



## **Compositing Animation Video *Tips for Facing State University Entrance Exams***

### **Video Animasi *Compositing Kiat-Kiat Menghadapi Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri***

**Raden Adjie, Joko Samodra\*, Arif Sutrisno**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [joko.samodra.fs@um.ac.id](mailto:joko.samodra.fs@um.ac.id)

Paper received: 8-8-2022; revised: 30-9-2022; accepted: 31-10-2022

#### **Abstract**

The small percentage of prospective students passing the Public University Entrance Exam (SBMPTN) makes many students who will take part in the following SBMPTN anxious, impacting their level of readiness, concentration, and thinking skills to face this exam. One of their efforts in preparing for SBMPTN is to find as much information as possible on social media about the SBMPTN. Therefore, an educational media about SBMPTN preparation that is packaged in an attractive and effective way is needed. This research focuses on creating educational media in the form of a compositing animation video with the title *Kiat-kiat Menghadapi Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri*. The research method used is descriptive methods through pre-production, production and post-production stages. This design is intended as an informative media about what to prepare before taking the SBMPTN for prospective participants. The result of the research is an animation video with a duration of 7 minutes 43 seconds published via YouTube. Based on the results of a survey on 48 respondents, 92.91 percent strongly agree that this compositing animation video is packaged in an attractive manner, and 95 percent strongly agree that this compositing animation video provides new information about the SBMPTN.

**Keywords:** compositing animation, SBMPTN, public university

#### **Abstrak**

Kecilnya persentase calon mahasiswa yang lulus tahap Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) membuat banyak siswa yang akan mengikuti SBMPTN di tahun mendatang merasakan kecemasan berlebih yang berdampak pada tingkat kesiapan, konsentrasi, dan kemampuan berpikir dalam menghadapi ujian ini. Salah satu upaya dalam mempersiapkan diri sebelum mengikuti ujian SBMPTN ialah mencari informasi sebanyak-banyaknya di media sosial mengenai SBMPTN ini. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media edukasi yang membahas tentang persiapan sebelum mengikuti SBMPTN yang dikemas secara menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi. Pada penelitian ini dilakukan pembuatan media edukasi berupa video animasi *compositing* berjudul *Kiat-kiat Menghadapi Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. perancangan ini bertujuan sebagai salah satu pilihan media informasi yang memuat informasi mengenai apa saja yang harus dipersiapkan sebelum mengikuti ujian SBMPTN bagi calon peserta. Hasil perancangan berupa sebuah video animasi *compositing* yang berdurasi 7 menit 43 detik yang dipublikasikan melalui *youtube*. Berdasarkan hasil survei 48 responden, sebanyak 92,91 persen sangat setuju bahwa video animasi *compositing* ini dikemas dengan menarik, dan 95 persen sangat setuju bahwa video animasi *compositing* ini memberikan informasi baru mengenai ujian masuk perguruan tinggi negeri (SBMPTN).

**Kata Kunci:** animasi *compositing*, SBMPTN, perguruan tinggi negeri

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu unsur kehidupan yang sangat penting, dengan adanya pendidikan manusia dapat terus menjalani kehidupan yang beradab dan berakal serta mampu membawa derajat manusia lebih baik, karena itu pendidikan merupakan hal yang wajib didapatkan oleh setiap manusia. Pendidikan tidak ada habisnya, selalu berkembang seiringnya perkembangan zaman. Menurut Alpian, Anggraeni, Wiharti, dan Soleha (2019) sedemikian pentingnya pendidikan sebagai upaya mencerdaskan dan membangun martabat bangsa, maka pemerintah memberikan perhatian serta program yang sungguh-sungguh untuk mengoptimalkan sistem pendidikan bangsa ini.

Salah satu wadah dalam jenjang pendidikan yaitu perguruan tinggi atau universitas, menurut Yusmita, Masrurroh, dan Faishol (2022), perguruan tinggi merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang diberi wewenang dan bertanggung jawab untuk mempersiapkan mahasiswa sesuai dengan sistem dan kurikulum pendidikan nasional. Semakin dewasa individu semakin dituntut untuk siap menghadapi persaingan, salah satunya persaingan dari siswa yang sudah lulus SMA/SMK dan sederajat yang akan melanjutkan ke jenjang perkuliahan di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) yang diinginkan, dan salah satu tahap untuk melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi negeri ialah melalui SBMPTN.

Seleksi bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) adalah program yang dirancang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk menyaring calon mahasiswa yang akan melanjutkan ke PTN, Pratiwi, Wibowo, dan Zain (2015) menyatakan SBMPTN merupakan jalur seleksi bersama yang menggunakan sistem ujian tertulis yang dilakukan secara serentak oleh seluruh PTN di Indonesia. SBMPTN bertujuan untuk memberi peluang bagi siswa untuk memilih lebih dari satu PTN Lintas Wilayah, dan dilakukan secara serentak oleh PTN di seluruh Indonesia serta dikoordinir oleh panitia lokal setiap regional.

Menurut Widana (2017) soal SBMPTN memiliki karakteristik untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat kritis (*critical thinking*), keterampilan pemecahan masalah (*problem solving*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan berargumen (*reasoning*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*). Selain itu ujian SBMPTN ini termasuk dalam ujian yang sudah terstandarisasi (*Standardized Test*), yaitu ujian yang menurut Santrock (2009), mempunyai prosedur seragam pada penilaian prestasi peserta untuk dibandingkan dengan peserta lainnya untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia, selain itu terdapat standar nilai yang harus dilalui sebagai penanda lolos dalam seleksi ini.

Sebanyak 184.942 siswa lolos SBMPTN dari total pendaftar sebanyak 777.858, terdiri dari kelompok ujian saintek dengan jumlah pendaftar 336.834 dan diterima 85.149 (25,28%), sementara pendaftar Soshum sebanyak 378.556 dan diterima 15.957 (25,54%) (Hendayana, 2021). Adapun pelaksanaan tes SBMPTN tahun 2021 menggunakan Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK).

Kecilnya persentase yang lolos SBMPTN tahun 2021, bagi sebagian calon peserta yang akan mengikuti ujian SBMPTN di tahun-tahun selanjutnya bisa saja dirasakan sebagai *stressor* yang cenderung menimbulkan rasa kecemasan terhadap pribadi masing masing. Djiwandono dan Wuryani (2002) menyatakan bahwa timbulnya rasa kecemasan yang paling besar ada pada saat siswa menjalani tes atau ujian, kecemasan yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan kemampuan berpikir dan bertindak pada saat ujian berlangsung.

Kecemasan merupakan kekhawatiran yang tidak jelas dan menyebar berkaitan dengan perasaan tidak pasti dan tidak berdaya (Stuart, 2007). Keadaan ini akan sangat berdampak pada kesiapan maupun saat menghadapi ujian SBMPTN. Tentunya para siswa tidak akan diam ketika sudah merasakan kecemasan, terutama kecemasan dalam menghadapi ujian SBMPTN. Dalam hal ini biasanya akan menggugah untuk mengatasi kecemasan tersebut sehingga dapat memberi umpan balik bagi siswa dalam menghadapi SBMPTN.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh siswa yaitu menggali informasi mengenai SBMPTN di media online melalui media video. Selain mudah diakses, media video yang ada di media sosial juga lebih efektif dan efisien. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Irfan, Mashudi, dan Murtiningsih (2016) menyatakan bahwa media video dapat memenuhi semua siswa yang memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda mulai dari siswa dengan cara belajar audio, visual maupun audio-visual. Selain itu berdasarkan hasil penelitian Dewi, Suardika, dan Abadi (2013), media video dapat mensimulasikan peristiwa yang tidak mungkin secara fisik dilakukan, sehingga siswa dapat mengetahui lebih dalam dan paham tentang apa yang disampaikan dalam video.

*Motion Graphics* merupakan salah satu jenis video yang dapat meningkatkan daya tarik dalam penyampaian informasi. *Motion Graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan unsur film dan desain grafis, seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Sukarno & Setiawan, 2014). Dalam hal itu penyampaian materi akan jauh lebih maksimal, selain itu menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt (2012), dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut maka dilakukanlah perancangan video animasi *compositing* yang berjudul “Video Animasi *Compositing* Kiat-kiat Menghadapi Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri yang berisi kiat-kiat dan tips dalam mempersiapkan SBMPTN yang akan disampaikan oleh seorang tentor/talent dalam video dan dikemas dengan *Compositing/motion graphic* sebagai elemen pendukung supaya penyampaian informasi dapat lebih menarik dan optimal, dan diharapkan dapat mengurangi kecemasan dan menambah kesiapan siswa terhadap SBMPTN.

## 2. Metode

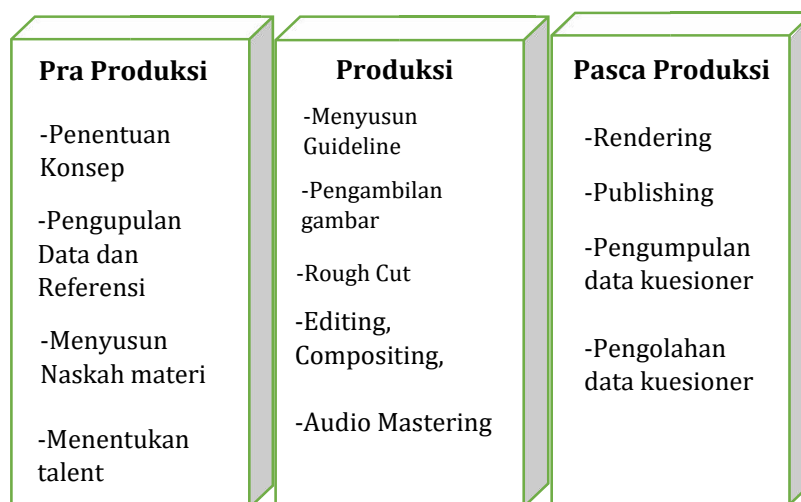
Perancangan animasi *compositing* ini menggunakan metode deskriptif karena dinilai tepat sesuai dengan objek yang ada dalam perancangan sebagai media yang mampu menyampaikan informasi kepada penonton. Menurut Arikunto (2019), metode ini berfungsi untuk menyelidiki suatu keadaan serta peristiwa lainnya, kemudian hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Selain itu, Isnawati, Jalinus, dan Risfendra (2020) menyebutkan bahwa metode deskriptif digunakan guna memberi gambaran berupa keadaan yang nyata sehingga dapat memberi jawaban atas pertanyaan dari subjek perancangan.

Pengambilan data dilakukan secara primer dan sekunder. Data primer didapat dengan wawancara beberapa narasumber yang berkaitan seperti siswa SMA/SMK/Sederajat yang ingin mengikuti SBMPTN dan tentor yang memiliki kredibilitas dalam memberi materi, khususnya tips dan kiat-kiat dalam menghadapi ujian SBMPTN. Pengambilan data ini

menggunakan metode 5W+1H, *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana). Sedangkan pengambilan data sekunder dilakukan dengan melakukan pencarian data melalui media internet seperti jurnal, sumber literatur dan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik bahasan dengan perancang, yaitu tentang ujian SBMPTN dan video animasi *compositing*.

Menurut hasil dari data yang diperoleh secara primer maupun sekunder, didapat bahwa siswa yang ingin mengikuti SBMPTN masih mengalami perasaan cemas, gelisah, tegang atau gugup dan belum memiliki persiapan yang matang. Maka dari itu peneliti merancang sebuah video animasi *compositing* yang memuat kiat-kiat dan tips dalam menghadapi SBMPTN yang ditujukan untuk siswa yang akan ingin melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi negeri guna dapat mengurangi rasa kecemasan siswa terhadap SBMPTN serta diharap siswa jauh lebih siap dalam menghadapi SBMPTN.

Perancangan animasi *compositing* dibagi menjadi 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi dilakukan penentuan konsep, pengumpulan referensi, menyusun materi berupa tips dan kiat-kiat dalam menghadapi SBMPTN, menyusun *script*, dan menentukan aktor pada video (*talent*). Selanjutnya tahap produksi, yaitu dilakukan pengambilan gambar (*talent*) menggunakan *green screen*, menyusun *guideline* yang meliputi pemilihan *colour palette*, aset serta pemilihan *font* kemudian tahap *editing*, melakukan *compositing* antara hasil rekaman asli (*green screen*) dengan aset 2 dimensi yang sudah dibuat terlebih dahulu (*rough cut*), *sound mastering* serta *finishing*, kemudian jika dirasa sudah sesuai dengan rancangan awal, maka akan memasuki tahap *rendering*. Pada tahap akhir yaitu pasca produksi video animasi *compositing* ini akan dipublikasikan secara luas melalui media *youtube*.



Gambar 1. Bagan perancangan video animasi *compositing*

### 3. Hasil dan Pembahasan

Video Animasi ini dirancang sebagai media yang menginformasikan mengenai kiat-kiat sebelum mengikuti ujian masuk perguruan tinggi negeri (SBMPTN) bagi masyarakat secara umum terkhusus pada mereka yang akan melanjutkan ke jenjang Perguruan Tinggi Negeri melalui jalur SBMPTN. Dalam proses perancangan video animasi *compositing* ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu: Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

### 3.1. Pra Produksi

#### Penentuan Konsep

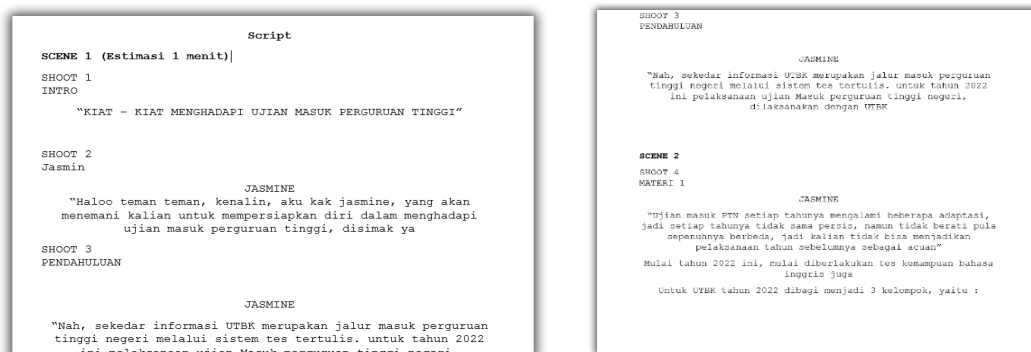
Di tahap ini, tahap dimana perancang menentukan ide dan garis besar keseluruhan dari animasi ini. Ide ini diangkat karena perancang melihat dan sempat merasakan bagaimana sulitnya menghadapi situasi sebelum ujian SBMPTN secara psikis maupun kesiapan, akibat ketatnya persaingan dan terbatasnya kuota dalam SBMPTN. Penentuan ide awal dari perancangan video animasi *compositing* yang berjudul “Kiat-kiat Sebelum Menghadapi SBMPTN” selain dari pengalaman pribadi perancang. Ide ini dipilih karena banyak calon mahasiswa yang masih belum siap dalam menghadapi SBMPTN dan belum memahami hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan dalam SBMPTN. Video animasi *compositing* ini akan dibuat mengusung dan menyampaikan informasi mengenai hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan sebelum menghadapi SBMPTN.

#### Pengumpulan Data dan Referensi

Pengambilan data dilakukan secara primer dan sekunder, data primer didapat dengan wawancara beberapa narasumber yang berkaitan, seperti siswa SMA/SMK/Sederajat yang sudah lulus dan ingin mengikuti SBMPTN. Berdasarkan hasil dari pengumpulan data primer yang dikumpulkan secara didapat banyak calon mahasiswa yang sering merasa cemas sebelum menghadapi SBMPTN dikarenakan beberapa faktor seperti: tuntutan orang tua yang ingin anaknya melanjutkan kuliah di perguruan tinggi negeri, persaingan yang sangat berat serta terbatasnya daya tampung setiap PTN, tidak percaya diri dengan kemampuan diri sendiri, serta timbulnya rasa takut yang berlebihan yang mengakibatkan tidak siapnya dalam menghadapi SBMPTN.

#### Menyusun Naskah Materi (*script*)

Topik utama yang akan dibahas dalam video animasi *compositing* ini adalah hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum maupun saat mengerjakan soal SBMPTN. Untuk kiat-kiat dan tips menghadapi SBMPTN diperoleh dari beberapa tentor yang memang mempersiapkan siswa untuk menghadapi SBMPTN sehingga materi yang disampaikan memiliki kredibilitas yang baik. Materi juga disusun berdasarkan evaluasi dari pengalaman pribadi perancang dalam menghadapi SBMPTN dahulu. Materi akan dihimpun menjadi sebuah *script* yang nanti akan menjadi panduan/*guide* untuk aktor/*talent* dalam pengambilan gambar. *Script* adalah ide cerita yang telah didapatkan dan dikembangkan menjadi sebuah storyline atau yang disebut dengan jalan cerita (Syahfitri, 2011).



Gambar 2. Cuplikan *script*

### Menentukan Talent

*Talent* dalam video animasi *compositing* ini merupakan siswa FMIPA bernama Jasmine Nurul Izza, yang memiliki kredibilitas yang sudah terbukti baik sebagai *talent* dalam menyampaikan informasi secara langsung maupun tidak langsung, hal ini dibuktikan dari Jasmine dan timnya mampu meraih Juara 1 Lomba Inovasi Digital Mahasiswa Kemendikbud 2020 sebagai ketua tim dan material *developer*, Juara 3 Lomba Inovasi Digital Mahasiswa Kemendikbud 2021 sebagai ketua dan material *developer*. Selain sebagai ketua tim dan material *developer*, jasmine juga tampil sebagai *talent* yang mempresentasikan produknya tersebut secara sangat baik.

### 3.2. Produksi

#### Menyusun Guideline

Sebelum melakukan pengambilan gambar, peneliti menyusun panduan/*guideline* yang isinya menentukan *colour palette*, pembuatan asset, serta menentukan font yang akan dipakai, *Guideline* ini merupakan salah satu tahap yang akan menentukan *style* keseluruhan video animasi yang akan dirancang.



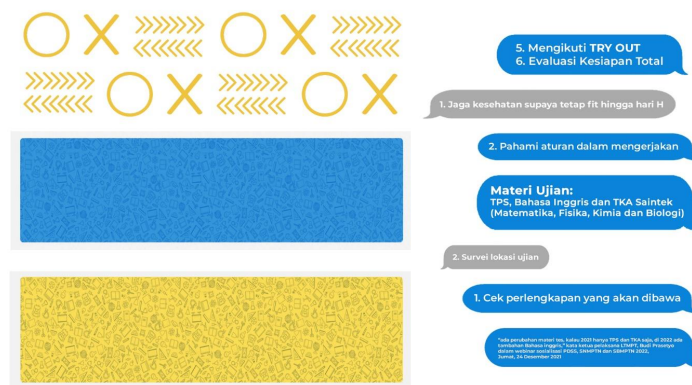
Gambar 3. *Colour Palette*

Penentuan warna dalam sebuah perancangan sebuah video animasi *compositing* merupakan sebuah tahap yang sangat penting, karena warna mengimplementasikan dari konsep dan pemilihan warna yang tepat akan menciptakan keseimbangan warna yang harmonis untuk keperluan penciptaan visual yang lebih menarik.



Gambar 4. Font Swis721

*Font* yang dipilih merupakan font berjenis *Sans-Serif* yang didesain oleh Max Miedinger (1982). *Font* ini dipilih karena memiliki karakter yang tegas dan keterbacaannya yang mudah, sehingga informasi yang ditampilkan akan sangat mudah terbaca dan mudah diserap, *font* ini juga dirasa sangat tepat dengan konsep video animasi *compositing* ini.



**Gambar 5. Pattern dan aset**

Perancang melakukan pembuatan aset dengan menyesuaikan dengan tema yang diangkat dalam video animasi *compositing* ini, dalam pembuatan aset ini, menggunakan *shape* yang cenderung membulat dan dengan detail *pattern* menggunakan ilustrasi dari perlengkapan sekolah seperti buku, penggaris, tas sekolah, globe, piala dan lainnya, sehingga aset ini akan memperkuat elemen edukasi dalam keseluruhan video animasi. Konsep *chatbox* perancang gunakan sebagai infografis dalam video.

#### *Pengambilan Gambar*

Dalam proses pengambilan gambar, perancang menggunakan satu *main camera* dan satu *backup camera*, *main camera* menggunakan Fujifilm XT20 dan lensa 25mm f1.8. Lensa ini dipilih karena memiliki *focal length* yang cocok untuk mengambil *shot portrait*. Sedangkan *backup camera* menggunakan Canon 60D dan lensa 50mm F1.8 digunakan untuk mengambil *shot close up* pada *talent*. Untuk pengaturan pencahayaan/*lighting*, digunakan sebuah *keylight* LED panel yang bertujuan untuk mengurangi penggunaan ISO yang berlebih dan membuat cahaya pada *talent* lebih rata. Perekaman audio menggunakan *clip on* dari Boyaa yang langsung *input ke main camera*. Untuk pengaturan studio/*setup*, di sini perancang menggunakan studio media rekam yang ada di gedung E8 yang ada di Fakultas sastra dan menggunakan panel *green screen* berukuran 1mx1m.

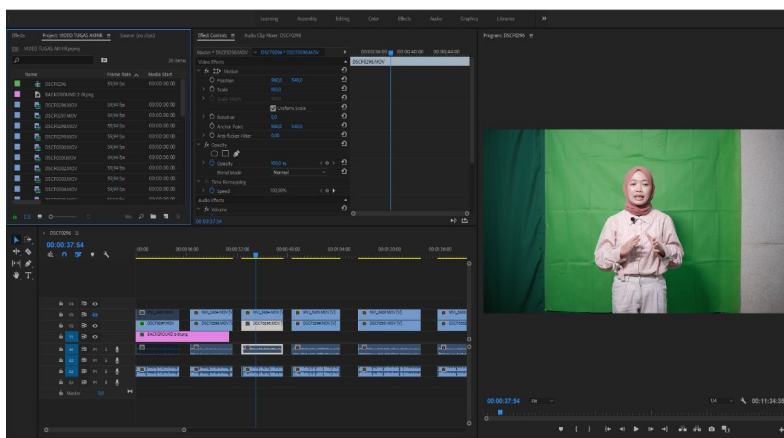


**Gambar 6. Proses pengambilan gambar**

Pengambilan gambar menggunakan format H.264 full HD (1920×1080) dengan 60 FPS, format ini merupakan standar perekaman sekarang, karena sudah banyak perangkat elektronik dengan resolusi FHD. Penggunaan *Frame rate* di 60 FPS juga dikarenakan kebutuhan *motion blur* yang seminimal mungkin supaya pergerakan video dapat terlihat halus.

### *Rough Cut*

Setelah semua pengambilan gambar sudah selesai kemudian *footage* yang telah dikurasi disusun dalam *sequence* secara runtut sesuai dengan naskah serta membuang bagian yang tidak perlu. Tahap *rough cut* menghasilkan estimasi keseluruhan durasi dan memberikan gambaran awal estimasi dari video animasi *compositing* ini. Untuk tahap ini menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2018* yang dioperasikan menggunakan operation system *Windows 8*.



Gambar 7. Tahap *rough cut* pada *sequence project*

### *Editing, Compositing*

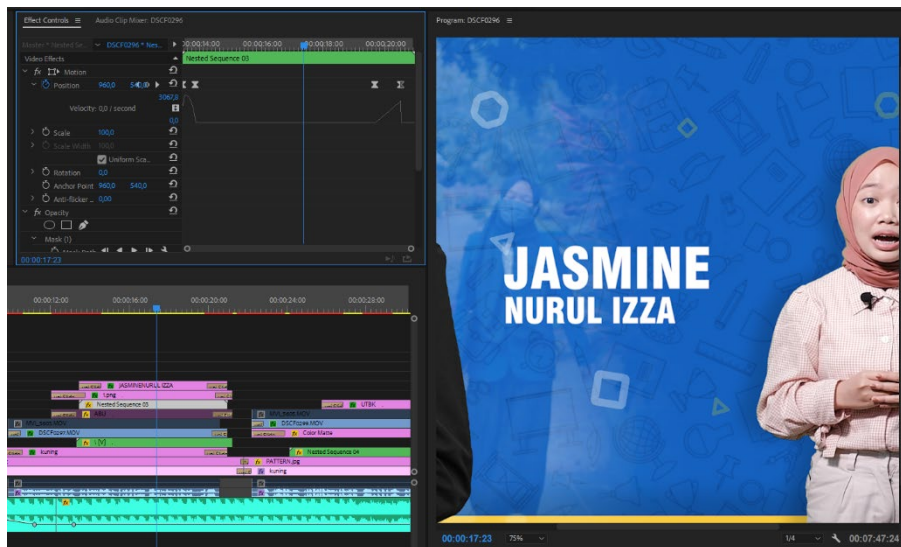
Pada tahap ini merupakan tahap lanjutan dari proses *rough cut*, setelah *footage* yang akan dipakai tersusun secara runtut di *sequence*, maka dilakukan *Chroma Key*. Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Faisal dan Al Fatta (2016) didapati bahwa *Chroma Key* merupakan efek khusus pada pengeditan video, yang bertujuan untuk mengkomposit/menggabungkan dua gambar berdasarkan rentang *chroma*. Teknik ini dilakukan untuk menghapus latar belakang dari objek/video yang kemudian dilakukan *compositing* dengan *background* dan aset digital.



Gambar 8. *Chroma Key/Keying* pada setiap *footage*

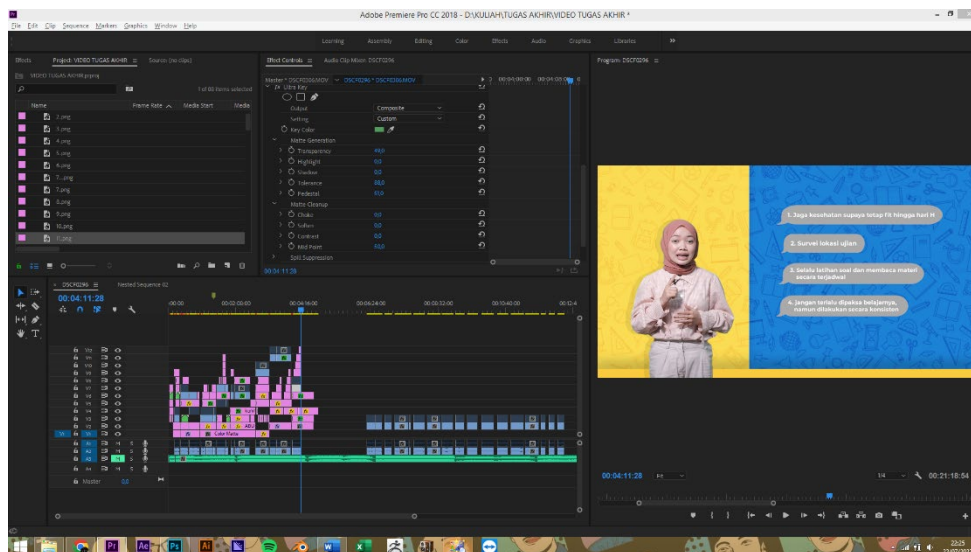


Setelah dirasa *background (green screen)* telah hilang secara bersih dan rapi dari subjek, maka layer dibawah footage yang telah dilakukan *chroma key* akan diisi layer-layer dari aset dan *background*.



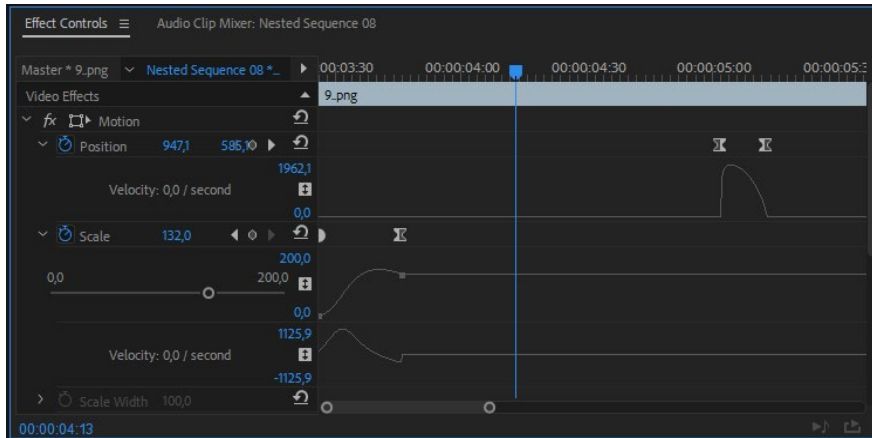
Gambar 9. Tampak layer dalam *sequence*

Untuk Pergerakan/*Motion* dari setiap aset dan konsep dari transisi menggunakan *easy in/out*, transisi jenis ini memberikan kesan dinamis. Transisi dan *motion* merupakan salah satu unsur yang menentukan kualitas dan konsep video animasi compositing secara keseluruhan.



Gambar 10. Tahap editing 30%

Setelah semua footage di *chroma key*, perancang menyusun kembali *footage* runtut sesuai dengan *script* dan *animate* infografis yang sudah dibuat satu persatu dengan cara memainkan *keyframe position* dan *scale*.

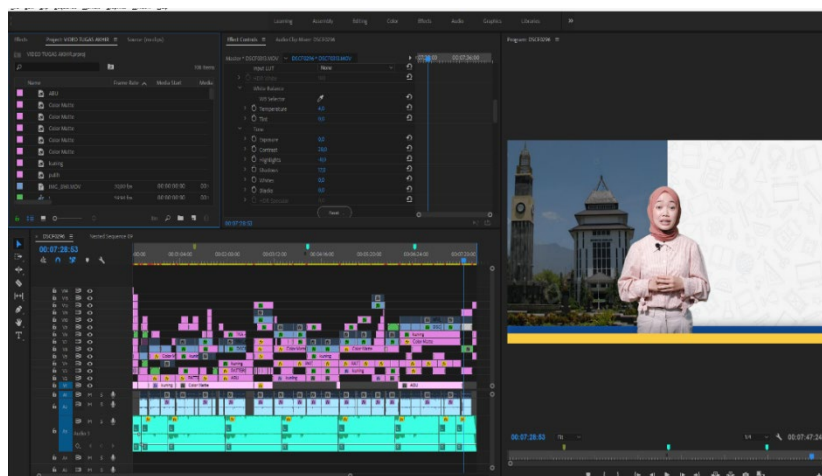


Gambar 11. Keyframe scale dan position

Setelah proses *editing* dan *compositing* selesai maka akan dilakukan tahap *finishing* akhir, pada tahap ini akan dilakukan *playback* dari awal hingga akhir dan akan dicek satu per-satu agar tidak ada kesalahan, selain itu pada juga dilakukan *mastering* pada audio dengan menggunakan plugin *clip FX editor* pada *adobe Premiere pro CC 2018*.



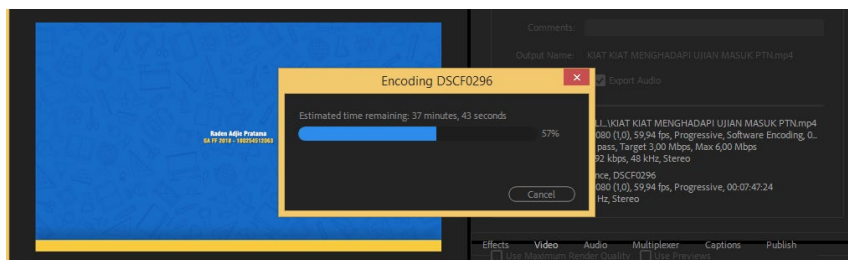
Gambar 12. Mastering audio menggunakan Clip FX Editor



Gambar 13. Sequence final dan siap render

### 3.3. Pasca Produksi

#### Rendering

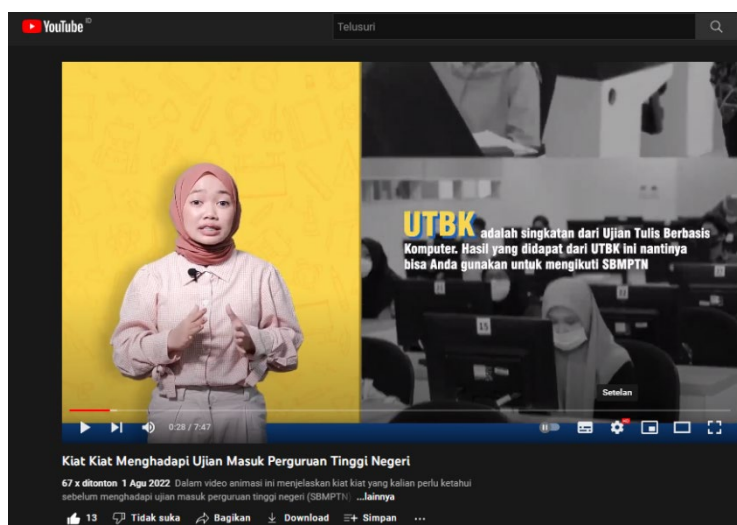


Gambar 13. Proses rendering

Rendering merupakan tahap akhir jika dirasa project sudah tidak ada kesalahan dan sudah siap, Project ini di *render* dengan format H.264 resolusi 1920×1080 60FPS sesuai dengan format saat pengambilan gambar, dan menghasilkan durasi 7 Menit 47 detik. Berikut merupakan cuplikan dari video animasi *compositing* yang telah dirender:



Gambar 14. Cuplikan hasil akhir



Gambar 15. Publishing video pada media YouTube

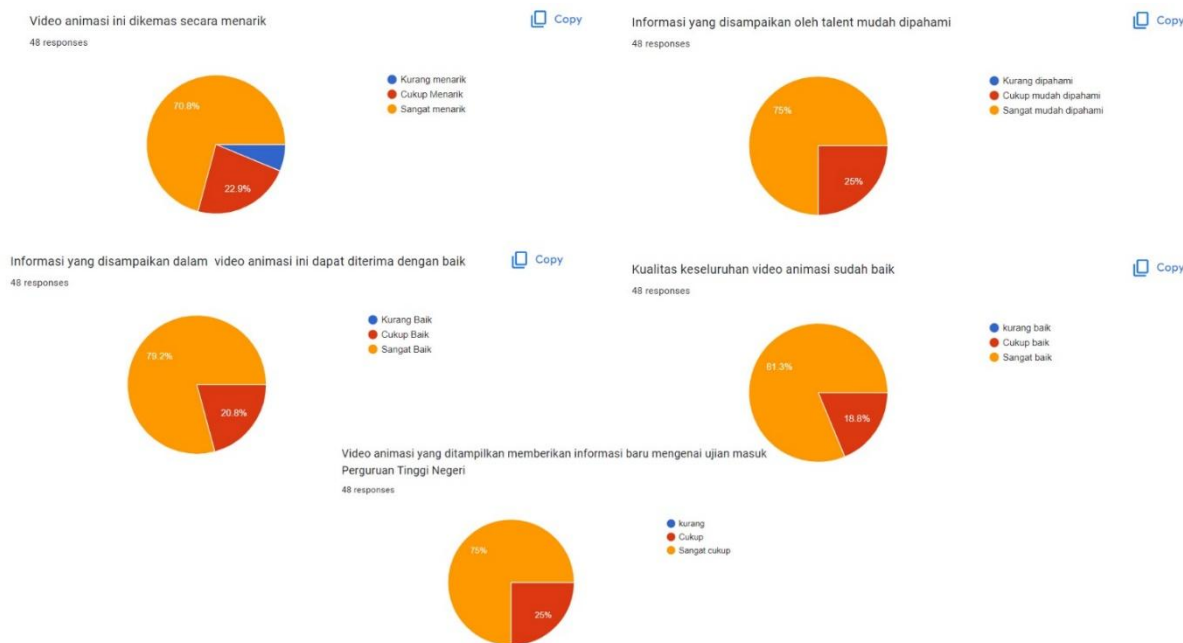
### Publishing

Menurut Simatauw dan Tutul (2021), YouTube merupakan media yang sangat populer yang dapat memberikan poin lebih terhadap bidang pendidikan. Selain itu media ini juga praktis dan dapat diakses oleh semua kalangan termasuk siswa. YouTube juga dinilai media yang informatif karena media ini memuat banyak informasi disegala bidang. Media ini juga dapat dijadikan media diskusi bahkan tinjauan sebuah video pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka YouTube bisa dijadikan sebagai media mencari sumber pembelajaran karena memiliki berbagai keunggulan dalam hal efektifitas yang dapat memberikan point lebih terhadap bidang pendidikan. Gambar 15 merupakan hasil akhir dari video diunggah dengan judul *Kiat-kiat menghadapi ujian masuk PTN*.

### Pengumpulan Data Kuesioner

Menurut Pranatawijaya, Widiatry, Priskila, dan Putra (2019), instrumen dibutuhkan sebagai untuk pengumpulan data, salah satu instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data adalah kuesioner. Maka dari itu pada perancangan kali ini dilakukan pengambilan data kuesioner setelah video diunggah pada *youtube* untuk mencapai tujuan akhir dalam sebuah perancangan. Pengambilan data digunakan *google form* yang berisikan sejumlah pertanyaan mengenai keseluruhan tentang video animasi ini, berikut sejumlah pertanyaan yang terlampir dalam *google form*:

- Apakah video animasi ini dikemas dengan menarik?
- Apakah informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik?
- Apakah informasi yang dibawakan oleh talent mudah dipahami?
- Apakah kualitas keseluruhan video animasi sudah baik?
- Apakah video animasi ini memberikan informasi baru mengenai ujian masuk perguruan tinggi negeri?



Gambar 16. Hasil pengumpulan data

*Pengolahan Data Kuesioner*

Setelah kuesioner disebar, maka data responden dikumpulkan dan dapat diketahui dari nilai kelayakan karya pada video animasi *compositing* ini, selain itu akan dilakukan perhitungan data menggunakan skala *likert*, Terdapat 48 responden yang telah mengisi kuesioner ini dengan hasil seperti pada Gambar 16.

Data yang didapatkan, diukur menggunakan skala Likert dengan 3 Skala penilaian, yaitu sangat tidak setuju (nilai 1), tidak setuju (nilai 2), kurang setuju (nilai 3), setuju (nilai 4) dan sangat setuju (nilai 5). Untuk menghitung persentase digunakan rumus:

$$persentase\% = \frac{skor}{total\ skor} \times 100$$

Setelah didapatkan persentase, kemudian disesuaikan dengan interpretasi skor skala *Likert* dengan 5 skala penilaian dengan skala pada Tabel 1.

**Tabel 1. Indeks dan interval penilaian**

Persentase	Keterangan
0 – 20	Tidak bagus
21 – 40	Kurang bagus
41 – 60	Cukup bagus
61 – 80	Bagus
81 – 100	Sangat bagus

A. Pertanyaan “Apakah video animasi ini dikemas dengan menarik?”

Perhitungan Skala Likert

**Tabel 2. Perhitungan nilai skala dan penilaian responden**

Skala Jawaban	Nilai Skala	Penilaian Responden
SS	5	34
S	4	11
KS	3	3
TS	2	0
STS	1	0
Jumlah		48

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Interpretasi Skor Perhitungan

Y = skala tertinggi Likert × jumlah responden

X = skala terendah Likert × jumlah responden

Maka:

Jumlah skala tertinggi untuk item “Sangat Setuju” adalah  $5 \times 48 = 240$

Jumlah skala terendah untuk item “Sangat Tidak Setuju” adalah  $1 \times 48 = 48$

Rumus Interval

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$$

$$I = 100 / 5$$

I = 20 adalah hasil jarak interval persentase

**Tabel 3. Skala interpretasi**

0% – 19,99%	= Sangat Tidak Setuju
20% – 39,99%	= Tidak Setuju
40% – 59,99%	= Kurang Setuju
60% – 79,99%	= Setuju
80% – 100%	= Sangat Setuju

Maka Interpretasi Skornya:

Rumus  $T \times P_n$

**Tabel 4. Pengolahan kuesioner**

Skala Jawaban	$T \times P_n$	Hasil
SS	$34 \times 5$	170
S	$11 \times 4$	44
KS	$3 \times 3$	9
TS	$0 \times 2$	0
STS	$0 \times 1$	0
Total		223

Keterangan:

T = Total responden yang memilih

$P_n$  = Pilihan angka skor Likert

Perhitungan Akhir

Hasil Perhitungan skor jika dijumlah secara keseluruhan

Rumus Indeks % = Total Skor / Y  $\times$  100

$$= 223/240 \times 100$$

$$= 92,91\%$$

Maka untuk pertanyaan pertama pada kuesioner “Apakah video animasi ini dikemas dengan menarik?” mendapatkan skor akhir 92,91% yang berarti sangat baik.

B. Pertanyaan “Apakah informasi yang disampaikan dalam video animasi ini dapat diterima dengan baik?”

Perhitungan Skala Likert

**Tabel 5. Perhitungan nilai skala dan penilaian responden**

Skala Jawaban	Nilai Skala	Penilaian Responden
SS	5	38
S	4	10
KS	3	0
TS	2	0
STS	1	0
Jumlah		48

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

Interpretasi Skor Perhitungan

Y = skala tertinggi Likert × jumlah responden

X = skala terendah Likert × jumlah responden

Maka:

Jumlah skala tertinggi untuk item “Sangat Setuju” adalah  $5 \times 48 = 240$

Jumlah skala terendah untuk item “Sangat Tidak Setuju” adalah  $1 \times 48 = 48$

Rumus Interval

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$$

$$I = 100 / 5$$

I = 20 adalah hasil jarak interval persentase

**Tabel 6. Skala interpretasi**

0% – 19,99%	= Sangat Tidak Setuju
20% – 39,99%	= Tidak Setuju
40% – 59,99%	= Kurang Setuju
60% – 79,99%	= Setuju
80% – 100%	= Sangat Setuju

Maka Interpretasi Skornya:

Rumus  $T \times P_n$

**Tabel 7. Pengolahan kuesioner**

Skala Jawaban	$T \times P_n$	Hasil
SS	$38 \times 5$	190
S	$10 \times 4$	40
KS	$0 \times 3$	0
TS	$0 \times 2$	0
STS	$0 \times 1$	0
Total		223

Keterangan:

T = Total responden yang memilih

$P_n$  = Pilihan angka skor Likert

Perhitungan Akhir

Hasil Perhitungan skor jika dijumlah secara keseluruhan

Rumus Indeks % =  $\text{Total Skor} / Y \times 100$

$$= 230/240 \times 100$$

$$= 95,8\%$$

Maka untuk pertanyaan pertama pada “Apakah informasi yang disampaikan dalam video animasi ini dapat diterima dengan baik?”mendapatkan skor akhir 95,83% yang berarti sangat baik.

C. Pertanyaan “Apakah informasi yang disampaikan oleh talent mudah dipahami?”  
Perhitungan Skala Likert

**Tabel 8. Perhitungan nilai skala dan penilaian responden**

Skala Jawaban	Nilai Skala	Penilaian Responden
SS	5	36
S	4	12
KS	3	0
TS	2	0
STS	1	0
Jumlah		48

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Interpretasi Skor Perhitungan

Y = skala tertinggi Likert × jumlah responden

X = skala terendah Likert × jumlah responden

Maka:

Jumlah skala tertinggi untuk item “Sangat Setuju” adalah  $5 \times 48 = 240$

Jumlah skala terendah untuk item “Sangat Tidak Setuju” adalah  $1 \times 48 = 48$

Rumus Interval

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$$

$I = 100 / 5$

$I = 20$  adalah hasil jarak interval persentase

**Tabel 9. Skala interpretasi**

0% – 19,99%	= Sangat Tidak Setuju
20% – 39,99%	= Tidak Setuju
40% – 59,99%	= Kurang Setuju
60% – 79,99%	= Setuju
80% – 100%	= Sangat Setuju

Maka Interpretasi Skornya:

Rumus  $T \times P_n$

**Tabel 10. Pengolahan kuesioner**

Skala Jawaban	$T \times P_n$	Hasil
SS	$36 \times 5$	180
S	$12 \times 4$	48
KS	$0 \times 3$	0
TS	$0 \times 2$	0
STS	$0 \times 1$	0
Total		228



**Keterangan:**

T = Total responden yang memilih

Pn = Pilihan angka skor Likert

Perhitungan Akhir

Hasil Perhitungan skor jika dijumlah secara keseluruhan

Rumus Indeks % = Total Skor / Y × 100

$$= 228/240 \times 100$$

$$= 95\%$$

Maka untuk pertanyaan pertama pada “Apakah informasi yang disampaikan oleh talent mudah dipahami?” mendapatkan skor akhir 95,00 % yang berarti sangat baik.

D. Pertanyaan “Apakah kualitas keseluruhan video sudah baik?”

Perhitungan Skala Likert

**Tabel 11. Perhitungan nilai skala dan penilaian responden**

Skala Jawaban	Nilai Skala	Penilaian Responden
SS	5	39
S	4	9
KS	3	0
TS	2	0
STS	1	0
Jumlah		48

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Interpretasi Skor Perhitungan

Y = skala tertinggi Likert × jumlah responden

X = skala terendah Likert × jumlah responden

Maka:

Jumlah skala tertinggi untuk item “Sangat Setuju” adalah  $5 \times 48 = 240$

Jumlah skala terendah untuk item “Sangat Tidak Setuju” adalah  $1 \times 48 = 48$

Rumus Interval

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$$

$$I = 100 / 5$$

I = 20 adalah hasil jarak interval persentase

**Tabel 12. Skala interpretasi**

0% – 19,99%	= Sangat Tidak Setuju
20% – 39,99%	= Tidak Setuju
40% – 59,99%	= Kurang Setuju
60% – 79,99%	= Setuju
80% – 100%	= Sangat Setuju

Maka Interpretasi Skornya:

Rumus  $T \times P_n$

**Tabel 13. Pengolahan kuesioner**

Skala Jawaban	$T \times P_n$	Hasil
SS	$39 \times 5$	195
S	$9 \times 4$	36
KS	$0 \times 3$	0
TS	$0 \times 2$	0
STS	$0 \times 1$	0
Total		231

Keterangan:

T = Total responden yang memilih

$P_n$  = Pilihan angka skor Likert

Perhitungan Akhir

Hasil Perhitungan skor jika dijumlah secara keseluruhan

Rumus Indeks % =  $\text{Total Skor} / Y \times 100$

$$= 231/240 \times 100$$

$$= 96,25\%$$

Maka untuk pertanyaan pertama pada “Apakah kualitas keseluruhan video sudah baik?” mendapatkan skor akhir 96,25% yang berarti sangat baik.

E. Pertanyaan “Apakah video animasi yang ditampilkan memberikan informasi baru mengenai ujian masuk perguruan tinggi negeri?”

Perhitungan Skala Likert

**Tabel 14. Perhitungan nilai skala dan penilaian responden**

Skala Jawaban	Nilai Skala	Penilaian Responden
SS	5	36
S	4	12
KS	3	3
TS	2	0
STS	1	0
Jumlah		48

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Interpretasi Skor Perhitungan

Y = skala tertinggi Likert  $\times$  jumlah responden

X = skala terendah Likert  $\times$  jumlah responden

Maka:

Jumlah skala tertinggi untuk item “Sangat Setuju” adalah  $5 \times 48 = 240$

Jumlah skala terendah untuk item “Sangat Tidak Setuju” adalah  $1 \times 48 = 48$

Rumus Interval

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$$

$$I = 100 / 5$$

I = 20 adalah hasil jarak interval persentase

**Tabel 15. Skala interpretasi**

0% - 19,99%	= Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	= Tidak Setuju
40% - 59,99%	= Kurang Setuju
60% - 79,99%	= Setuju
80% - 100%	= Sangat Setuju

Maka Interpretasi Skornya:

Rumus  $T \times P_n$

**Tabel 16. Pengolahan kuesioner**

Skala Jawaban	$T \times P_n$	Hasil
SS	$36 \times 5$	180
S	$12 \times 4$	48
KS	$0 \times 3$	0
TS	$0 \times 2$	0
STS	$0 \times 1$	0
Total		228

Keterangan:

T = Total responden yang memilih

$P_n$  = Pilihan angka skor Likert

Perhitungan Akhir

Hasil Perhitungan skor jika dijumlah secara keseluruhan

$$\begin{aligned} \text{Rumus Indeks \%} &= \text{Total Skor} / Y \times 100 \\ &= 228/240 \times 100 \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Maka untuk pertanyaan pertama pada “Apakah video animasi yang ditampilkan memberikan informasi baru mengenai ujian masuk perguruan tinggi negeri?” mendapatkan skor akhir 95% yang berarti sangat baik.

Setelah setiap pertanyaan yang ada di kuesioner *google form* dihitung menggunakan skala likert, maka didapat untuk pertanyaan pertama “Apakah video animasi ini dikemas dengan menarik?” mendapatkan skor akhir 92,91% yang berarti responden sangat setuju video animasi ini dikemas dengan menarik. Pertanyaan kedua Apakah informasi yang disampaikan dalam video animasi *compositing* ini dapat diterima dengan baik?”mendapatkan skor akhir 95,83 % yang berarti responden sangat setuju jika informasi dari video animasi *compositing* ini dapat diterima dengan baik. Pertanyaan ketiga “Apakah informasi yang disampaikan oleh talent mudah dipahami?”mendapatkan skor akhir 95% yang berarti responden sangat setuju jika informasi yang disampaikan oleh talent mudah dipahami. Pertanyaan keempat “Apakah kualitas keseluruhan video animasi *compositing* sudah baik?” mendapatkan skor akhir 96,25% yang berarti responden sangat setuju jika kualitas keseluruhan video animasi *compositing* ini sudah baik. Dan pertanyaan terakhir pada “Apakah video animasi yang

ditampilkan memberikan informasi baru mengenai ujian masuk perguruan tinggi negeri?" mendapatkan skor akhir 95% yang berarti responden sangat setuju jika video animasi *compositing* ini memberikan informasi baru mengenai ujian masuk perguruan tinggi negeri.

#### 4. Simpulan

Video Animasi *Compositing* yang berjudul *Kiat-kiat Menghadapi Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri* dirancang untuk memberikan informasi dan kiat kiat tentang ujian masuk perguruan tinggi negeri (SBMPTN) yang dikemas dengan video animasi *compositing/motion graphic* dengan durasi 7 menit 47 detik. Perancangan animasi *compositing* ini dirancang dengan metode *deskriptif* yang meliputi tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dari hasil akhir perhitungan dari pengolahan data yang didapat dari kuesioner *google form* didapat bahwa 92,91% sangat setuju bahwa video animasi *compositing* ini dikemas dengan menarik, 95,83% sangat setuju bahwa informasi dari video animasi *compositing* ini dapat diterima dengan baik, 95% sangat setuju bahwa informasi yang disampaikan oleh talent mudah dipahami, 96,25% sangat setuju bahwa kualitas keseluruhan video animasi *compositing* ini sudah baik dan 95% sangat setuju bahwa video animasi *compositing* ini memberikan informasi baru mengenai ujian masuk perguruan tinggi negeri (SBMPTN).

#### Daftar Rujukan

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 5–10. doi: <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Betancourt, M. (2012). *The origins of motion graphics*. Retrieved from <https://www.cinegraphic.net/article.php/20130306203217744>
- Dewi, N. L. P. G. K., Suardika, I. W. R., Abadi, I. B. G. S. (2013). Pengaruh model pembelajaran kuantum berbantuan media video kontekstual terhadap hasil belajar IPA siswa di SDN 2 Dangin Puri. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1261>
- Djiwandono, & Wuryani, S. E.. (2002). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Hendayana, Y. (2021, June 14). 184.942 Siswa Lolos SBMPTN 2021. *Kabar Dikti*. Retrieved from <https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/184-942-siswa-lolos-sbmptn-2021/#:~:text=JAKARTA%20%E2%80%93%20Hasil%20Seleksi%20Bersama%20Masuk,dan%2091.979%20program%20studi%20Soshum>.
- Irfan, A., Mashudi, T., & Murtiningsih. (2016). Perbedaan media audio visual dan bukan audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV. *Wahana Sekolah Dasar (Kajian Teori dan Praktik Pendidikan)*, 24(1), 1–8. Retrieved from <https://docplayer.info/71068274-Perbedaan-media-audio-visual-dan-bukan-audio-visual-terhadap-motivasi-dan-hasil-belajar-ips-siswa-kelas-iv.html>
- Isnawati, I., Jalinus, N., & Risfendra, R. (2020). Analisis kemampuan pedagogi guru SMK yang sedang mengambil Pendidikan Profesi Guru dengan metode deskriptif kuantitatif dan metode kualitatif. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(1), 37–44. doi: <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.652>
- Pradhana, F. R., & Al Fatta, H. (2016). Optimalisasi penggunaan efek chroma key pada video editing menggunakan metode half circle layer green screen. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, 4(2), 64–77. Retrieved from <https://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/39>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala Dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2). Retrieved from <https://jsi.politala.ac.id/index.php/JSI/article/view/185>
- Pratiwi, L. D. B., Wibowo, W., & Zain, I. (2015). Klasifikasi nilai peminat SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri) ITS dengan pendekatan Classification and Regression Trees (CART). *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 4(2), 193–198. doi: <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v4i2.10559>
- Santrock, J. W. (2009). *Psikologi pendidikan [Educational psychology]* (3rd ed.). Jakarta: Salemba Humanika.

- Simatauw, M., & Tutul, T. (2021). Manfaat penggunaan media sosial YouTube sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMK Kristen Agape Patria. *Sosok*, 2(2). Retrieved from <http://sttborneo.ac.id/ejournal/index.php/ichtus/article/view/13/8>
- Stuart, G. W. (2007). *Buku saku keperawatan jiwa* (5<sup>th</sup> ed.). Jakarta: EGC.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2014). Perancangan motion graphic ilustratif mengenai Majapahit untuk pemuda-pemudi. *Visual Communication Design*, 3(1). Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/180396/perancangan-motion-graphic-ilustratif-mengenai-majapahit-untuk-pemuda-pemudi#cite>
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Jurnal Saintikom*, 10(3), 213–217. Retrieved from <https://prpm.trigunadharma.ac.id/public/fileJurnal/hpqo5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>
- Widana, I. W. (2017). *Modul penyusunan soal Higher Order Thinking skills*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yusmita, Masrurroh, F., & Faishol, R. (2022). Efektivitas film motivasi untuk menurunkan kecemasan pada remaja yang menghadapi ujian SBMPTN. *International Journal of Educational Resources*, 2(6). Retrieved from <https://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/354>