



# 3.96%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 10 JUL 2024, 7:41 PM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL  
0.06%

● CHANGED TEXT  
3.89%

## Report #21980891

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Perkembangan pendidikan dan teknologi pada era digital terdapat perbedaan yang signifikan diberbagai aspek. Perkembangan pesat teknologi komunikasi, seperti kemudahan komunikasi tanpa batas jarak dan waktu, menjadi salah satu contoh nyata. Hal ini melahirkan gaya hidup modern yang mempengaruhi karakteristik pelajar masa kini. Pelajar di era digital, atau yang dikenal sebagai generasi Z atau milenial, sudah terbiasa dengan teknologi sejak kecil. Mereka memiliki wawasan dan pergaulan yang luas, pola pikir maju, dan senang dengan hal-hal mudah dan instan. Berbeda dengan generasi sebelumnya, pelajar milenial tidak menyukai duduk lama di kelas, tidak senang dengan tambahan jadwal belajar, dan lebih memilih menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. (Anugrah, Astuti<sup>2</sup>, & Afandi, 2022).

Karakteristik ini mendorong mereka untuk memadukan pembelajaran digital dan fisik, sehingga memiliki keingintahuan tinggi terhadap hal baru. Hal ini membuat mereka menjadi lebih kompetitif, kritis, dan lebih suka bekerja secara berkelompok maupun mandiri. (Anugrah, Astuti<sup>2</sup>, & Afandi, 2022). Dulu, pelajar cenderung pasif dan menerima materi yang diberikan guru. Kini, mereka berkembang menjadi lebih kritis, kreatif, dan kompetitif. Mereka lebih tertarik dengan pembelajaran yang instan dan tidak ingin berlama-lama di kelas. Daryanto, Karim & Syaiful (2016). Pemanfaatan media visual dalam video pembelajaran dapat menjadi sebuah karya yang memiliki

dampak signifikan dalam pendidikan. Dengan desain dan visual yang menarik, karya tersebut memiliki potensi untuk memancing minat mahasiswa dalam proses belajar, memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Karya yang akan dibuat adalah serangkaian video pembelajaran yang dirancang dengan visualisasi infografis yang menarik serta informatif. Setiap video akan menggabungkan penjelasan dengan visualisasi infografis, konseptual, dan teks naratif yang sederhana. **15** Hal ini akan membantu mahasiswa untuk lebih mudah memahami topik yang diajarkan. Metode evaluasi akan digunakan untuk memastikan efektivitas karya ini dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar mahasiswa terhadap materi yang diajarkan.

1.2 Identifikasi Masalah Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: 1. mahasiswa UPJ memerlukan media visual sebagai metode pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman dalam belajar. 2. Kurangnya media visual yang menarik untuk meningkatkan minat belajar dan membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Bagaimana menentukan media visualisasi yang menarik bagi mahasiswa UPJ agar lebih mudah untuk memahami materi Design Thinking dari mata kuliah Wawasan Kewirausahaan? 2. Bagaimana membuat media visualisasi yang menarik untuk video pembelajaran agar mahasiswa UPJ lebih mudah untuk memahami materi Design Thinking dari mata kuliah Wawasan Kewirausahaan?

1.4 Tujuan Tugas Akhir Tujuan utama dari tugas akhir ini adalah untuk merancang dan mengembangkan infografis dari mata kuliah wawasan kewirausahaan yang dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang bagaimana penggunaan infografis dalam materi video pembelajaran dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan serta menarik minat untuk belajar. Selain itu, tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan kepada para pendidik tentang pentingnya penggunaan infografis dalam pembelajaran digital dan bagaimana cara mengintegrasikannya dengan efektif untuk mendukung proses

pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi mahasiswa. 1.5 Manfaat

Penelitian Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperjelas konsep-konsep materi pelajaran, memfasilitasi proses pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan dan antusias belajar mahasiswa di lingkungan Universitas Pembangunan Jaya.

1.6 Sistematika Penulisan BAB I : PENDAHULUAN Bab ini menguraikan alasan

dilakukannya penelitian, pertanyaan penelitian yang ingin dijawab, tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan, dan struktur penulisan laporan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam metode pembelajaran yang diterapkan pengajar dan kebiasaan mahasiswa menggunakan teknologi.

Solusi yang ditawarkan adalah media pembelajaran berupa video infografis.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA Dalam Bab ini akan dibahas tentang

pengertian, fungsi, jenis, dan tujuan infografis juga video pembelajaran.

Selain itu juga menjelaskan beberapa cara merancang elemen visual. BAB

III : METODOLOGI DESAIN Metodologi desain penelitian ini terdiri dari

analisis data, studi literatur tentang perancangan infografis pada video

pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknis-teknis penelitian yang digunakan

dalam penelitian ini. BAB VI : STRATEGI KREATIF Dalam bagian ini,

strategi kreatif perancangan video pembelajaran difokuskan pada pembuatan

elemen visual infografis yang sederhana, menarik, dan informatif

meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa UPJ. 11 BAB V : PENUTUP Membahas

kesimpulan dari penelitian dan saran dalam merancang video pembelajaran infografis. 2

BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Pendekatan dalam Belajar Ada dua cara utama

dalam mengajar, yaitu berpusat pada guru dan berpusat pada murid. Hal

ini dijelaskan oleh Kember (1997) dalam Geraldine O'Neil (2005) dan

Mariana (2020). 1. Teach-Centered Learning (TCL) TCL merupakan metode

belajar yang memposisikan guru sebagai pusat perhatian. Guru bertanggung

jawab penuh atas penyampaian materi dan kontrol kelas, sementara murid

hanya sebagai penerima informasi. Metode ini memang memungkinkan guru

untuk menyampaikan materi secara terstruktur dan fokus, namun di sisi

lain, metode ini bisa membuat murid pasif dan kurang terlibat dalam

proses belajar. Kreativitas dan kemandirian murid pun berpotensi terhambat karena mereka hanya menerima dan menghafalkan informasi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, beberapa sekolah mulai beralih ke metode pembelajaran yang lebih berpusat pada murid (SCL) yang memungkinkan murid untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar. 3 2.

Student-Centered Learning (SCL) SLC adalah metode belajar yang dirancang untuk mendorong pelajar menjadi pembelajar yang aktif dan kritis. Dalam metode ini, pelajar tidak lagi menerima materi secara pasif, melainkan berperan penting dalam proses belajarnya. SCL menekankan pada pembelajaran dua arah, di mana peserta didik mendapatkan ilmu melalui berbagai aktivitas, seperti belajar mandiri, diskusi kelompok, dan eksplorasi masalah. 2.1.1 Perkembangan Proses Belajar Seperti yang sudah dijelaskan di Bab 1, bahwa peserta didik abad 21 adalah generasi digital yang lahir dan besar di era teknologi. Mereka sudah terbiasa menggunakan internet dan gadget, bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berbeda dari generasi sebelumnya yang belum begitu bergantung pada teknologi. Pada era digital ini pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran seringkali dipengaruhi oleh metode penyampaian yang digunakan. Dalam penelitian ini, penggunaan visual pada video pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman pelajar. 2.1.2 Kemampuan Proses Belajar Saat memproses informasi, otak kesulitan menerima informasi baru, sehingga mudah lupa. Lambatnya otak saat memproses informasi baru bukan karena memori yang terbatas, melainkan seperti komputer yang melambat saat menjalankan banyak program. Penelitian Prof. Edwin Robertson di Harvard menunjukkan bahwa otak membutuhkan waktu 20 menit untuk memproses dan menyimpan informasi baru. Jika dalam kurun waktu tersebut datang informasi baru, maka hal itu dapat mengganggu daya ingat. Dikutip dari Menshealth, Senin (25/7/2011). 2.1.3 Cara Belajar Zaman Dahulu dengan Sekarang Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Cara belajar pun terus berkembang mengikuti zaman. Dahulu, metode belajar tergolong tradisional dan terbatas, namun kini teknologi membawa dampak besar dalam

cara kita menimba ilmu. Berikut beberapa perbedaannya : 1. Akses Informasi - Di masa lampau, mendapatkan informasi merupakan hal yang rumit. **1 14** Pelajar harus mengandalkan buku teks, perpustakaan, dan guru sebagai sumber belajar utama. Hal ini tentu membatasi akses informasi dan pengetahuan yang mereka peroleh.

- Saat ini dengan adanya internet dan teknologi. Pelajar dapat lebih mudah belajar dan mengakses informasi dari berbagai sumber seperti ebook, youtube, dan sosial media lainnya. 2. Metode Belajar - Dulu lebih formal dan terstruktur, berfokus pada ceramah guru, membaca buku teks, dan menghafal. - Sekarang Lebih interaktif dan praktis, meliputi diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, dan pemanfaatan teknologi digital seperti video pembelajaran. 3. Interaksi dengan Guru - Dulu terjadi secara langsung di dalam kelas. - Sekarang dapat dilakukan secara daring melalui platform e-Learning, Google Meet, dan forum diskusi lainnya berkat perkembangan teknologi. **1** 4. Penggunaan Alat Bantu atau Media Belajar

- Dulu terbatas pada buku teks, alat tulis, dan papan tulis. - Sekarang tersedia berbagai alat bantu belajar digital seperti smartphone, laptop, dan tablet.

2.2 Infografis Dalam bukunya yang berjudul Panduan Lengkap Membuat Desain Infografis, Afif (2023) Infografis merupakan gabungan kata informasi dan grafis. Informasi merujuk pada segala pesan yang dapat berupa data, fakta, maupun opini, sedangkan grafis berarti tampilan visual seperti gambar, diagram, garis, warna, dan elemen grafis lainnya. Secara sederhana, infografis dapat diartikan sebagai pesan yang divisualisasikan. **5** Penggunaan elemen visual untuk merepresentasikan pesan, seperti ilustrasi, bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami.

2.2.1 Fungsi dan Tujuan Infografis Manusia terlahir sebagai makhluk visual. Otak kita dirancang untuk memproses informasi yang dikemas dalam bentuk visual jauh lebih cepat dibandingkan dengan informasi yang disampaikan dalam bentuk teks. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan di MIT (Massachusetts Institute of Technology) pada tahun (2014). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa manusia mampu mengenali gambar visual hanya dalam waktu 13 milidetik. Oleh karena itu penggunaan elemen visual

dijadikan dasar untuk mempermudah penyampaian informasi yang cukup kompleks menjadi lebih sederhana melalui desain infografis. menurut Afif. M. A (2023). Panduan Lengkap Membuat Desain Infografis . Infografis memiliki 3 tujuan, yaitu menarik untuk dilihat, mudah untuk dibaca, dan cepat untuk dipahami. Untuk mencapai ketiga tujuan tersebut, maka desain yang dibuat harus memenuhi beberapa syarat dasar, seperti :

1. Menggunakan judul yang jelas atau mudah dibaca.
2. Menampilkan data beserta insight -nya.
3. Hanya menampilkan informasi yang berkaitan dengan isi konten.
4. Menggunakan elemen visual yang sesuai dengan isi konten.

### 2.2.2 Jenis dan Contoh Infografis

Infografis memiliki beberapa jenis dan contohnya sebagai berikut:

1. Infografis statis  
Infografis statis adalah jenis infografis yang memanfaatkan teks dan gambar visual untuk menyampaikan informasi atau edukasi. Jenis infografis ini hanya menggunakan grafis dan informasi sebagai media visual penyampain suatu inforamasi. Infografis statis banyak dijumpai di berbagai media, seperti postingan media sosial, website, dan media cetak, terutama di tempat-tempat umum.
2. Infografis animasi  
Infografis animasi, atau dikenal juga sebagai infografis dinamis, memanfaatkan elemen video dan animasi untuk menyajikan informasi secara menarik. Jenis infografis ini banyak dijumpai di berbagai channel YouTube edukasi, seperti Kok Bisa?, SISI TERANG, dan channel sejenis lainnya.

9 Infografis animasi menggunakan gerakan dan video untuk menarik perhatian audiens dan menyampaikan informasi secara lebih mudah dipahami.

- 6 5 3. Infografis Perbandingan  
Infografis perbandingan merupakan jenis infografis yang dirancang untuk menyajikan perbandingan antara dua atau lebih hal secara visual. Jenis infografis ini sering digunakan oleh brand elektronik untuk membandingkan fitur dan harga produk mereka. Infografis perbandingan membantu audiens untuk memahami perbedaan dan persamaan antara dua hal yang dibandingkan dengan cara yang mudah dan visual.
4. Infografis geografis  
Infografis geografis memanfaatkan peta untuk menyajikan informasi geografis, demografis, atau lainnya. Jenis infografis ini membantu audiens untuk memvisualisasikan data dan memahami hubungan spasial antar data. Infografis geografis banyak

digunakan di berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, dan pemerintahan.

2.2.3 Elemen Visual dalam Infografis Menurut Afif. M. A (2023). Panduan

Lengkap Membuat Desain Infografis. Mendesain infografis adalah mencari dan menyiapkan aset desain yang akan digunakan. Untuk itu kita harus

memahami berbagai elemen desain yang ada di dalam desain infografis agar dapat mengoptimalkannya dengan baik. Berikut adalah 4 elemen penting :

1. Font Font merupakan elemen utama dalam desain untuk menampilkan teks.

Pada desain infografis, pemilihan font menjadi hal yang cukup penting

karena dapat mempengaruhi keterbacaan dan kemudahan audiens dalam memahami

informasi. 2. Gambar Gunakan gambar, grafik, diagram, atau simbol yang relevan dengan materi yang diajarkan, sehingga jelas dan mudah dipahami.

Media visual gambar dapat membantu mahasiswa menggambarkan konsep, data,

atau hubungan yang abstrak. 3. Animasi Gunakan animasi, atau slide yang

interaktif, dinamis, dan bervariasi. Media visual yang bergerak dapat

menunjukkan proses, langkah, atau contoh yang sulit dijelaskan dengan

kata-kata. Animasi dapat membuat infografis lebih menarik dan interaktif.

Animasi yang digunakan sebaiknya tidak terlalu berlebihan dan tidak

mengganggu pemahaman informasi. 4. Tipografi Gunakan font, ukuran, dan

gaya huruf yang konsisten, rapi, dan mudah dibaca. Huruf yang terlalu

kecil, terlalu besar, atau terlalu banyak dapat mengganggu konsentrasi dan

pemahaman mahasiswa. 2.3 Video Animasi dan Motion Graphic Animasi, yang

telah ada selama satu abad, merupakan teknik untuk menghidupkan objek

statis atau gambar. Gaya seni yang beragam, bentuk seni ini hadir

dalam berbagai macam gaya, mulai dari kartun gambar tangan yang klasik

hingga animasi CGI yang canggih, anime yang ekspresif, dan claymation

yang unik. Animasi berfokus pada penciptaan efek sinematik dan teknik

bercerita untuk membangun narasi, dan sering digunakan untuk menyampaikan

cerita dengan narasi emosional, kreativitas, dan ekspresi artistik. Biaya

produksi animasi umumnya lebih tinggi karena 6 tingkat kerumitan dan

detail yang terlibat. Sebaliknya, motion graphic adalah visual grafis

bergerak yang pembuatannya tidak terlalu kompleks untuk dibuat. Motion

graphic efektif dalam memvisualisasikan ide-ide kompleks secara ringkas, memungkinkan penyampaian gambar yang besar dan abstrak dalam hitungan detik. Binus University Malang. (2023, Juni). Cari tahu perbedaan animasi dan motion graphic yuk!. <https://animation.binus.ac.id/> 2.3.1 Prinsip Animasi

i Animasi yang hidup dan realistis membutuhkan fondasi yang kuat. Menurut Ardiyansah (2010) dalam situs Binus University, terdapat 12 prinsip fundamental yang wajib dikuasai untuk mencapai hal tersebut. Prinsip-prinsip ini meliputi aspek-aspek penting seperti gerak, waktu, visual, dan teknik pembuatan animasi. Menguasai 12 prinsip ini menjadi kunci utama dalam menciptakan animasi yang berkualitas. Berikut adalah penjelasan 12 prinsip animasi :

1. **4 Solid Drawing** Kemampuan menggambar merupakan fondasi utama dalam animasi, khususnya animasi klasik. Para animator perlu menguasai anatomi, komposisi, keseimbangan, dan efek pencahayaan untuk menghasilkan animasi yang realistis. Meskipun teknologi komputer telah memfasilitasi pembuatan gambar secara digital, pemahaman fundamental tentang menggambar tetap esensial untuk menghasilkan animasi yang lebih hidup dan alami.
2. **Timing & Spacing** Dua peran penting dalam animasi yaitu waktu dan jarak. Waktu menentukan kapan suatu gerakan terjadi, sedangkan jarak menentukan seberapa cepat atau lambatnya gerakan tersebut. Bayangkan bola yang menghantam kaca. Waktu menentukan kapan bola itu menghantam kaca, sedangkan jarak menentukan seberapa banyak gambar yang diperlukan untuk menunjukkan pergerakan bola sebelum, saat, dan sesudah menghantam kaca. Semakin banyak gambar yang digunakan, semakin lambat pergerakan bola, dan semakin realistis hasilnya.
3. **12 Squash & Stretch** Squash and Stretch adalah teknik yang memfokuskan perubahan bentuk gambar saat bergerak. Teknik ini membuat objek terlihat lebih lentur dan gerakannya lebih hidup. Teknik ini menghasilkan representasi yang lebih dinamis dan realistis ketika diterapkan pada makhluk hidup, seperti manusia atau hewan. Contohnya, saat manusia mengangkat barbel, otot bicep menegang squash dan trisep meregang stretch . Dalam benda mati, teknik ini membuat seakan-akan benda tersebut menjadi hidup. Contohnya, bola yang dilempar akan menjadi lonjong



saat menyentuh tanah. 4. Anticipation Anticipation atau persiapan atau ancap-ancap merupakan elemen penting dalam animasi untuk menciptakan gerakan yang realistis dan terencana. Contohnya adalah membungkukkan badan sebelum berdiri dan gerakan mundur sebelum memukul. 7 5. Slow In and Slow Out Setiap pergerakan memiliki transisi kelambatan di awal dan akhir. Perubahan kecepatan gerakan dapat diamati dalam dua pola utama: percepatan bertahap (slow in) dan perlambatan bertahap (slow out). Pada pola percepatan bertahap, gerakan dimulai dengan lambat dan kemudian secara bertahap menjadi lebih cepat. Sedangkan pada pola perlambatan bertahap, gerakan dimulai dengan cepat dan kemudian secara bertahap menjadi lebih lambat. Contohnya seperti saat mengambil gelas, di mana tangan bergerak pelan di awal untuk meraih gelas dan kemudian melambat saat menggenggamnya. 6. Arcs Manusia dan hewan memiliki cara bergerak yang unik dan alami, berbeda dengan sistem mekanik atau robot. Pola imajiner "Arcs" menjadi dasar gerakan mereka, menghasilkan gerakan yang lebih halus dan realistis. Sebaliknya, sistem mekanik dan robot bergerak dengan cara yang kaku dan patah-patah karena tidak memiliki pola seperti Arcs ini. 7. Secondary Action Secondary action adalah salah satu prinsip animasi yang penting untuk membuat animasi yang realistis dan menarik. Gerakan tambahan ini membantu memperkuat gerakan utama dan membuat animasi terlihat lebih natural. 13 Secondary action tidak boleh menjadi fokus utama animasi, tetapi harus mendukung dan memperkuat gerakan utama. Contoh secondary action yang umum adalah mengayunkan tangan saat berjalan, bersiul-siul saat berjalan, atau menggoyangkan kepala saat berbicara. Secondary action ini membantu membuat animasi terlihat lebih hidup dan meyakinkan. Dengan menggunakan secondary action secara efektif, animator dapat membuat animasi yang lebih realistis dan menarik untuk dilihat. 8. Follow Through and Overlapping Action Follow Through dan Overlapping Action merupakan dua pilar penting dalam animasi untuk menghadirkan gerakan yang lebih realistis dan alami. Sedangkan Overlapping Action menggambarkan gerakan yang terjadi secara bersamaan, seperti kaki dan tangan saat berjalan. 2 7 9. Straight Ahead

Action and Pose to Pose Straight Ahead Action adalah tahapan menggambar setiap frame secara urut, dari frame 1 sampai frame terakhir. Cara ini menghasilkan animasi yang lebih spontan dan organik, namun bisa jadi sulit untuk dikendalikan dan konsisten. Sedangkan untuk Pose to Pose adalah gambar keyframe tertentu, di sisi lain, melibatkan penggambaran keyframe-keyframe penting terlebih dahulu, kemudian mengisi celah-celah di antara keyframe tersebut dengan gambar- gambar inbetween. Teknik ini memungkinkan kontrol dan konsistensi yang lebih baik, namun bisa jadi kaku dan kurang spontan. 2 3 10 8 10.

Staging Staging dalam animasi adalah penciptaan environment untuk menciptakan suasana atau "mood" dalam setiap scene. Contohnya, pencahayaan, komposisi, dan pemilihan properti. 3 4 11. Appeal Appeal merupakan sesuatu yang terhubung dengan segala penampilan atau gaya gambar dalam animasi. Contohnya

adalah gaya animasi Jepang, Disney, dan Dreamworks. Appeal juga terkait dengan karakteristik dan kharisma karakter. 12. Exaggeration Teknik melebih-lebihkan "Exaggeration" dalam animasi adalah cara untuk membuat animasi lebih dramatis dan ekspresif dengan menggunakan gambar yang hiperbolik. Teknik ini sering digunakan untuk menunjukkan ekspresi yang ekstrem, seperti rasa kaget, marah, atau sedih. 2.4 Video Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Video Pembelajaran Pada situs Pijar Sekolah "Video Pembelajaran : Tutorial lengkap Membuat Video pembelajaran, (2021). Video pembelajaran adalah media audiovisual yang menyajikan materi pembelajaran, meliputi konsep, prinsip, prosedur, teori, dan contoh. Tujuannya adalah agar penonton dapat memahami isi materi pembelajaran tersebut. 2.4.2 Kelebihan dari video

pembelajaran kelebihan dari video pembelajaran adalah sebagai berikut: 1. Video pembelajaran dapat dilihat secara berkali kali jika siswa belum paham. 2. Video pembelajaran dapat diakses oleh seluruh masyarakat, tidak terbatas pada pelajar yang hadir di kelas. 3. Materi yang diberikan dalam video dapat lebih jelas karena dapat ditambahkan ilustrasi dan diedit untuk perbaikan. 4. Objek/gambar yang ditampilkan lebih mudah dilihat dibandingkan saat berada di kelas. 2.4.3 Jenis dan Contoh Video Pembelajaran Jenis dan contoh dari video pembelajaran adalah sebagai

berikut: 1. Video tutorial Video yang memberikan penjelasan, instruksi, atau langkah-langkah tentang cara melakukan sesuatu, seperti menggunakan aplikasi, membuat kerajinan, atau memasak. 2. Video simulasi 9 Video yang meniru atau mereplikasi situasi, kondisi, atau fenomena tertentu, seperti perang, bencana, atau operasi. 3. Video narasi Video yang menggunakan cerita, dialog, atau narasi untuk menyampaikan pesan, informasi, atau nilai, seperti film, drama, atau dokumenter.

#### 2.4.4 Cara Membuat Video Pembelajaran

Sudah tidak diragukan lagi bahwa video adalah cara belajar yang unggul dan dapat memberikan hasil yang luar biasa dibandingkan metode pelatihan tradisional. Namun, tingkat keberhasilan video pembelajaran tergantung pada seberapa baik video tersebut dibuat. What Are The Best Practices When Developing Training Videos? (eLearning Industry, 2019). Berikut adalah 7 cara yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran :

1. Jaga Konten Tetap Singkat Menemukan keseimbangan antara konten yang padat dan informasi lengkap bisa jadi sulit. Pelajar akan mudah teralih dan tidak akan fokus pada video yang panjang. Idealnya durasi video pelatihan 3-6 menit, maksimal 30 menit dengan jeda tiap beberapa menit. Jika lebih panjang, buatlah serial video.
2. Fokus pada Satu Topik Saat membuat materi pelatihan, mungkin Anda tergoda memasukkan semua informasi sekaligus. Ini malah bisa membingungkan dan membuat orang tidak tertarik. Sebaiknya pilih satu topik utama dan fokus padanya. Hindari penjelasan berulang dan fakta yang tidak relevan. Ini akan membuat video lebih jelas dan menarik.
3. Tambahkan Subtitle dan Narasi Video pembelajaran harus mudah dipahami. Tambahkan narasi untuk menjelaskan gambar dan subtitle untuk menghindari kesalahpahaman. Ini membantu pelajar dengan penyandang disabilitas visual atau pendengaran, serta gaya belajar yang berbeda. Pelajar juga bisa menonton di tempat yang bising atau tanpa headphone .
4. Perhatikan Lingkungan Perekaman Pastikan kualitas video terbaik. Gunakan mikrofon eksternal untuk menghindari suara bising dari luar dan latar belakang gambar yang sederhana dengan pencahayaan yang baik. Jika anggaran terbatas, gunakan video animasi berkualitas

tinggi. 5. Gunakan Grafis Sederhana Banyak tim produksi video menggunakan animasi dengan grafik berwarna-warni dan karakter lucu. Hal ini akan menarik perhatian dan membuat pelajar akan tetap fokus, namun hal ini juga dapat mengganggu pelajar untuk terfokus pada isi materi. Gunakan grafis sederhana yang mudah untuk dimengerti dan tidak membingungkan. Tampilkan teks grafis cukup lama agar pelajar bisa membacanya tanpa harus menunda atau mengulang videonya. 10 6. Akses di Banyak Perangkat Video pembelajaran harus bisa diakses di semua perangkat yang biasa digunakan, seperti layar komputer, tablet, dan smartphone dengan berbagai ukuran. Pastikan ukuran grafik tidak terpotong, dan ukuran font terbaca di layar kecil. Ini memungkinkan pelajar dapat belajar di mana saja dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk mengolah materi.

### BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi fokus utama adalah perancangan infografis sebagai media visual untuk menjelaskan atau menggambarkan isi materi pembelajaran mata kuliah wawasan kewirausahaan melalui video pembelajaran. Landasan teori melibatkan penjelasan infografis, fungsi, jenis, dan contoh infografis. Kemudian, penjelasan video pembelajaran, fungsi, jenis, dan contoh-contohnya, serta beberapa elemen visual. Metodologi penelitian mencakup rancangan visual pada video pembelajaran, metode pengumpulan data, dan pemilihan media yang digunakan. Pengembangan metode ini melibatkan proses detail, seperti penggunaan elemen visual yang menarik sehingga mahasiswa dapat terbantu untuk memahami materi yang disampaikan. dengan elemen visual yang menarik maka akan lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi dan minat belajar mahasiswa.

### 3.2 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode campuran melalui beberapa metode yang berbeda sebagai pengumpulan data, yaitu studi literatur, studi komparasi, dan. Peneliti berupaya untuk menggali hasil-hasil nyata dari teori yang relevan dalam mendukung penelitian dan proses pembuatan karya.

1. Studi literatur Pengumpulan data yang didapat dari beberapa sumber literatur seperti buku dan jurnal tentang infografis pada video pembelajaran.
2. Studi Komparasi

Pengumpulan data dari membandingkan media pembelajaran cetak dengan media pembelajaran video dan media pembelajaran interaktif. 3. Wawancara Pengumpulan data dari wawancara langsung dosen yang mengajar mata kuliah Wawasan Kewirausahaan tersebut. 3.3 Lokasi Penelitian Penelitian ini dilakukan dimana saja secara online melalui jurnal dan situs yang memberikan materi video pembelajaran. 16 3.4 Teknik Pengumpulan Data 3.4 1 Studi Komparasi Metode Pembelajaran Pada studi komparasi ini peneliti membandingkan tiga metode pembelajaran yaitu metode belajar melalui buku, video, dan media game interaktif. 11 1. Metode Pembelajaran Buku Cetak Bagi mahasiswa yang terbiasa dengan dunia digital, belajar menggunakan buku cetak akan terasa kurang efektif karena mahasiswa harus memiliki setiap buku pelajaran secara fisik. Buku cetak juga tidak mampu mempresentasikan gerakan, kejadian secara berurutan, atau fenomena dinamis yang mungkin penting untuk memahami konsep tertentu. Buku cetak cenderung memiliki pemaparan materi yang linier, padahal pembelajaran dapat memerlukan pendekatan yang non-linier, interaktif, dan adaptif sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mahasiswa. Tetapi, Belajar melalui buku cetak dapat mengembangkan kemampuan pemahaman yang tinggi dari mahasiswa, karena buku cetak membutuhkan konsentrasi dan perhatian yang lebih dalam membaca dan mempelajari materi. 2. Metode Pembelajaran Video Belajar melalui video dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran, karena video dapat menampilkan gerakan, kejadian secara berurutan, atau fenomena dinamis yang mungkin penting untuk memahami konsep tertentu. Belajar melalui video juga lebih efisien dalam pengaturan waktu karena proses belajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja, sehingga dapat mengurangi batasan ruang dan waktu. 3. Metode Pembelajaran game Interaktif Kelebihan dari belajar menggunakan media interaktif terutama pada pembelajaran game interaktif yaitu dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran, karena dengan media interaktif mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang diberikan. Bahkan, mahasiswa dapat simulasi dengan quiz-quiz yang sudah

disiapkan pada setiap modul pembelajaran. Belajar melalui media interaktif juga lebih efisien dalam pengaturan waktu karena mahasiswa bisa langsung menjawab quiz yang ada dan nilai yang didapat pun akan langsung keluar setelah menyelesaikan modul yang dimainkan. Kekurangan dari pembelajaran interaktif ini yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya dan biaya yang cukup mahal, tidak seperti media video yang hanya menggunakan teknik desain dan editing. Media game interaktif membutuhkan coding untuk bisa menjalankan game tersebut dari dalam aplikasi atau website.

### 3.4.2 Studi Literatur

Peneliti melakukan analisis literatur, yaitu Dengan melakukan mengumpulkan data literatur dari berbagai sumber seperti artikel, jurnal, dan buku. Peneliti berupaya untuk menggali hasil-hasil dari teori yang relevan dalam mendukung penelitian dan proses pembuatan karya.

### 3.4.3 Wawancara Peneliti

telah melakukan wawancara terhadap Ibu Safitri Jaya dan Bapak Christof Ambarita dari Teaching & Learning Center (TLC) UPJ dan dosen pengajar mata kuliah Wawasan Kewirausahaan, yaitu Bapak Mohamad Trio Febriantoro. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa mata kuliah ini memiliki bobot 2 sks yang berarti proses belajar hanya dilakukan selama 100 menit dan kelas pada pertemuan ke-4 kelas dilakukan secara dalam jaringan, sementara mahasiswa dalam kelas Wawasan Kewirausahaan ini terdapat 40 lebih mahasiswa sehingga dosen merasa 12 kesulitan untuk menyampaikan materi dengan waktu yang singkat dan mahasiswa yang cukup banyak.

### 3.4.4 Hasil Pengumpulan Data

#### 3.4.4.1 Media yang Digunakan untuk Materi Design Thinking

Ada beberapa media yang digunakan untuk menjelaskan materi Design Thinking antara lain :

1. Buku Ada banyak buku yang membahas tentang Design Thinking , salah satunya adalah buku elektronik yang ditulis oleh Michael Lewrick dengan judul “ Design Thinking For Business Growth
2. Video Pada media video juga ada banyak kanal YouTube yang mengulas materi Design Thinking , ada video ceramah dan video explainer. Saat ini media yang digunakan untuk memaparkan materi Design Thinking oleh UPJ adalah berupa tampilan slide yang berisikan instruksiinstruksi tentang cara membuat sebuah inovasi produk untuk hadiah pemberian. Materi

tersebut diambil dari Institute of Design at Stanford. Pada mata kuliah wawasan kewirausahaan, materi Design Thinking diajarkan sebagai salah satu metode untuk mengembangkan ide bisnis yang inovatif dan berkelanjutan. Pada akhir semester, mata kuliah wawasan kewirausahaan akan mengadakan event “ Innovation Day” yang akan diisi dengan beberapa acara seperti seminar tentang kewirausahaan, kompetisi, dan pameran. Dalam materi ini dilakukan sebuah simulasi kelompok secara online tentang Design Thinking yang beranggotakan 4 orang. 2 orang pertama akan melakukan wawancara secara bergantian dan 2 orang berikutnya akan menjadi Observer . Observer 1 menjadi dokumenter, observer 2 Time Keeper . Pada materi ini setiap kelompok diminta untuk mencari solusi dan membuat sebuah inovasi berupa sebuah produk dari masalah yang ditemukan dengan melakukan 9 sesi, antara lain: 1. Interview Pada sesi ini 2 orang akan melakukan wawancara secara bergantian untuk menanyakan hal-hal yang bersifat umum seperti hobi. Sesi pertama dilakukan secara bergantian dengan masing-masing waktu 4 menit. 2. Dig Deeper Sesi kedua ini adalah sesi lanjutan dari sesi sebelumnya. Namun, pada sesi kali ini mahasiswa mulai menanyakan hal-hal yang lebih dalam 13 seperti kegiatan sehari-hari, pekerjaan, dan lainnya. Sesi kedua dilakukan secara bergantian dengan masing-masing waktu 4 menit. 3. Capture Findings Sesi ketiga pewawancara mencatat hasil dari wawancara yang sudah dilakukan pada sesi sebelumnya. 4. Define Problem Statement Sesi keempat pewawancara menceritakan poin-poin temuannya kepada orang Diwawancarai berupa kebutuhan dan kesulitannya. 5. Sketch 5 Radical Ways Pada sesi ini pewawancara membuat 5 sketsa awal untuk desain prototipe. 6. Share Your Solutions And Capture Feedback Pada sesi ini orang melakukan wawancara harus mempresentasikan sketsa nya kepada orang diwawancarai, setelah melakukan presentasi kepada orang tersebut mintalah pendapatnya dari apa yang sudah dibuat. 7. Reflect & Generate a New Solution Di sesi ketujuh pewawancara membuat sketsa kedua dengan tambahan detail dari masukan yang sudah diberikan sebelumnya. 8. Build Your Solution Pada sesi ini pewawancara dan orang yang

diwawancarai melakukan diskusi terkait sketsa yang sudah dibuat. 9. Share Your Solution And Get Feedback Di sesi terakhir ini pewawancara akan membuat kesimpulan berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan pada seluruh sesi sebelumnya. Berdasarkan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa materi design thinking lebih efektif untuk diajarkan melalui media video pembelajaran karena pada materi Design Thinking ini dilakukan kelas daring (dalam jaringan), dan pada pertemuan ini mahasiswa diminta untuk melakukan simulasi tentang Design Thinking, mahasiswa diharapkan dapat memahami materi yang diberikan dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi menggunakan teori Design Thinking ini untuk membuat sebuah inovasi produk berdasarkan kebutuhan melalui perancangan video pembelajaran ini.

#### 14 3.4.4.2 Maskot UPJ UPJ memiliki karakter maskot yang bernama Jay dan Aya. nama Jay dan Aya itu sendiri diambil dari kata JAYA dan dibuat menjadi dua karakter, Jay sebagai mahasiswa dan Aya sebagai mahasiswi. Desain awal dari maskot Jay dan Aya ini awalnya diciptakan dalam bentuk karakter 3 dimensi yang dibuat oleh Bapak Ismail Alif Siregar, salah satu dosen Program Studi Desain Produk, Universitas Pembangunan Jaya.

### 3.5 Teknik Analisa Data

#### 3.5.1 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

1. Segmentasi Audiens Segmentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah segmentasi demografi, yaitu berdasarkan usia, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan. Yang menjadi target penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 yang berusia 19-20 tahun, baik laki-laki maupun perempuan.
2. Targeting Targeting yang digunakan dalam penelitian ini adalah targeting terkonsentrasi, yaitu memilih satu segmen audiens yang paling potensial dan sesuai dengan sumber daya dan kompetensi peneliti. Segmen audiens yang dipilih dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya terutama mahasiswa semester awal.
3. Positioning Positioning yang digunakan dalam penelitian ini adalah positioning berdasarkan manfaat, yaitu menonjolkan manfaat yang ditawarkan oleh media pembelajaran infografis kepada mahasiswa UPJ. Manfaat yang ditawarkan oleh media pembelajaran infografis adalah



dapat meningkatkan minat dan efektifitas belajar mahasiswa UPJ, karena dapat menyajikan informasi secara visual, ringkas, dan menarik. 3.5.3

**Analisa Pesaing** Dalam analisa pesaing ini peneliti membandingkan Petraverse sebagai media pesaing yang digunakan mahasiswa dalam belajar. Petraverse adalah platform pembelajaran online interaktif yang menggunakan modul online untuk para pelajar. Petraverse menyediakan sistem pembelajaran asinkron dan modul digital dengan konsep pembelajaran visual, komik interaktif, dan permainan peran. Modul Petraverse disajikan dalam berbagai bentuk menarik, baik secara visual maupun material, seperti novel visual, permainan RPG, komik interaktif motion, dan 360°. Di Petraverse terdapat beberapa bagian halaman yang dimana keseluruhan tampilannya menggunakan gaya visual futuristik. Pada halam utama Petraverse terdapat sebuah ruangan yang bisa di ubah oleh penggunanya. Kemudian pada halaman Library terdapat dua pilihan, yang pertama kamu bisa mencari modul yang tersedia di Petraverse dan yang kedua kamu bisa membuka seluruh koleksi modul pembelajaran yang kamu miliki. Pada halaman My Collection pengguna dapat menggunakan berbagai modul pembelajaran yang tersedia. Sebagai contoh, peneliti membuka modul Technopreneurship . Pada tampilan utama modul English Academic Writing terdapat beberapa informasi, pada bagian kiri terdapat penjelasan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan pada bagian kanan terdapat aktivitas pembelajaran dan mini game yang bisa dilakukan oleh pengguna. Setiap modul diawali dengan video pengenalan dan rencana pembelajaran selama 1 semester. Setiap aktivitas dapat dibedakan menjadi beberapa jenis seperti video, game 15 interaktif, dan materi pembelajaran yang dapat diunduh oleh pengguna. setiap aktivitas modul yang terkunci akan otomatis terbuka setelah pengguna menyelesaikan aktivitas sebelumnya. Berikut adalah tampilan dari halaman game interaktif untuk modul English Academic Writing : Pada saat memulai permainan interaktif, pengguna bisa mengatur suara musik, suara efek, dan kecepatan teks. Selain itu pengguna juga bisa memilih karakter pria atau perempuan untuk digunakan dalam permainan interaktif tersebut. Untuk menjalankan permainan interaktif

ini cukup mudah, pengguna hanya perlu menekan klik kiri pada mouse untuk memberikan interaksi pada permainan interaktif tersebut. Untuk menjalankan permainan interaktif ini cukup mudah, pengguna hanya perlu menekan klik kiri pada mouse untuk memberikan interaksi pada permainan interaktif tersebut. BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Konsep Karya Seperti yang sudah dibahas pada bab 1, bahwa pelajar abad 21 cenderung terbiasa dengan teknologi, maka dari itu karya yang akan dibuat merupakan sebuah video pembelajaran yang dapat diakses melalui media elektronik seperti laptop, tablet, dan ponsel pintar. Video pembelajaran ini dirancang untuk membantu mahasiswa UPJ dalam memahami materi pelajaran Design Thinking wawasan kewirausahaan dengan lebih mudah dan menarik. Video pembelajaran ini juga akan dibuat dengan durasi pendek dengan kurun waktu 30 detik sampai 1 menit agar mahasiswa tidak mudah bosan saat menonton video pembelajaran, dan video ini akan dibagi menjadi 11 video, yang diawali dengan 1 video overview, 9 video instruksi, dan 1 video kesimpulan. 4.1.1 Strategi Komunikasi Video pembelajaran ini akan menggunakan voice over dan teks deskripsi dengan bahasa sehari-hari agar mudah dipahami oleh mahasiswa. Sedangkan untuk teks deskripsi yang digunakan akan dibuat gaya visual pendukung agar mahasiswa tidak merasa bosan saat membaca deskripsi. Selain itu. 4.1.2 Strategi Media Video pembelajaran ini akan didistribusikan langsung kepada mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya melalui Collabor. Hal ini dilakukan agar video pembelajaran ini hanya dapat diakses oleh seluruh mahasiswa UPJ kapanpun dan dimanapun. 4.1.3 Konsep Kreatif Video pembelajaran ini akan dibuat dengan konsep visual yang minimalis dengan gaya flat illustration dan scribble illustration. Video ini akan menggunakan berbagai elemen visual berupa grafis, animasi karakter, background dan narasi yang menarik untuk membuat mahasiswa tertarik dan fokus dalam belajar. 4.1.4 Konsep Visual Video pembelajaran ini akan menggunakan infografis sebagai media visual utama. Infografis yang digunakan akan dibuat dengan desain yang menarik dan informatif. Selain itu, video pembelajaran ini juga akan menggunakan

animasi, gambar dengan gaya visual flat illustration , dan grafis untuk membantu mahasiswa memahami materi yang disampaikan. 16 4.1.4.2 Warna Warna yang digunakan dalam video pembelajaran adalah turunan dari warna logo UPJ. Untuk warna-warna yang digunakan sendiri yaitu antara lain: 1. Biru 2. Hijau 3. Merah 4.1.4.3 Tipografi Pada video pembelajaran peneliti ini akan menggunakan font Work Sans family . 4.1.4.4 Logo Pada video pembelajaran ini akan mencantumkan Logo UPJ dan logo D'entrepreneur. 4.1.5 Konsep Verbal Pada video pembelajaran ini akan menggunakan voice over untuk menyampaikan materi pelajaran, bahasa yang digunakan akan menggunakan bahasa sehari-hari agar mudah dipahami oleh mahasiswa UPJ. 4.2 Final Art Tahap akhir dalam penelitian ini adalah finalisasi perancangan video pembelajaran Design Thinking wawasan kewirausahaan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects . Dalam tahap ini, dilakukan penyempurnaan elemen visual, pembuatan animasi, dan audio. Elemen-elemen ini digabungkan untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik, informatif, dan mudah dipahami oleh mahasiswa. 4.2.1 Pre Production 4.2.1.1 Materi Breakdown Untuk tahapan awal pembuatan video pembelajaran ini peneliti melakukan pembedahan materi dari mata kuliah wawasan kewirausahaan. Hal ini dilakukan agar mempermudah peneliti dalam menyiapkan segala keperluan yang akan digunakan dalam video pembelajaran nantinya. 4.2.1.1 Storyboard Setelah melakukan bedah materi, tahap selanjutnya yaitu pembuatan storyboard. pembuatan storyboard ini bertujuan agar mempermudah dalam perancangan video pembelajaran nantinya. 4.2.1.3 Voice Over Pada video pembelajaran ini voice over yang digunakan merupakan hasil dari generate Artificial Intelligence . 17 4.2.2 Production 4.2.2.1 Desain Karakter Desain karakter untuk video pembelajaran ini merupakan redesign maskot 3 dimensi UPJ Jay dan Aya yang dibuat menjadi gaya flat illustration . 4.2.2.2 Desain Gambar Latar Pada setiap pembukaan video pembelajaran ini akan menggunakan background sederhana dengan sedikit gradasi warna putih dan abu-abu serta tambahan elemen visual pendukung berupa tanaman hias dan tong sampah. 4.2.2 Post Production 4.2.2.3

Animasi Karakter Untuk pembuatan animasi karakter peneliti menggunakan plugin yang bernama Rubberhose . Pada video pembelajaran ini peneliti hanya menggerakkan bagian tangan, dan untuk menggerakkan badan, peneliti menggunakan efek position dengan mengatur keyframe sesuai posisi yang diinginkan. Sedangkan Untuk bagian mulut, peneliti hanya menyesuaikan bentuk mulut dengan suara narasi.

#### 4.2.1.2 Animasi Teks

Untuk pembuatan animasi teks peneliti menggunakan plugin yang bernama Animation Composer dari Mister Horse ..

#### 4.2.3 Isi Konten

Pada video overview terdiri dari beberapa bagian, yang dimulai dengan pengenalan karakter Jay dan Aya, kemudian masuk ke dalam pengenalan materi dan contoh kegiatan yang akan dilakukan oleh mahasiswa, dan diakhiri dengan penutup dengan kalimat ajakan untuk lanjut menonton video selanjutnya.

#### 4.2.4 Media Pendukung

Untuk media pendukung yang digunakan akan dibagi menjadi 2, yaitu untuk kebutuhan video pembelajaran dan kebutuhan event di akhir semester “ Innovation Day” .

#### 4.2.4.1 Instagram

Peneliti menggunakan Instagram Fee ds dan Stories sebagai media pendukung untuk membagikan konten-konten yang berkaitan dengan video pembelajaran. Penggunaan media sosial Instagram ini cukup ideal untuk menjangkau audiens yang luas, meningkatkan interaksi, dan mempromosikan video pembelajaran ini.

#### 4.2.4.2 YouTube Banner dan Thumbnail

Peneliti menggunakan YouTube untuk mempublikasikan seluruh video pembelajaran, yang mana nantinya akan dapat diakses menggunakan tautan melalui Collabor . 18

#### 4.2.4.3 Stand Banner

Stand banner dipilih sebagai salah satu media pendukung proyek tugas akhir karena beberapa alasan utama. Pertama, stand banner merupakan media promosi yang relatif murah dan mudah dibuat. Kedua, stand banner dapat ditempatkan di berbagai lokasi strategis sehingga menjangkau banyak target audience. Ketiga, stand banner dapat dirancang dengan desain yang menarik dan informatif, sehingga dapat menarik perhatian dan minat para pembaca. Keempat, stand banner mudah dipasang dan dibongkar, sehingga dapat digunakan untuk berbagai acara dan kegiatan. Kelima, stand banner dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang proyek tugas akhir.

#### 4.2.4.4 Video Conference Background

Video Conference Background dibuat sebagai salah satu kebutuhan perkuliahan online wawasan kewirausahaan. 4.2.4.5 Sticker Packs Sticker Pack digunakan sebagai merchandise dari video pembelajaran wawasan kewirausahaan, sticker pack ini dapat diperjual belikan atau dibagikan secara gratis untuk kebutuhan promosi di setiap acara kewirausahaan di wilayah Universitas Pembangunan Jaya. 4.2.4.6 Sticker GIF Sticker GIF adalah salah satu fitur yang dapat digunakan di beberapa sosial media seperti Instagram dan Tik-Tok, penggunaan sticker GIF dapat menjadi elemen visual pendukung di platform tersebut. 4.2.4.7 Desain Poster Sticker GIF adalah salah satu fitur yang dapat digunakan di beberapa sosial media seperti Instagram dan Tik-Tok, penggunaan sticker GIF dapat menjadi elemen visual pendukung di platform tersebut. 4.2.4.8 Lanyard Sticker GIF adalah salah satu fitur yang dapat digunakan di beberapa sosial media seperti Instagram dan Tik-Tok, penggunaan sticker GIF dapat menjadi elemen visual pendukung di platform tersebut.

**8 BAB V PENUTUP 19 5.1 Kesimpulan Era digital telah melahirkan generasi baru, yaitu generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan internet.** Hal ini menuntut metode belajar yang inovatif dan menarik agar sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini. Penggunaan video pembelajaran dengan visualisasi yang menarik memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar mahasiswa. Video pembelajaran dapat dijangkau oleh mahasiswa kapan dan dimana saja, sehingga proses belajar tidak selalu terjadi di ruang kelas. Media visual yang menarik dalam video pembelajaran dapat membantu mahasiswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih mudah, serta membantu mereka untuk tetap fokus selama proses belajar berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serangkaian video pembelajaran dengan desain visualisasi infografis yang menarik dan informatif. Video- video ini akan menggabungkan penjelasan dengan visualisasi infografis, konseptual, dan teks naratif yang sederhana untuk membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih mudah. Efektivitas video pembelajaran ini akan dievaluasi untuk memastikan bahwa video tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan minat

belajar mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital, khususnya dalam hal pemanfaatan media video pembelajaran dengan visualisasi yang menarik dan informatif di lingkungan Universitas Pembangunan Jaya. 5.1 Saran Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis merekomendasikan beberapa saran untuk meningkatkan efektivitas penggunaan video pembelajaran dengan visualisasi infografis dalam proses belajar mengajar. Peneliti mengusulkan beberapa saran untuk meningkatkan efektivitas video pembelajaran dengan visualisasi infografis, seperti desain menarik, variasi media, penyesuaian gaya belajar, evaluasi berkala, promosi, penelitian lebih lanjut, pengembangan platform online, kolaborasi antar dosen, dan pakar multimedia. Penerapan rekomendasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan video pembelajaran dengan visualisasi infografis dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. 20



REPORT #21980891

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>0.65%</b> <b>stuvia.id</b> <a href="https://stuvia.id/tips-belajar/cara-belajar-zaman-dulu-dan-sekarang/">https://stuvia.id/tips-belajar/cara-belajar-zaman-dulu-dan-sekarang/</a>	●
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.58%</b> <b>techlifefourpoinzero.blogspot.com</b> <a href="https://techlifefourpoinzero.blogspot.com/2019/08/prinsip-animasi-2d.html">https://techlifefourpoinzero.blogspot.com/2019/08/prinsip-animasi-2d.html</a>	●
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.49%</b> <b>zeusanimation.com</b> <a href="https://zeusanimation.com/2022/02/02/mengenal-12-prinsip-animasi/">https://zeusanimation.com/2022/02/02/mengenal-12-prinsip-animasi/</a>	●
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.44%</b> <b>kumparan.com</b> <a href="https://kumparan.com/berita-hari-ini/12-prinsip-animasi-yang-wajib-dipahami-...">https://kumparan.com/berita-hari-ini/12-prinsip-animasi-yang-wajib-dipahami-...</a>	●
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.36%</b> <b>repository.unpas.ac.id</b> <a href="http://repository.unpas.ac.id/60504/3/4.%20BAB%20II.pdf">http://repository.unpas.ac.id/60504/3/4.%20BAB%20II.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.35%</b> <b>www.gamelab.id</b> <a href="https://www.gamelab.id/news/490-apa-itu-infografis-dan-jenis-jenisnya">https://www.gamelab.id/news/490-apa-itu-infografis-dan-jenis-jenisnya</a>	●
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.3%</b> <b>www.slideshare.net</b> <a href="https://www.slideshare.net/slideshow/12-prinsip-animasi/71899596">https://www.slideshare.net/slideshow/12-prinsip-animasi/71899596</a>	●
INTERNET SOURCE		
8.	<b>0.3%</b> <b>digilib.unimed.ac.id</b> <a href="http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/42648/7/12.%20NIM.%203163122029%20CH..">http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/42648/7/12.%20NIM.%203163122029%20CH..</a>	●
INTERNET SOURCE		
9.	<b>0.3%</b> <b>media.neliti.com</b> <a href="https://media.neliti.com/media/publications/266860-perancangan-video-anima...">https://media.neliti.com/media/publications/266860-perancangan-video-anima...</a>	●



REPORT #21980891

INTERNET SOURCE		
10.	0.27% repository.dinamika.ac.id <a href="https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1687/4/BAB_II.pdf">https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1687/4/BAB_II.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.26% eprints.itn.ac.id <a href="http://eprints.itn.ac.id/4615/2/BAB%20I.pdf">http://eprints.itn.ac.id/4615/2/BAB%20I.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.22% idseducation.com <a href="https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/">https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/</a>	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.21% repository.stiki.ac.id <a href="http://repository.stiki.ac.id/1685/6/BAB%20II.docx">http://repository.stiki.ac.id/1685/6/BAB%20II.docx</a>	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.2% ejurnal.politeknikpratama.ac.id <a href="https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JUPRIT/article/download/202..">https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JUPRIT/article/download/202..</a>	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.16% journal.ummat.ac.id <a href="https://journal.ummat.ac.id/journals/34/articles/17737/submission/review/1773...">https://journal.ummat.ac.id/journals/34/articles/17737/submission/review/1773...</a>	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.06% repository.bbg.ac.id <a href="https://repository.bbg.ac.id/bitstream/1556/1/F0118044W.pdf">https://repository.bbg.ac.id/bitstream/1556/1/F0118044W.pdf</a>	●