

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

1.1 Analisis

Pada perancangan ini penulis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari wawancara kepada dosen pengampu dan observasi pada proses pembelajaran mata kuliah terkait didapatkan bahwa mahasiswa mempunyai ketertarikan pada mata kuliah Musik Digital. Bukan hanya mahasiswa yang sudah mengerti seluk beluk tentang musik, sebelum mata kuliah Musik Digital dijadikan mata kuliah wajib pun ada beberapa mahasiswa yang kurang faham tentang musik mengambil mata kuliah Musik Digital. Hal ini mencerminkan bahwa tingginya semangat belajar mahasiswa pada mata kuliah Musik Digital. Namun pada mahasiswa yang belum terlalu mengerti mengenai musik akan merasa kurang memahami sebab waktu yang kurang. Langkah umum mahasiswa yang kurang mengerti harus belajar sendiri melalui internet, itupun kebanyakan menggunakan bahasa asing.

1.1.1 Identifikasi Masalah

Mata kuliah Musik Digital merupakan salah satu mata kuliah yang terdapat pada prodi Desain Komunikasi Visual di STIKI Malang. Mata kuliah ini berisi materi-materi bagaimana cara membuat musik secara digital. Namun tidak semua mahasiswa dapat dengan mudah untuk memahami materi. Terbatasnya waktu pembelajaran di kelas menjadi salah satu hambatan mahasiswa dalam mempelajari materi.

1.1.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijabarkan, penulis menyimpulkan pemecahan masalah dengan membuat media audio visual guna mempermudah mahasiswa dalam mempelajari materi. Media pembelajaran tentunya diperlukan suatu kanal media sebagai alat penyampaian informasi untuk disebarluaskan. Kanal media yang digunakan nantinya yaitu menggunakan kanal media Youtube dengan alasan mempermudah mahasiswa dalam menjangkau media audio visual tersebut. Pada opsi mahasiswa dalam mencari video pembelajaran di internet, dari observasi didapatkan bahwa mayoritas video menggunakan bahasa asing serta fokus perhatian hanya mengandalkan pergerakan kursor. Dengan begitu opsi audio visual sebagai media pembelajaran dengan bahasa Indonesia dan visualisasi yang tepat menjadi kebutuhan sebab pengajar mempunyai media pembantu saat mengajar, mahasiswa memiliki opsi lain dalam belajar.

1.2 Perancangan

1.2.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan pada perancangan ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah proses belajar mengajar di STIKI Malang. Konsep perancangan dalam pembuatan media pembelajaran mata kuliah Musik Digital difokuskan untuk target audien yaitu mahasiswa Desain Komunikasi Visual di STIKI Malang. Penelitian ini menggunakan metode perancangan R&D (Research and Development). Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu

produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Perancangan yang dibuat merupakan media pembelajaran menggunakan media audio visual yang dipublikasi pada platform Youtube. Selain itu ada juga media pendukung meliputi trailer, poster, x banner , qr card, dan pick gitar.

Pada tahap ini selanjutnya dilakukan penulisan naskah kasar, visualisasi, screen recording, dan perekaman voice over. Perancangan ini mengandung aspek desain komunikasi visual dengan menerapkan konsep komunikasi agar pesan tersampaikan dengan baik. Berikut aspek yang terdapat pada perancangan ini, yaitu:

1. Tipografi

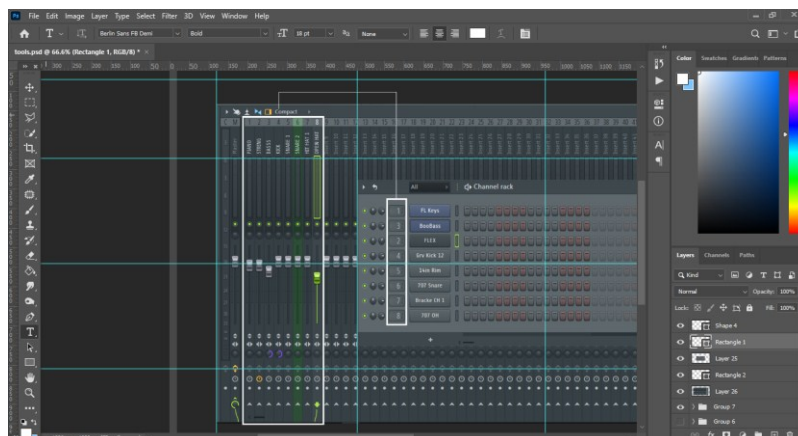
Tipografi berperan penting pada tampilan visual agar informasi berbentuk tekstual dapat diterima audien dengan baik. Pada penelitian ini huruf yang digunakan yaitu Berlin Sans FB Demi. Font ini dipilih sebab memiliki bentuk yang modern, tegas, dan jelas sesuai dengan media pembelajaran yang menuntut kejelasan.

A 65	B 66	C 67	D 68	E 69	F 70	G 71	H 72	I 73	J 74	K 75	L 76	M 77
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N 78	O 79	P 80	Q 81	R 82	S 83	T 84	U 85	V 86	W 87	X 88	Y 89	Z 90
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a 97	b 98	c 99	d 100	e 101	f 102	g 103	h 104	i 105	j 106	k 107	l 108	m 109
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n 110	o 111	p 112	q 113	r 114	s 115	t 116	u 117	v 118	w 119	x 120	y 121	z 122
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

Gambar 3.1 Font Berlin Sans FB Demi

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Visualisasi

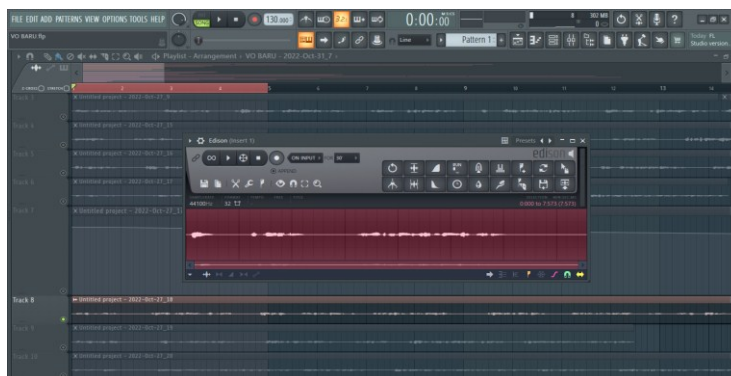


Gambar 3.2 Visualisasi

(Sumber: Olahan Penulis)

Visualisasi menjadi sebuah kebutuhan untuk media pembelajaran karena visualisasi merupakan suatu pengungkapan gagasan dengan menggunakan bentuk gambar. Pada tahap ini juga diterapkan proses pemfokusan perhatian audien dengan memotong dan menandai bagian visual yang dibahas agar audien lebih mudah mengikuti alur pembelajaran yang sedang disampaikan.

3. Voice Over

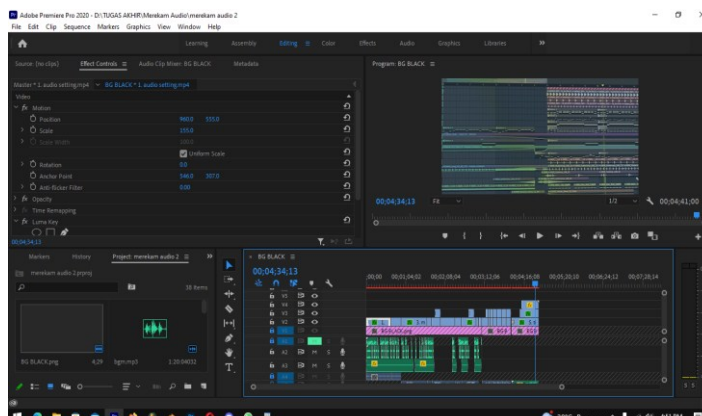


Gambar 3.3 Voice Over

(Sumber: Olahan Penulis)

Tahap ini dilakukan setelah perancang menulis naskah. Kecepatan alur penjelasan yang sedang, pelafalan yang jelas, adalah suatu hal yang harus diperhatikan mengingat yang dirancang adalah media pembelajaran.

4. Editing



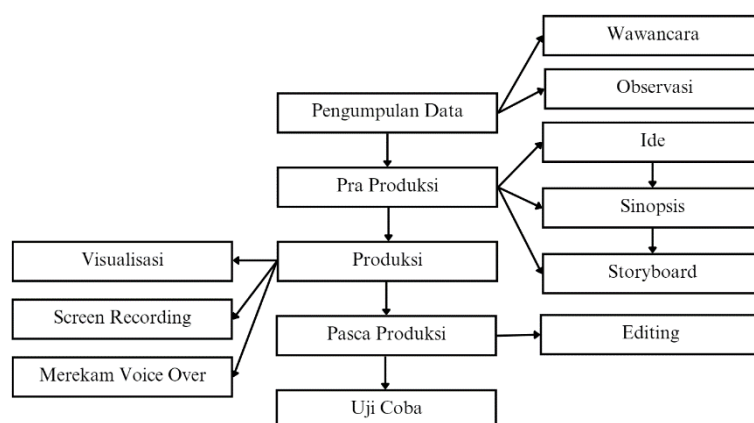
Gambar 3.4 Editing

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada tahap ini hasil yang diperoleh dari visualisasi, screen recording, dan perekaman voice over dipadukan menjadi satu.

1.2.2 Proses Perancangan

Dalam perancangan yang berjudul “Perancangan Audio Visual Untuk Media Pembelajaran Mata Kuliah Musik Digital di STIKI Malang” ini dilakukan beberapa pendekatan demi mendapatkan hasil rancangan yang optimal. Proses perancangan yang digunakan adalah menurut pada kerangka atau pola dasar perancangan “Video Development Workflow”, berikut adalah skema dari proses perancangan :



(Sumber: Buku Metode riset untuk Desain Komunikasi Visual)

1. Pengumpulan Data

Dari hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa mahasiswa memiliki semangat belajar yang baik namun belum mempunyai opsi media pembelajaran pada mata kuliah musik digital di STIKI Malang. Langkah mahasiswa dalam mencari video pembelajaran di internet juga terdapat masalah yaitu bahasa yang digunakan maupun materinya yang kurang pas. Hal ini menjadi peluang untuk perancangan ini dapat menjadi opsi media pembelajaran mata kuliah musik digital di STIKI Malang sebab media audio visual adalah salah satu media yang tepat untuk membantu proses belajar mahasiswa.

2. Pra Produksi

a. Ide/Konsep

Dalam perancangan audio visual direncanakan menggunakan format mp4 dengan kualitas HD agar ketika di aplikasikan dapat menampilkan kualitas gambar yang jernih sebab. Dalam perancangan media pembelajaran mata kuliah musik digital

berbentuk audio visual, konsep yang digunakan merupakan tutorial dengan materi menurut silabus mata kuliah Musik Digital DKV STIKI Malang. Penambahan visual dan voice over dalam video diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk lebih mudah memahami materi.

b. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan atau garis besar alur cerita yang menggambarkan isi dari suatu film atau pementasan yang dilakukan secara umum. Sinopsis dari audio visual ini berurutan sesuai pada silabus mata kuliah Musik Digital dan dibagi menjadi 11 segmen sebagai berikut :

Tabel 3.1 Segmen

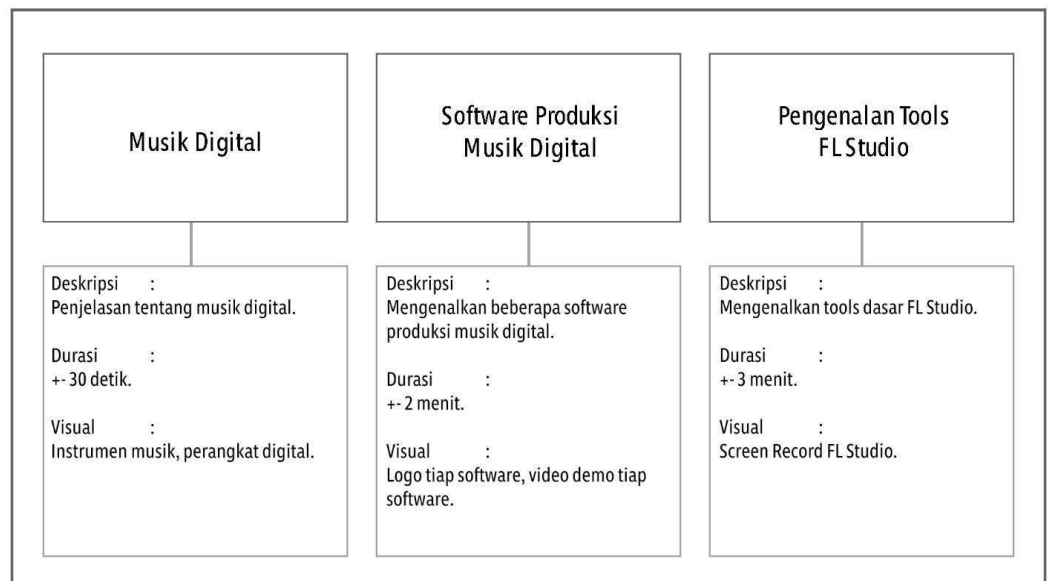
(Sumber : Olahan Penulis)

Segment	Penjelasan
1	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Musik Digital, Jenis Program Produksi, dan Pengenalan Tools Dasar FL Studio, lalu diakhiri dengan closing.
2	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Teori Dasar Musik, lalu diakhiri dengan closing.
3	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Merekam Notasi, Menyusun Akor, Menentukan Beat, dan Penambahan Bassline, lalu diakhiri dengan closing.
4	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Sidechain, lalu diakhiri dengan closing.
5	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu

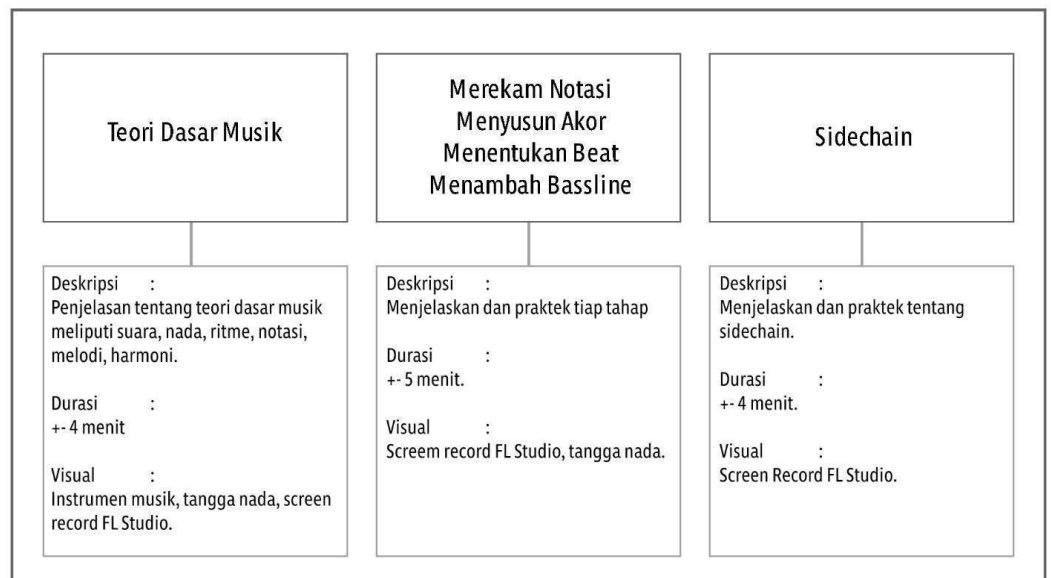
	dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Elemen Harmonik, lalu diakhiri dengan closing.
6	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Struktur Lagu, lalu diakhiri dengan closing.
7	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Merekam Audio, lalu diakhiri dengan closing.
8	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Vocal Editing, lalu diakhiri dengan closing.
9	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Fx & Plug-ins, lalu diakhiri dengan closing.
10	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Mixing, lalu diakhiri dengan closing.
11	Diawali dengan opening pengenalan figur lalu dilanjutkan judul materi yang akan dibahas pada segment ini yaitu Project Mandiri, lalu diakhiri dengan closing.

c. Storyboard

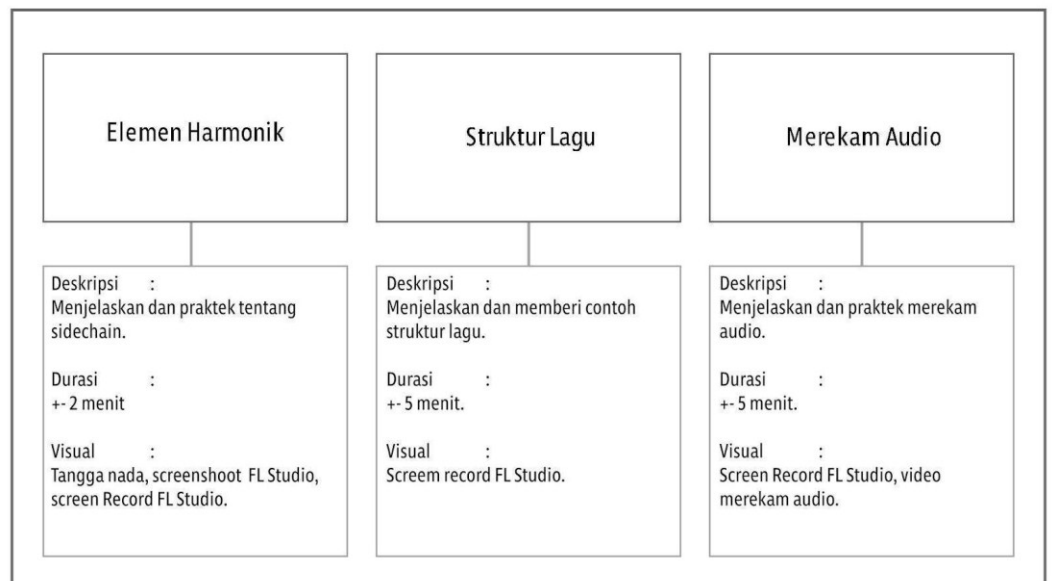
Storyboard sangat penting dalam pembuatan video klip karena dengan storyboard akan mempermudah proses visualisasi. Storyboard adalah gambaran kasar yang tersusun dan membentuk rangkaian cerita. Berikut storyboard dari Audio Visual Media Pembelajaran Musik Digital :



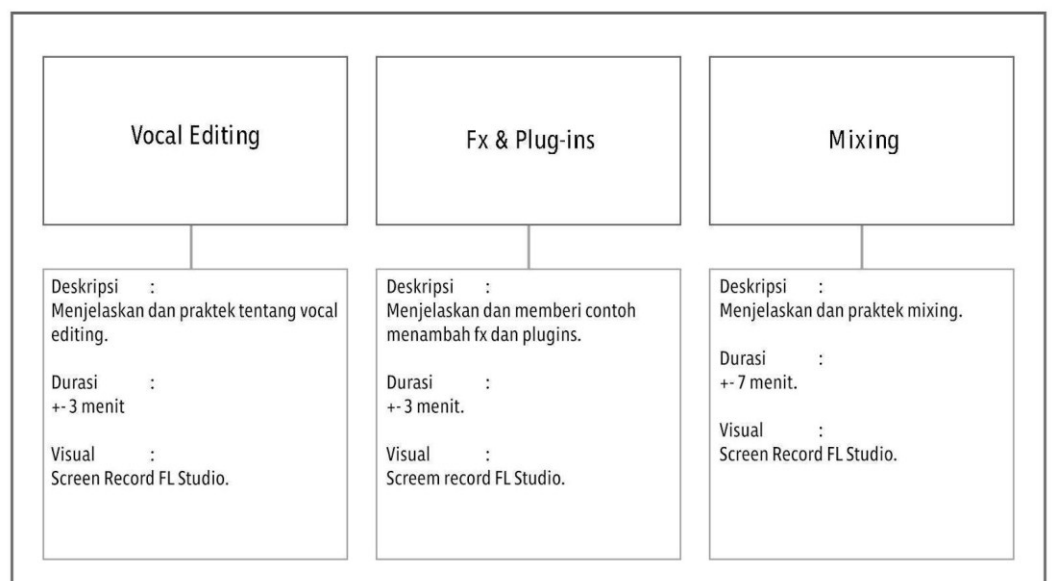
Gambar 3.6 Storyboard Audio Visual Media Pembelajaran Mata Kuliah Musik Digital
(Sumber :Olahan Penulis, 2021)



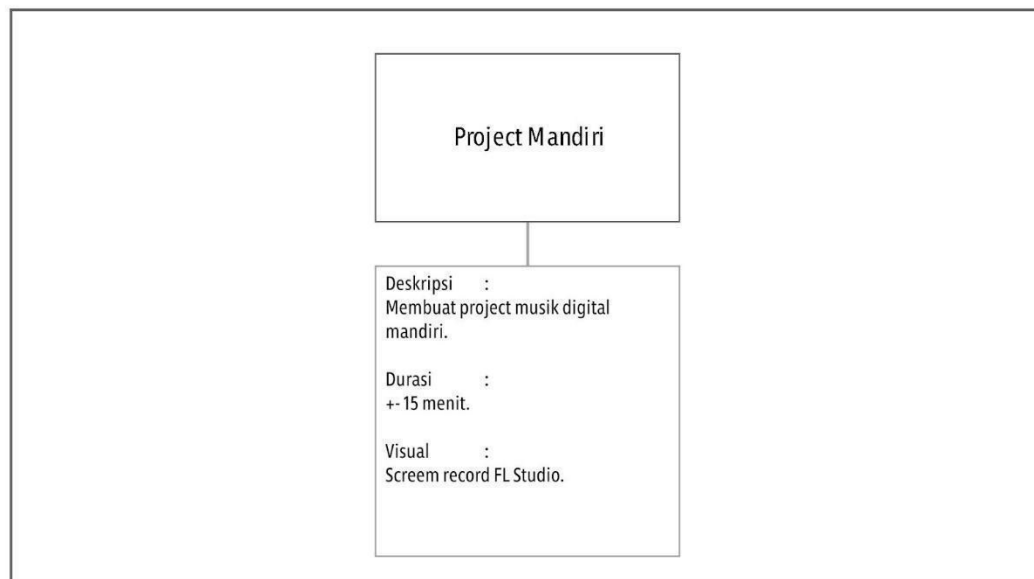
Gambar 3.7 Storyboard Audio Visual Media Pembelajaran Mata Kuliah Musik Digital
(Sumber :Olahan Penulis, 2021)



Gambar 3.8 Storyboard Audio Visual Media Pembelajaran Mata Kuliah Musik Digital
(Sumber :Olahan Penulis, 2021)



Gambar 3.9 Storyboard Audio Visual Media Pembelajaran Mata Kuliah Musik Digital
(Sumber :Olahan Penulis, 2021)



Gambar 3.10 Storyboard Audio Visual Media Pembelajaran Mata Kuliah Musik Digital
(Sumber :Olahan Penulis, 2021)

3. Produksi

Melakukan proses visualisasi dan screen recording media pembelajaran yang berjudul “Perancangan Audio Visual Untuk Media Pembelajaran Mata Kuliah Musik Digital di STIKI Malang”

a. Teknis Proses Shooting

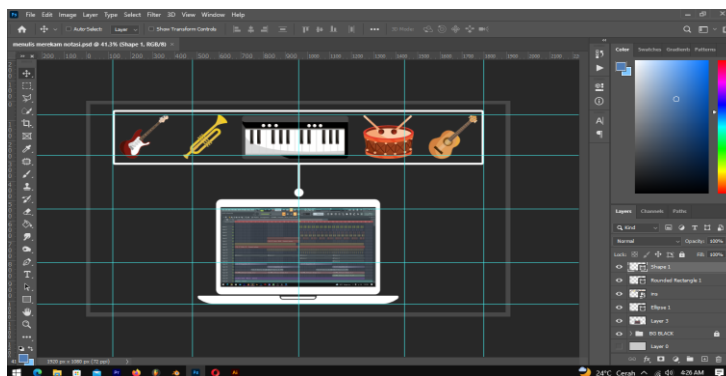
Pada penelitian ini, Teknik proses shooting diambil dengan menggunakan Teknik eye level. Eye level merupakan sudut pandang normal. Sudut pandang ini merupakan sudut pandang yang paling sering digunakan, yaitu ketika lensa kamera dibidik sejajar dengan tinggi objek yang yang dipotret. Pemilihan Teknik eye level dikarenakan objek dalam hal ini menjelaskan perihal music digital, sehingga tidak membutuhkan Teknik pengambilan

lainnya. Hal ini dilakukan agar hasil yang diperoleh penonton sama dengan apa yang dilihat mata terhadap objek.

Adapun teknis proses shooting dalam penelitian ini dilakukan dengan meletakkan kamera tepat di depan objek. Objek berada di center dan seluruh background dibelakangnya nampak nyata sesuai dengan realitanya.

b. Visualisasi

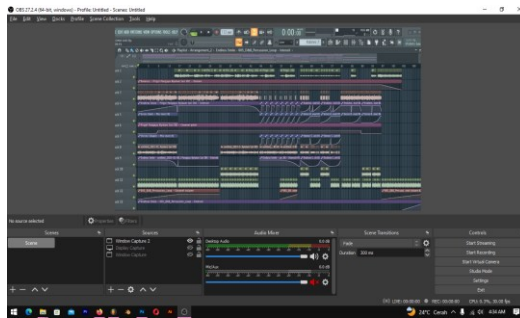
Visualisasi dibutuhkan sebab media pembelajaran membutuhkan penggambaran visual agar informasi lebih mudah untuk disampaikan. Pada tahap ini dilakukan digitalisasi alat-alat musik, pengambilan visual setiap tools yang akan dijelaskan untuk nantinya ditempatkan ditengah guna menjaga fokus audien. Pemfokusan audien pada materi yang dibahas juga menggunakan garis-garis bantu.



Gambar 3.11 Visualisasi
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Screen Recording

Pada setiap materi yang membutuhkan praktek pada perancangan ini digunakan teknik screen recording agar audien bisa ikut serta mempraktekan materi pada FL Studio.

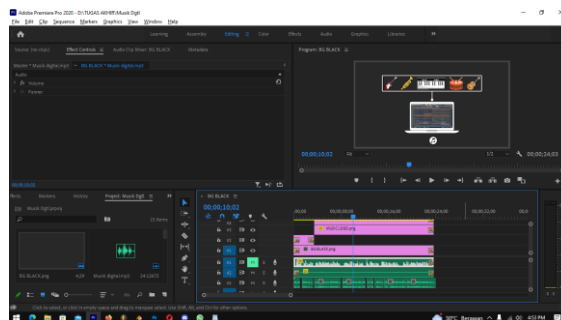


Gambar 3.12 Screen Recording
(Sumber: Olahan Penulis)

4. Pasca Produksi

a. Editing

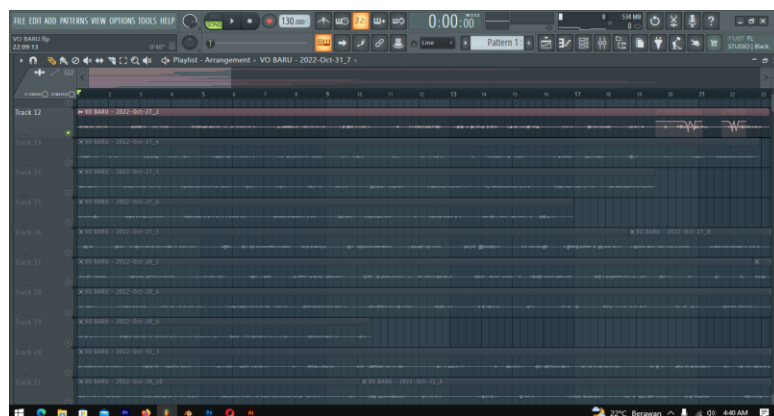
Editing pada perancangan ini menggunakan software Adobe Premiere Pro. Proses editing dilakukan dengan penggabungan antara hasil visualisasi, hasil screen recording, voice over, dan background musik agar memperlihatkan hasil yang ekuivalen.



Gambar 3.15 Editing
(Sumber: Olahan Penulis)

d. Merekam Voice Over

Pada perancangan ini penyampaian tiap materi melalui voice over yang direkam menggunakan mic dengan pengolahan pada software FL Studio yang berguna untuk pemotongan durasi, balancing volume suara, dan pengurangan noise.



Gambar 3.13 Merekam Voice Over
(Sumber: Olahan Penulis)

e. Shoot Figur

Dengan adanya pengisi suara, figur menjadi pendukung yang menjadikan seakan-akan pemateri adalah figur.



Gambar 3.14 Shoot Figur
(Sumber: Olahan Penulis)

1.3 Rancangan Pengujian

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil feedback dari audien yakni pada mahasiswa STIKI Malang. Pengujian ini akan dilakukan dengan menggunakan kuesioner melalui google form yang akan disebar kepada audien melalui social media. Dalam rancangan uji coba ini menggunakan skala linear 1 – 10 dengan 16 pertanyaan dan total responden uji coba sebanyak 10 orang. Dalam hal ini uji coba diukur dengan menggunakan skala linear 1-10 dengan penjelasan nilai pada setiap bobot sebagai berikut :

Sangat Kurang		Kurang			Jelas			Sangat Jelas	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Dari hasil yang diperoleh selanjutnya dihitung rata – rata dengan menjumlahkan seluruh hasil jawaban dari masing – masing item pernyataan selanjutnya dibagi dengan nilai total.