtube Pada Channel Sistem Informasi UIB*

Pada Gambar 4.20 ini merupakan proses upload yang dilakukan pada channel Sistem Informasi UIB dengan judul “Media Pembelajaran_Video Animasi Bahasa Jepang”.



Gambar 10. *Dokumentasi Serah Terima Project*

KESIMPULAN

Inovasi pembelajaran pada era digital, terutama pada pendidikan bahasa Jepang, menjadi lebih mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Perancangan video animasi harus disesuaikan dengan materi dan bahan yang telah diberikan oleh guru di sekolah. Media audio visual juga memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa/i dan juga dapat mempermudah daya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Kesimpulan yang diambil oleh perancang dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan project media pembelajaran berbasis video animasi di sekolah SMK Negeri 2 Batam adalah sebagai berikut:

1. Penulis mengambil project video pembelajaran di sekolah SMK Negeri 2 Batam sebagai pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
2. Sebagai salah satu kewajiban untuk menyelesaikan kuliah kerja praktek di Universitas Internasional Batam, dan mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah penentu kelulusan yang baik.
3. Tujuan kegiatan pengabdian adalah untuk membantu sekolah SMK Negeri 2 Batam dalam menyelesaikan permasalahan.
4. Perancangan video animasi menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
5. Hasil dari project ini sesuai dengan materi dan bahan yang diberikan dan memenuhi kebutuhan dan keinginan dari pihak sekolah.
6. Hasil implementasi dari project ini yaitu mitra dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran dalam

mengajar siswa/i di sekolah dan juga untuk kalangan luas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67.
- Awalia, F. (2022). *Perancangan Konten Youtube Tentang Animasi Edukasi Terbentuknya Kepulauan Indonesia. 8.5.2017*, 2003–2005.
- Hadisopiyan, A., Suhendra, C. D., & Rantelinggi, P. H. (2020). Membuat Game 3d Survival Horror “Suanggi Survival Papua” Berbasis Desktop Menggunakan Unity. *INFORMAL: Informatics Journal*, 5(3), 96.
- Palimbong, Y. W., Saud, S., & Saleh, N. (2020). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas II SMAN 11 Makasar. *Diss. Universitas Negeri Makassar, Pembimbing I*, 1–10.
- Wijaya, N., & Sulistiowati, M. P. (n.d.). Pengembangan Media Audio Materi Perkenalan Diri Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas XII Di SMK Negeri 1 Jombang. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 1–9.