



PENGEMBANGAN ANIMASI VIDEO DENGAN TEMA BERTETANGGA

DEVELOPMENT OF A VIDEO ANIMATION WITH THE THEME OF NEIGHBORHOOD

Laila Rahmadani Pasaribu

¹Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan

Email : lairahmadani10@gmail.com¹

Article Info

Article history :

Received : 18-07-2024

Revised : 22-07-2024

Accepted : 24-07-2024

Published : 26-07-2024

Abstract

This research was conducted based on a 2020 survey of Class A students in the German program at Medan State University. The aim of this study is to identify the need for learning media for students by increasing their interest in learning and their interest in German cultural experiences. This study is a developmental study that applies the theory of Richey and Klein with three developmental steps, namely Planning, Creation and Evaluation, which are described descriptively. The data in this study is available in the form of phrases, sentences, vocabulary and dialogue on the topic of neighborhood. Then the source of the data was obtained from relevant material quotes from Internet sources and several material quotes in the book "Interculturality" by Surya Masniari and Suci Pujiastuti. The results of this research are available in the form of video animation products about Doratoon with a duration of 7 minutes, which were rated by media validators and are suitable as a learning medium.

Keywords: *Development, Video Animation, Neighborhood, Doratoon*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan survei tahun 2020 terhadap mahasiswa Kelas A program bahasa Jerman di Universitas Negeri Medan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran bagi siswa dengan meningkatkan minat belajar dan minat mereka terhadap pengalaman budaya Jerman. Penelitian ini merupakan studi perkembangan yang menerapkan teori Richey dan Klein dengan tiga langkah perkembangan, yaitu Perencanaan, Penciptaan dan Evaluasi, yang dijabarkan secara deskriptif. Data dalam penelitian ini tersedia dalam bentuk frasa, kalimat, kosakata dan dialog tentang topik kehidupan bertetangga. Kemudian sumber data diperoleh dari kutipan materi yang relevan dari sumber Internet dan beberapa kutipan materi dalam buku "Antarbudaya" karya Surya Masniari dan Suci Pujiastuti. Hasil penelitian ini tersedia dalam bentuk produk video animasi tentang Doratoon dengan durasi 7 menit, yang dinilai oleh validator media dan cocok sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video Animasi, Kehidupan Bertetangga, Doratoon*



PENDAHULUAN

Komunikasi adalah cara bagi orang untuk berinteraksi dengan orang lain setiap hari untuk mencapai tujuan, baik secara verbal maupun nonverbal. Ada banyak unsur yang kompleks dalam proses komunikasi, sehingga pesan yang disampaikan oleh komunikator tersampaikan dengan jelas kepada komunikan. Komunikasi antarbudaya adalah bagian dari cara kita berkomunikasi. Komunikasi antarbudaya adalah proses komunikasi yang terjadi dengan orang-orang dari latar belakang budaya yang berbeda.

Di Universitas Negeri Medan dalam program bahasa Jerman, komunikasi antar budaya ini digunakan sebagai salah satu mata kuliah untuk mahasiswa semester 5. Kursus ini bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada perbedaan budaya di Jerman. Salah satu materi yang disajikan dalam mata kuliah ini adalah materi tentang budaya tetangga di Jerman. Budaya atau seni bertetangga di Jerman telah terikat dengan orang-orang yang tinggal di negara tersebut, sampai-sampai memiliki undang-undang untuk peraturan tetangga. Jika peraturan tersebut dilanggar, maka akan dihukum oleh pihak berwajib. Peraturan ini dibuat untuk menjaga hubungan baik dan keharmonisan dengan tetangga di daerah tersebut. Materi ini biasanya dibahas secara singkat saat belajar dan hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah apa saja yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan belajar untuk mendorong proses belajar mengajar yang lebih tepat (Syaparuddin & Elihami, 2020).

Berdasarkan kuesioner yang dilakukan di kelas A pada program Jerman 2020 di Universitas Negeri Medan. Ada juga siswa yang memberikan evaluasinya. Hingga 18 dari 25 orang dapat dilihat pada lampiran, dengan 83,3% siswa tidak pernah mempelajari materi tetangga dengan video animasi, 100% siswa mengatakan bahwa belajar dengan video animasi efektif dalam meningkatkan minat siswa untuk belajar. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan media agar pembelajaran tidak menjadi membosankan juga dapat meningkatkan minat belajar dan minat siswa terhadap pengalaman budaya Jerman.

Video animasi adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi yang berkelanjutan untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran dengan menggabungkan audio dan video yang menunjukkan objek yang dapat menarik perhatian siswa. Animasi adalah proses merekam dan memutar ulang serangkaian gambar statis untuk menciptakan ilusi gerakan yang mampu menghidupkan gambar (Bukhari, Sentinowo, 2015). Media animasi juga memiliki kemampuan untuk mengekspos sesuatu yang rumit hanya dengan gambar dan teks. Dengan kemampuan ini, animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi secara real time, tetapi tidak dilihat dengan mata dengan memvisualisasikan materi yang dijelaskan, sehingga materi dapat disajikan dengan jelas. Keuntungan menggunakan video animasi adalah video dapat ditampilkan berulang kali, memungkinkan siswa untuk menonton terus menerus hingga mereka memahami isi materi.

Penggunaan video animasi dalam permasalahan ini dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ada dalam kuesioner karena video animasi menampilkan kartun, gambar, audio, dan bahan pelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar dan mengurangi kebosanan saat belajar. Menggunakan video animasi juga dapat mempermudah dan membantu pendidik



menjelaskan materi pembelajaran. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wardoyo Tunggul Cipto, 2015).

Menurut Faris (dalam Putu, dkk, 2018), animasi adalah media. Sebuah media yang dapat mengubah sesuatu, mulai dari sebuah ide, sebuah konsep, sebuah visual yang dapat berdampak pada dunia nyata dan tidak hanya di dunia animasi. Hal ini juga ditegaskan oleh Astuti & Mustadi dalam majalah Margareta dan Yulia (2018), yang menyatakan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang lebih baik ketika mereka belajar dengan media animasi. Studi ini akan mencakup video animasi yang mencakup kartun, teks, video, audio, dan materi pembelajaran yang menjelaskan budaya tetangga di Jerman. Budaya tersebut berisi aturan atau hal-hal yang dapat dan tidak dapat Anda lakukan selama tinggal di Jerman. Dengan menggunakan aplikasi Doratoon memudahkan pembuatan video animasi sebagai media yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang akan tersedia kepada siswa. Media audio visual animasi berbasis Doratoon (video) adalah software yang sangat profesional untuk membuat media audiovisual animasi (video) dengan kombinasi dan berbagai jenis software yang ada, Doratoon, yang merupakan salah satu desain software yang andal menurut Anderson dalam (Fitria, 2018). Tujuan dari media animasi audiovisual (video) berbasis Doraton adalah untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup agar siswa tidak bosan (Sulfemi & Mayasari, 2019).

Sehubungan dengan permasalahan siswa, maka peneliti membuat studi berjudul "Pembuatan Video Animasi dengan tema Kehidupan Bertetangga" sebagai inovasi untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari budaya Jerman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran untuk komunikasi antar budaya dengan topik "kehidupan bertetangga". Model perkembangan ini menggunakan teori Richey dan Klein (2007:29). Pemeriksaan ini dilakukan untuk memproduksi dan menguji suatu produk. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini terdiri dari tiga fase, yaitu: perencanaan, pembuatan, dan evaluasi.

Data dalam penelitian ini adalah kalimat, kosakata dan dialog tentang topik "kehidupan bertetangga". Sumber data tersebut berasal dari kutipan materi yang relevan dari sumber internet dan beberapa kutipan materi dalam buku Interkulturalitas karya Surya Masniari, dan Suci Pujiastuti, yang dikemas dalam bentuk dialog sebagai isi video animasi. Penelitian ini akan berlangsung di Laboratorium Bahasa Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini divalidasi oleh ahli media dengan runtutan penilaian sebagai berikut:

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi dengan tema,	4	3	2	1
2.	Kualitas gambar dalam Doratoon,	4	3	2	1
3.	Kesesuaian warna pada gambar,	4	3	2	1
4.	Kualitas suara dalam Doratoon,	4	3	2	1
5.	Kualitas video,	4	3	2	1



6.	Penulisan kata-kata dalam bahasa Jerman,	4	3	2	1
7.	Desain produk, kejelasan isi materi,	4	3	2	1
8.	Kemudahan dalam memahami materi,	4	3	2	1
9.	Kelengkapan materi.	4	3	2	1
10.	Kesesuaian isi dengan tema,	4	3	2	1
	Jumlah				

Keterangan:

Skor:

4: sangat baik,

3: Baik, 2: Cukup, 1: Kurang

Presentase skor = $\frac{\text{skor}}{\text{jumlah}} \times 100 =$ **Hasil:**

90-100 = Sangat Baik

80-90= Baik

70-80= Cukup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Proses pembuatan animasi video dengan tema "Kehidupan Bertetangga"

Proses pembuatan video animasi bertema "kehidupan bertetangga" menggunakan aplikasi Doratoon menggunakan teori Richey dan Klein, yang terdiri dari tiga fase, yaitu: 1) perencanaan, 2) penciptaan, dan 3) evaluasi. Penjelasan masing-masing fase dan hasilnya dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Langkah pertama adalah perencanaan. Pada tahap penelitian ini, dilakukan survei online melalui Google Form berupa pembagian kuesioner kepada mahasiswa Jurusan Bahasa Jerman Kelas A 2020 di Universitas Negeri Medan. Pada tahap perencanaan ini, akan diteliti apakah animasi video telah digunakan sebagai media pembelajaran di daerah kehidupan bertetangga, yang nantinya akan menjadi media pembelajaran yang efektif untuk pengenalan budaya Jerman dan peningkatan minat siswa untuk belajar. Survei dilakukan oleh 25 mahasiswa dengan total 10 pertanyaan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang tidak pernah mempelajari materi tetangga dengan video animasi, dan semua siswa yang disurvei mengatakan bahwa mempelajari video animasi secara efektif meningkatkan minat siswa dalam belajar. Aplikasi yang digunakan adalah Doratoon. Topik yang termasuk dalam video animasi diambil dari buku dan juga sumber pendukung lainnya.



2. Pembuatan

Pada fase ini, media pembelajaran tentang topik kehidupan bertetangga dibuat. Media pembelajaran ini tersedia dalam bentuk video animasi, yang dikemas dalam dialog dan penjelasan. Transkrip penjelasan dan dialog dibuat dalam bahasa Jerman selama fase perencanaan, disertai dengan animasi video. Langkah-langkah membuat media pembelajaran video animasi tentang topik kejiwaan menggunakan aplikasi Doratoon dijelaskan pada langkah-langkah berikut:

- 1) Langkah pertama adalah membuka situs web Doratoon di <https://www.doratoon.com/>.
- 2) Apabila sudah memiliki akun dapat mendaftar langsung di website. Namun, jika tidak memiliki akun Doratoon, terlebih dahulu akan didaftarkan dengan nama lengkap, kata sandi, dan alamat email pengguna.
- 3) Setelah situs web Doratoon berhasil dibuka, klik ikon "+ buat" untuk mulai membuat animasi video terjadwal. Proyek kosong dipilih sebagai awal fase pembuatan animasi dan memilih beberapa karakter dan latar belakang yang disediakan.
- 4) Pilih template yang diinginkan saat menggunakan fitur template yang tersedia.
- 5) Kemudian, di sisi kiri, ada beberapa fungsi dan pilihan menu untuk memasukkan teks, gambar, musik, suara, latar belakang, dan menu pendukung lainnya yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan.
- 6) Kemudian pilih karakter animasi yang diinginkan.
- 7) Karakter yang tersedia sangat beragam. Berbagai gaya demonstrasi dan ekspresi karakter dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan.
- 8) Pada fase selanjutnya, peneliti menggunakan aplikasi doratoon untuk membuat intro, tampilan awal, dan penutupan video, serta membuat deskripsi materi yang dibahas dalam video, seperti teks, gambar, dan sulih suara, untuk mendukung video animasi yang lebih komunikatif.
- 9) Selanjutnya, semua adegan dalam video diperiksa lagi dan dibandingkan dengan naskah untuk membuat video animasi yang lengkap. Ketika semua item telah dibuat, klik menu publikasi, lalu klik unduhan MP3 atau dapat dipilih untuk diunggah ke YouTube.

b. Hasil pembuatan video animasi dengan tema "Kehidupan Bertetangga"

Hasil penelitian adalah video animasi berupa transkrip dialog dan ungkapan serta penjelasan dalam video dibuat untuk membantu siswa Jerman dan membantu mereka memahami topik dalam video. Video animasi dibuat menggunakan aplikasi Doratoon dengan durasi 7 menit, yang dikemas dalam bentuk dialog yang mencakup pembahasan topik tentang adat istiadat Jerman dalam hubungan bertetangga, seperti: privasi Jerman yang tinggi, larangan mengganggu kedamaian kehidupan bertetangga, jam kunjungan, yang harus sesuai dengan perjanjian, dan tetangga tidak dianggap seseorang di Jerman, terutama sebagai hal-hal penting, begitu juga hal-hal lain seperti di Jerman, tetangga tidak tahu kata meminjam,



tetangga memiliki urusan masing-masing, harus berhati-hati saat memelihara hewan, Selain itu juga ada diskusi tentang bagaimana menjadi tamu di Jerman.



Gambar 3.1 Tampilan Pembukaan pada Video Animasi bertema Kehidupan Bertetangga

Pembahasan

Penelitian ini merupakan studi pengembangan, yaitu pengembangan video animasi dengan tema kehidupan bertetangga. Teori perkembangan yang digunakan adalah teori pengembangan Richey dan Klein, yang dibagi menjadi 3 tahap: perencanaan, penciptaan, dan evaluasi. Pemilihan topik ini didasarkan pada pentingnya pembelajaran dalam komunikasi antar budaya, terutama sebagai salah satu mata kuliah pembelajaran bagi mahasiswa semester 5 Universitas Negeri Medan.

Pada tahap perencanaan ini, materi untuk animasi video tersedia dalam bentuk dialog berbagai karakter, disertai dengan penjelasan umum tentang kehidupan tetangga di Jerman. Pada fase pembuatan, video animasi dibuat dengan Doratoon dengan menyesuaikan materi dan elemen pendukung video lainnya dalam bentuk transisi suara dan video.

Penelitian sebelumnya berjudul *Die Erstellung eines Comics zum Thema der Unterschied zwischen der Nachbarschaftskultur in Indonesien und in Deutschland* oleh Ariandi (2021), yang memiliki fokus yang sama dengan penelitian saat ini, yang membahas budaya kehidupan bertetangga di Jerman, tetapi juga lebih dilengkapi dengan perbandingan budaya tetangga di Indonesia. Kemudian perbedaannya terletak pada teori perkembangan yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya, teori tersebut digunakan dalam bentuk teori ADDIE, dengan 5 fase yang lebih kompleks, yaitu analisis, desain, pengembangan, eksekusi, dan evaluasi, dan memmanifestasikan dirinya dalam berbagai bentuk media, yaitu komik.

Kemudian investigasi lain yang relevan berjudul *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Doratoon bagi Guru untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA* oleh Abdul Latif & Trie Utari Dewi (2023). Investigasi relevan kedua ini berfokus pada penggunaan



aplikasi yang sama, yaitu Doratoon, dengan perbedaan dalam bentuk video edukasi daripada video animasi. Pembahasan yang dieksplorasi dalam penelitian ini juga berbeda, berfokus pada pembelajaran siswa SMA, bukan pembelajaran budaya, seperti halnya pada penelitian saat ini. Pembuatan video animasi ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang bagaimana mengamati perbedaan budaya tetangga di Jerman dengan budaya tetangga di Indonesia, sehingga siswa tidak hanya memahami bahasa negara asing yang mereka pelajari, tetapi juga mengetahui dan menghormati budaya negara tersebut, sehingga bermanfaat untuk beradaptasi dengan kehidupan bertetangga setiap saat. Karena di mana pun bumi dipijak, disana langit dijunjung.

KESIMPULAN

Dari Hasil penelitian yang telah diulas, maka dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Dalam proses pembuatan video animasi dengan tema "neighborhood" dengan bantuan aplikasi Doratoon, dilakukan berdasarkan tahapan Richey dan Klein yaitu perencanaan, dengan terlebih dahulu membagikan kuesioner kepada mahasiswa Jerman Universitas Negeri Medan Semester 5 Angkatan 2020. Pada saat ini, dilakukan survei untuk melihat dan mengamati apakah tersedia media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan minat belajar mahasiswa di program gelar Komunikasi Antar Budaya. Kemudian pada tahap selanjutnya, yaitu penciptaan. Pada langkah ini, materi diproses, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk animasi video. Materi dibagi menjadi dua bagian, yaitu dialog dan penjelasan tentang topik kehidupan bertetangga. Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada fase ini, evaluasi media yang berhasil dibuat dilakukan. Pada fase ini, ahli material atau ahli media memberikan nilai sangat baik.
2. Hasil pembuatan media animasi video dengan bantuan aplikasi tema kehidupan bertetangga Doratoon mencakup topik-topik berikut: dengan topik dialog, yang menjelaskan pembahasan topik tentang kebiasaan Jerman dalam hubungan bertetangga, seperti privasi Jerman yang tinggi, larangan mengganggu kedamaian kehidupan bertetangga, jam kunjungan yang harus sesuai dengan perjanjian, dan tetangga tidak dianggap sebagai seseorang di Jerman, terutama hal-hal penting, serta hal-hal lain seperti di Jerman, tetangga tidak tahu kata meminjam, tetangga memiliki urusannya sendiri, harus berhati-hati saat memelihara hewan, Selain itu, ada juga penjelasan tentang bagaimana menjadi tamu di Jerman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariandi. (2021). *Die Erstellung eines Comics zum Thema der Unterschied zwischen der Nachbarschaftskultur in Indonesien und in Deutschland*.
- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6. <https://Ejournal.Unsrat.Ac.Id/Index.Php/Informatika/Article/View/9964/9550>



- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Latif Abdul & Trie Utari Dewi. (2023). *Pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan doratoon bagi guru untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA*. *Jurnal pengabdian masyarakat*. Vol: 3 No. 1
- Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun VIII, Nomor 1. Yogyakarta, UNY.
- Ponza, Putu, dkk. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha. 2018. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257/12321>.
- Richey, R. & Klein J. (2007). *Design and development research: Method, Strategies, & Issues*. Mahwah: Lawrence Publishers.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 0(1), 53–67.
- Syaparuddin & Elihami. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*. 1(1): 187-200.
- Wardoyo, T. C. T., & Faqih Ma'arif, M. T. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran mekanika teknik di SMK Negeri 1 Purworejo. *Jurnal Elektronik Mahasiswa Pendidikan Teknik Sipil (JEPTS)*, 3(3), 1.