

## PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19

Mutia Putri Soliha<sup>1</sup>, Elianna Gerda Pertiwi<sup>2</sup>, Gandung Anugrah Kalbuadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jl. D.I Panjaitan no 128, Purwokerto, Indonesia

e-mail: putrimutia55@gmail.com<sup>1</sup>, elianna@ittelkom-pwt.ac.id<sup>2</sup>, gandung@ittelkom-pwt.ac.id<sup>3</sup>

Received : Mei, 2022

Accepted : Mei, 2022

Published : Juni, 2022

### Abstract

*The COVID-19 pandemic is an event that has been in the world's spotlight since the end of 2019. Various efforts were also simultaneously carried out by one country after another in all corners of the world in order to minimize the transfer of the virus. In Indonesia itself, the Ministry of Education and Culture emphasized to carry out the learning process from home with an online learning model. In every level of education in Indonesia, Elementary School is one of the levels of education other than PAUD that experiences the biggest learning obstacles. KBM activities in the network have various problems that are felt by each party, namely students, teachers or teaching staff, and parents as teachers. number two or mentoring students studying at home. Based on research by Agus Purwanto et al, on 3 parties affected by online schools conducted in the province of Banten, the obstacles felt by students were Difficulty understanding the material presented online, Missing friends and reduced pocket money, Having to share gadgets with family members and other distractions, and so on. While parents also have obstacles, namely having to pay for quotas and gadgets, not too familiar with learning applications other than WA, difficult to divide time to teach children, and so on. Teachers also have their own obstacles such as students being less responsive, enthusiastic, sometimes not serious about doing assignments, thinking extra in preparing interesting materials and delivery techniques, and so on. Therefore, the author then made a design entitled "Designing 2d Animation Short Videos as Alternative Educational Media "The Phenomenon of Online Schools During the 2020 Covid-19 Pandemic Period".*

**Keywords:** Online School, Pandemic, Elementary School

### Abstrak

Pandemi COVID-19 merupakan sebuah peristiwa yang telah menjadi sorotan dunia sejak tahun akhir 2019. Berbagai upaya juga serentak dilakukan oleh satu persatu negara diseluruh penjuru dunia agar meminimalisir perpindahan virus. Di Indonesia, pelaksanaan pembelajaran di semua jenjang pendidikan dilakukan secara daring. Dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia, sekolah dasar adalah salah satu tingkat pendidikan yang mengalami kendala belajar terbesar dalam pembelajaran daring. KBM secara daring ternyata memiliki berbagai persoalan yang dirasakan oleh siswa, guru, dan orang tua sebagai guru nomor dua atau pendampingan siswa belajar dirumah. Berdasarkan Penelitian oleh Agus Purwanto dkk., pada 3 pihak terdampak sekolah daring yang dilakukan pada wilayah provinsi Banten, kendala yang dirasakan siswa adalah Sulit mengerti materi yang diberikan secara daring, rindu teman, berkurang uang jajan, harus berbagi gawai dengan anggota keluarga dan distraksi lainnya. Orang tua juga memiliki kendala yakni harus mengeluarkan biaya kuota dan gawai, belum terlalu mengenal aplikasi belajar selain whatsapp, sulit membagi waktu untuk mengajari anak, dan lain sebagainya. Guru juga memiliki

kendalanya sendiri seperti Siswa kurang responsive dan antusias, terkadang tidak serius mengerjakan tugas, berpikir ekstra menyiapkan materi dan teknik penyampaian yang menarik, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, kemudian peneliti membuat sebuah perancangan yang berjudul “Perancangan Video Pendek Animasi 2D Sebagai Media Alternatif Edukasi “Fenomena Sekolah Dalam Jaringan Selama Masa Pandemi Covid-19 2020”.

**Kata Kunci:** Sekolah Daring, Pandemi COVID-19, Sekolah Dasar

## 1. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 (Coronavirus Disease-2019) telah menjadi sorotan dunia sejak 2019. Pada 30 Januari 2020, WHO (World Health Organization) akhirnya menyatakan pandemi COVID-19 sebagai darurat kesehatan masyarakat internasional yang tidak dapat dilakukan secara tatap muka seperti biasa. Salah satu bidang kegiatan yang terlibat adalah bidang pendidikan, atau kegiatan pembelajaran. Di Indonesia sendiri, Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengeluarkan surat edaran tentang penerapan kebijakan pendidikan darurat menyusul merebaknya Covid-19 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kemendikbud menegaskan, masyarakat umum dihimbau untuk belajar dari rumah dengan model pembelajaran daring untuk menghindari peningkatan jumlah warga yang terinfeksi virus Covid-19. PAUD Dikdasmen, Direktur Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menegaskan bahwa pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia, sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan tertinggi di samping PAUD. Kesulitan [2] Memiliki siswa terbanyak di Indonesia Data yang dipublikasikan Badan Pusat Statistik (BPS) di situs Databoks tahun 2017/2018 berjumlah sekitar 25,5 juta orang [3] jika dibandingkan dengan tiga jenjang pendidikan lainnya: SMP, SMA dan SMK. siswa SD tahun 2019/2020 tetap di urutan pertama dengan 25,2 juta.

Kelompok usia sekolah dasar membutuhkan dukungan dalam proses pembelajaran di masa pandemi. Siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran daring yang harus dipelajari siswa secara mandiri. Jika Anda ingin siswa Anda fokus pada pembelajaran mereka di kelas dan mendapatkan instruksi penuh dari guru mereka, akan lebih mudah bagi mereka untuk mengajukan pertanyaan dan memahami pelajaran. untuk mengerti. Selain itu, siswa sekolah dasar secara alami dapat bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya, yang dapat menyebabkan hilangnya semangat sosial. Sekolah yang sudah lama tutup juga melahirkan siswa.[5] Mengingat banyaknya permasalahan yang dihadapi oleh ketiga pihak yang terlibat dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran daring tersebut, hal tersebut juga telah banyak diulas dalam jurnal penelitian dan dampak pandemi Covid-19 terhadap kegiatan pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar. Hal ini membuktikan bahwa keterbatasan pembelajaran daring merupakan persoalan yang lebih urgen dan permasalahan yang perlu dibahas dibandingkan kendala yang dihadapi pada jenjang SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Selanjutnya, peneliti menangkap urgensi dalam gagasan utama masalah. Ini adalah penyajian video animasi 2D sebagai media alternatif yang bertujuan untuk mengedukasi tentang kendala dan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar daring.

Video animasi 2D adalah media alternatif pilihan untuk masalah belajar mengajar daring dan informasi tentang masalah. Pilihan ini didasarkan pada studi yang menunjukkan bahwa penggunaan animasi memiliki efek positif pada suasana di mana siswa menerima informasi. Siswa dapat lebih antusias dan tertarik dengan materi yang disajikan dibandingkan dengan media pendidikan lainnya seperti foto, coretan buku, dan papan tulis. Selain siswa, guru juga menanggapi dengan kepuasan positif [6]. Selain itu, beberapa penelitian menyatakan bahwa video animasi juga dapat memotivasi orang tua untuk mendengarkan informasi yang disampaikan dan membangun imajinasinya [7]. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengedukasi orang tua dan guru siswa sekolah dasar dan diharapkan pemilihan media alternatif untuk animasi 2D juga akan menjadi media yang efektif untuk sekaligus menjawab tiga kekhawatiran siswa sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat perancangan yang berjudul "Perancangan Video Animasi 2D sebagai Media Edukasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19".

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggali data primer dan data sekunder melalui wawancara, observasi dan literatur review[8]. Data primer diperoleh dari data hasil wawancara dengan tiga pelaku sekolah daring yang paling terdampak, yaitu siswa, orang tua siswa, dan guru Sekolah Dasar. Data utama yang peneliti gunakan sebagai sumber merupakan data *penelitian Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar* oleh Agus Purwanto, dkk. Literatur review dilakukan dengan menggunakan beberapa jurnal terdahulu dengan topik yang sama. Beberapa jurnal [9],[10],[11] tersebut digunakan sebagai

pembandingan. Metode perancangan karya menggunakan metode yang sesuai dengan prinsip kerja animasi 2D, yaitu Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1. Pra Produksi**

Pada tahap pra produksi, dibuat lah beberapa rancangan yang dipersiapkan sebelum pembuatan karya, yakni:

##### **3.1.1. Observasi dan Pengumpulan data**

Observasi dan Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada masing-masing pihak yang terdampak problematika sekolah daring yaitu siswa SD, orang tua dan guru SD. Data didapat dari delapan wilayah yang ada di provinsi Banten, yaitu Kabupaten Serang, Kota Serang, Kota Tangerang Selatan, Kabupaten Pandeglang, Kabupaten Tangerang, Kota Tangerang, Kota Cilegon, dan Kota Lebak. Setiap satu wilayah diambil tiga sampel yaitu masing – masing satu orang siswa sekolah dasar, orang tua, dan guru sekolah dasar. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur daring dengan pertimbangan mengurangi kontak dan pertemuan fisik yang dilakukan ditengah masa pandemi COVID-19 dan dengan bantuan alat dokumentasi berupa perekaman video, perekaman suara, dan buku catatan. Proses pengambilan data wawancara peneliti dibantu oleh beberapa asisten pewawancara dengan hasil yang telah dirangkum dari transkrip wawancara berupa:

- A. Kendala yang dirasakan siswa sebagai berikut:
  - a. Materi yang diberikan secara online sulit dimengerti siswa.
  - b. Siswa rindu bertemu teman – teman dan berkurang uang jajan.
  - c. Siswa harus berbagi gawai dan mendapatkan gangguan sekitar lainnya.
  - d. Keterbatasan untuk bertanya dan berdiskusi
  - e. Belum terbiasa dengan aplikasi belajar diluar *Whatsapp*
  - f. Kurang fokus karena lebih senang bermain dan sering teringat game ketimbang belajar.
- B. Kendala yang dirasakan Orang tua sebagai berikut:
  - a. Orang tua harus mengeluarkan biaya lebih untuk kuota dan gawai.
  - b. Orang tua belum mengerti sarana belajar online selain *Whatsapp*.
  - c. Orang tua kesulitan membagi waktu untuk mengajari dan mendampingi anak belajar.
  - d. Orang tua kesulitan memfokuskan anak dari gangguan sekitar lingkungan rumah.
  - e. Orang tua khawatir dengan perkembangan mental dan jiwa anak
  - f. Orang tua kurang sabar untuk mengajari anak sehingga lebih memilih mengerjakan tugas anaknya.
- C. Kendala yang dirasakan Guru sebagai berikut:
  - a. Guru harus mengeluarkan biaya lebih untuk kebutuhan sarana prasarana mengajar.
  - b. Guru sulit memahami siswa karena siswa kurang responsive dan antusias
  - c. Guru harus menyiapkan taktik ekstra untuk menyampaikan materi dan Teknik yang menarik
  - d. Guru belum terlalu akrab dengan penggunaan aplikasi diluar *Whatsapp* karena belum menerima persiapan pada awal sekolah daring
  - e. Guru tetap harus membimbing orang tua agar orang tua dapat membimbing anaknya di rumah
  - f. Guru sulit bekerjasama dengan orang tua karena beberapa alasan seperti orang tua yang bekerja
  - g. Guru ragu memberikan penilaian dan peringkat terhadap hasil belajar dan perkembangan siswa
  - h. Pembelajaran yang lambat karena proses komunikasi dua arah yang harus dilakukan berulang – ulang.

Data observasi tersebut akan digunakan sebagai dasar dari cerita yang akan dibuat.

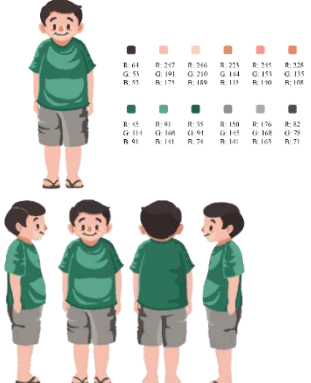
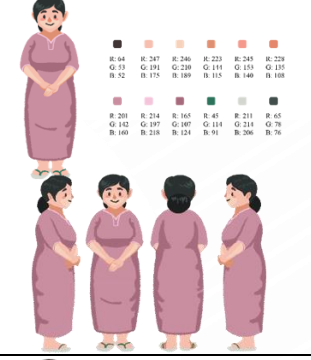

##### **3.1.2. Konsep dan Ide Cerita**

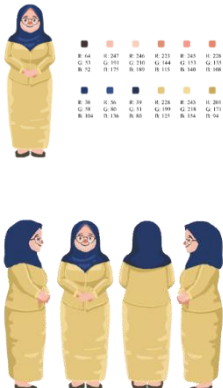
Berdasarkan data studi literatur dan wawancara yang telah didapat, disimpulkan bahwa pihak terkendala sekolah daring memiliki problematikanya masing – masing. Maka untuk mengantarkan fakta tersebut menjadi sebuah cerita, video animasi ini akan bercerita mengenai problematika yang dialami pada masing-masing pihak dengan memunculkan fakta dari sudut pandang setiap tokoh.

### 3.1.3. Penokohan dan Desain Karakter

Penokohan dan desain karakter diambil dari rata – rata visual setiap pihak pelaku sekolah daring yang diwawancarai, baik itu jenis kelamin, maupun visual pelaku sekolah daring. Yang kemudian dibedakan menjadi 3 pelaku sekolah daring sebagai berikut:

Tabel 1. Karakter dan Penokohan

No	Tokoh	Karakteristik	Peran	
1	Siswa	Siswa sekolah dasar berusia 10 – 12 tahun. Mengenakan pakaian santai rumah, dan seragam sekolah pada scene bersekolah. Karakter lugu seperti siswa pada umumnya	Siswa sekolah dasar	
2	Ibu	Ibu rumah tangga biasa berusia 40 – 50 tahun, mengenakan daster dengan rambut disanggul karena tidak memiliki banyak waktu untuk terlalu memperhatikan penampilan. Karakter perasa dan pemerhati	Tokoh utama orang tua	
3	Ayah	Karakter perasa dan pendiam. Menggunakan pakaian kaos dan sarung ala bapak-bapak di rumah.	Tokoh pendukung orang tua	
4	Guru	Guru sekolah dasar: wanita berusia 40 – 50 tahun	Tokoh utama guru: wali kelas siswa	

		<p>mengenakan seragam PNS sebagai seragam yang mampu mewakili seragam universal regional.</p>	
--	--	---	---

### 3.1.4. Naskah

Pada perancangan ini, naskah diketik dengan kalimat yang padat dan sederhana, dengan maksud agar mempersingkat durasi video, agar materi yang disampaikan padat dan tidak bertele-tele untuk menghindari audiens merasa bosan menonton. Cerita yang akan dibuat awalnya bermula dari pemaparan kondisi awal bahwa kini tengah terjadi pandemi global yang melanda dunia termasuk Indonesia, dan mempengaruhi banyak sektor dalam kehidupan sosial, termasuk juga sekolah.

Cerita kemudian berlanjut dengan pengenalan aspek pelaku sekolah daring yang paling utama, yakni siswa Sekolah Dasar. Cerita akan bergerak dengan garis awal yaitu pengenalan tokoh utama siswa dan bagaimana kehidupannya sehari – hari dalam melaksanakan kegiatan KBM secara normal di Sekolah. Kemudian cerita akan mulai membandingkan dengan kehidupan sekolah daring tokoh utama saat berada di rumah, di sinilah peneliti akan memaparkan kendala dan permasalahan daring yang dirasakan siswa, seperti kendala siswa beradaptasi dengan model pembelajaran daring, belum memahami penggunaan teknologi, sulit fokus, kebingungan saat hendak bertanya, hingga bosan merasa dirumah.

Setelah siswa, cerita akan berganti menjadi sudut pandang orang tua yakni Ibu sebagai tokoh utama dan Ayah sebagai tokoh pendamping yang mengamati siswa selama sekolah daring dirumah, dan memaparkan bagaimana problematika mendampingi siswa belajar dirumah. problematika yang dipaparkan akan sesuai dengan hasil data yang didapat, yaitu alasan orang tua seperti kurang mahir dalam penggunaan teknologi, kekurangan waktu akibat pekerjaan, sulit mengikuti materi hingga berujung ketidak sabaran dalam mendampingi, hingga biaya lebih yang terus menerus disisihkan. selain itu, pada bagian ini juga akan menampilkan tanggapan orang tua pada guru baik ke khawatiran orang tua maupun respon positif orang tua.

Kemudian yang terakhir adalah proses pemaparan permasalahan pembelajaran daring dari kacamata guru. Dimulai dengan pengenalan tokoh utama guru, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan problem yang dirasakan guru yakni kemampuan pengelolaan metode pembelajaran, penguasaan media pembelajaran, usaha ekstra dalam membangkitkan motivasi siswa, hingga proses penilaian. Cerita akan memaparkan pula sudut pandang guru terhadap orang tua, seperti kurangnya partisipasi orang tua dalam membantu proses bimbingan siswa, serta keinginan guru yang mengharapkan adanya pelatihan akan metode pembelajaran daring yang baru.

Pada bagian akhir, akan ditampilkan kesimpulan bahwa masing-masing pihak terdampak memiliki problematika nya tersendiri. setelah itu kalimat ajakan dan harapan akan dimunculkan untuk memancing dan mengarahkan audiens untuk berpikir bagaimanakah cara untuk memahami dan saling memberi solusi dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih kondusif.

### 3.1.5. Storyboard

Story board dibuat untuk mempermudah pengerjaan animasi *frame per frame*.

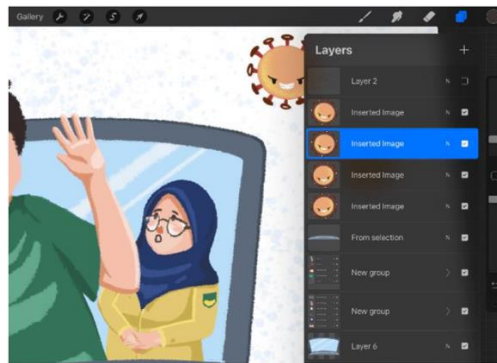
No	Scene	Storyboard	Naskah	Musik/Sfx
1	Pengenal-an pandemi		Sudah 1 Tahun Lamanya semepak virus Corona	Backsound musik santai video Sfx saat virus bermunculan
2	Pengenal-an pandemi. Orang-orang mulai ter-jangkit		mulai mewabah di Indonesia	Backsound musik santai video Sfx saat virus mendekat
3	surat edaran pandemi di Indone-sia		dan pemerintah mulai membatasi	Backsound musik santai video
7	Pengenal-an jenjang sekolah terbanyak di Indo-nesia		Sekolah Dasar sebagai jenjang sekolah dengan jumlah siswa terbanyak di Indonesia	Backsound musik santai video
8	Pengantar kegiatan sekolah daring		yang juga merasakan pengalaman belajar mengajar dari rumah	Backsound musik santai video
9	tulisan sekolah online belum berjalan mulus sepenuhnya		setelah dilakukan penelitian khususnya pada provinsi Banten ternyata pengalaman kegiatan sekolah daring dari rumah belum berjalan dengan mulus sepenuhnya	Backsound musik santai video
13	Pemaparan kendala yang dirasa kan orang tua siswa		Orang tua pun ternyata merasa terbebani lho, karena orang tua juga mengeluarkan biaya lebih untuk kuota dan gadget, juga belum memahami aplikasi selain whatsapp, harus me-mbagi waktu untuk mengajari anaknya, sulit memfokuskan si anak dari distraksi sekitar, khawatir dg perkembangan kemampuan anak, hingga kurang sabar mengajari sang anak.	Backsound musik santai video Sfx saat bubble masalah bermunculan
14	Sudut pandang guru		Para guru mengaku dilema	Backsound musik santai video
18	Kilas balik pengala-man masing-masing pelaku sekolah online		tidak ada yang dirugikan secara sepahk karena masing-masing dari kita memiliki problematika masing-masing	Backsound musik santai video
19	Ajakan jangan berputas asa		Akan tetapi, kita jangan berputas asa	Backsound musik santai video
20	Ibu menu-put gordan rumah		mari ciptakan kondisi suasana belajar yang lebih baik dari rumah	Backsound musik santai video
21	Guru mengaj-kan orang tua, men-jalan komunikasi yang baik		komunikasi yang baik antara orang tua dan guru	Backsound musik santai video
4	toko-toko yang di-tutup selama pandemi		kegiatan sosial	Backsound musik santai video
5	toko-toko yang di-tutup selama pandemi		yang menyebabkan kerumunan	Backsound musik santai video
6	Sekolah juga diru-mahkan.		termasuk juga Sekolah	Backsound musik santai video
10	Penyebab umum kendala belajar		Beberapa daerah belum mampu mengikuti kegiatan belajar dari rumah, umumnya karena keterbatasan sinyal dan sarana prasarana. Karena letak geografisnya yang jauh dari perkotaan	Backsound musik santai video Sfx saat bubble masalah bermunculan
11	Pemaparan pemasala-han yang dirasa kan siswa		sehingga muncul lah beberapa kendala yang dirasakan siswa seperti sulit mengerti materi secara online, rindu teman dan berkurangnya uang jajan, berbagi gadget dengan anggota keluarga dan distraksi lainnya, keterbatasan bertanya dan berdiskusi, belum terbiasa meng-cant aplikasi belajar selain whatsapp, dan lebih suka bermain,	Backsound musik santai video Sfx saat bubble masalah bermunculan
12	kondisi siswa bo-san di rumah		yang pada akhirnya membuat siswa lama kelamaan merasa bosan belajar dari rumah	Backsound musik santai video
15	Pengantar be-ragaman siswa yang ada, baik-pada		penelitian di dalam mengrebudapa puituhan siswa dengan latar belakang permasalahan kondisi yang berbeda-beda.	Backsound musik santai video
16	Pemaparan kendala yang dirasa kan guru		terhadap lah kendala dan kesulitan mengajar yang juga merdeka resiko terencana selata bitya kuanta tambahan, yaitu siswa atudala bosan, harus mengajar lebih kreatif, har orang tua kempunan dengan orang tua, harus mering agar orang tua agar orang tua bisa mengajari siswa, juga awalnya belum terbiasa aplikasi belajar selain whatsapp, hingga wali menaliti perkembangan siswa.	Backsound musik santai video Sfx saat bubble masalah bermunculan
17	Kegiatan sekolah online		Fenomena Sekolah Online memang tidak mudah bagi sebagian dari kita.	Backsound musik santai video
22	Metode belajar yang inovatif		dan metode mengajar yang lebih kreatif,	Backsound musik santai video
23	Penutup dan pesan pesan		agar bersama-sama kita bisa melalui pan-demi covid-19 dan tetap membentuk generasi muda yang cerdas	Backsound musik santai video

Gambar 1. Story Board  
Sumber: Dokumentasi Peneliti

## 3.2. Produksi

### 3.2.1. Ilustrasi dan Pewarnaan

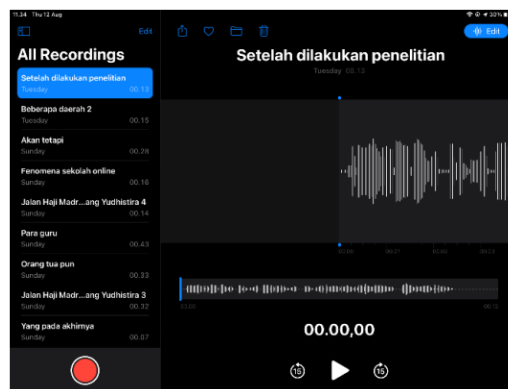
Setelah melihat alur cerita berdasarkan konsep, narasi, dan *storyboard*, kemudian dibuat ilustrasi yang sesuai dengan *storyboard*. Teknik pewarnaan dan tema yang dipilih adalah gaya animasi yang sesuai dengan target audiens yakni gaya animasi yang jelas, menarik, dan cerah serta ringan dicerna. Proses pewarnaan dibuat secara digital dengan aplikasi yang sama yaitu *procreate*. Ilustrasi berisi penggambaran karakter, ikon, dan latar belakang serta *text body copy*.



Gambar 2. Proses ilustrasi dan pewarnaan digital  
Sumber: Dokumentasi Peneliti

### 3.2.2. Pengisian Suara atau *Dubbing*

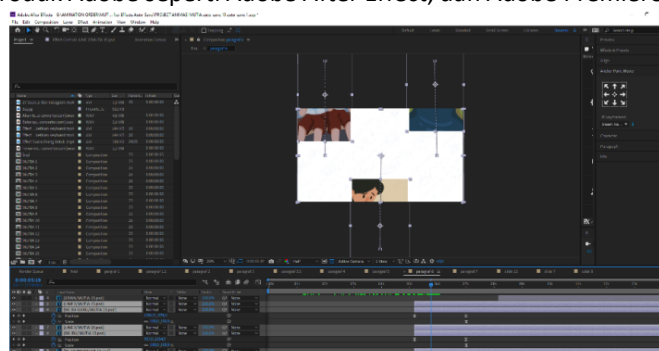
Pengisian suara dilakukan terlebih dahulu sebelum masuk pada proses penganimasian agar dapat menyesuaikan pergerakan karakter dengan suara pembaca narasi. Pembacaan narasi dibuat dinamis untuk dapat menarik perhatian audiens dan membuat video terasa enak dan santai untuk didengar.



Gambar 3. Proses Recording dubing suara  
Sumber: Dokumentasi Peneliti

### 3.2.3. Penganimasian

Proses penganimasian dilakukan untuk menggabungkan semua ilustrasi dan juga agar pergerakan cerita yang ingin disampaikan menjadi lebih menarik. Penganimasian dilakukan secara digital menggunakan beberapa *software* produk Adobe seperti Adobe After Effect, dan Adobe Premiere.



Gambar 4. Proses penganimasian  
Sumber: Dokumentasi Peneliti

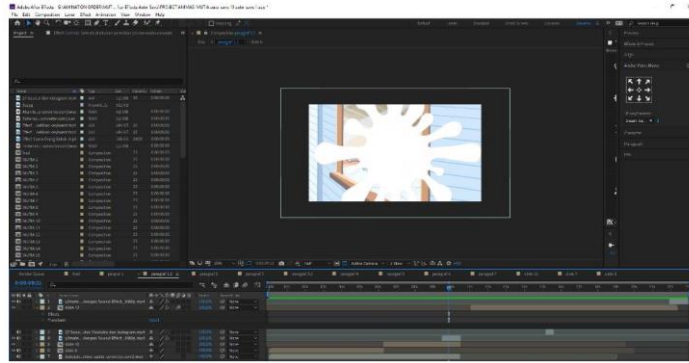


### 3.3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap yang dapat dikategorikan sebagai pelengkap dan penyempurna dari tahap inti yang telah dikerjakan, yakni:

#### 3.3.1. Pemberian Efek dan Evaluasi

Pada tahap ini, diberikan penambahan efek transisi antar scene, juga penambahan *sound effect* seperti suara saat munculnya karakter suara batuk dan lain sebagainya.



Gambar 5. Proses pemberian efek  
Sumber: Dokumentasi Peneliti

#### 3.3.2. Rendering

Setelah semua tahapan animasi selesai, video siap dirender. Berikut hasil rendering *frame per frame*:



Gambar 6. Hasil Render Final  
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Judul : Fenomena Sekolah Dalam Jaringan Pada Lingkup Telkom School Purwokerto  
Selama Masa Pandemi Covid-19 2020  
Durasi : 3 menit 50 detik  
Ukuran : Full HD 1080p  
Mode : RGB  
Format : *Online & DVD*  
Tipografi : *Hug Me Tight, Lemons Can Fly*  
Visualisasi Karya : Procreate, Adobe Animate, Adobe Premiere  
Link akses video : [linktr.ee/sekolahdaring](http://linktr.ee/sekolahdaring)



Gambar 7. QR Code link akses video animasi  
Sumber: Dokumentasi Peneliti

#### 4. KESIMPULAN

Kurangnya persiapan dan latihan sebelum kegiatan sekolah daring mendadak dilakukan, guru di sekolah dasar juga harus mengajari orang tua dengan mengadakan pertemuan beberapa kali dalam sebulan agar orang tua mengerti dengan baik materi dan dapat menyampaikannya kembali pada siswa dirumah, proses belajar mengajar menjadi lambat karena kurangnya kerjasama antar kedua belah pihak setiap harinya karena kesibukan, guru juga mengalami kesulitan dalam hal menilai perkembangan dan kemampuan siswa, karena ragu akan kejujuran hasil belajar siswa.

Masing-masing dari pihak terdampak tentunya memiliki kesulitan dan permasalahannya, sehingga dengan adanya penelitian dan pemaparan fakta ini diharapkan setiap pihak terdampak akan mengerti dan tidak saling merasa dirugikan, bahwa semua merasa terbebani dengan adanya masa pandemi ini, dan bisa tetap menjalani kegiatan sekolah meskipun harus berjalan dari rumah. Diharapkan setelah melihat pemaparan fakta ini setiap pihak terdampak dapat menciptakan kesepahaman sehingga tercipta jalan keluar dan solusi bersama, bagaimana agar kegiatan sekolah daring dari rumah tetap berjalan baik dan siswa tetap dapat menyerap materi pelajaran dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. I. Lindawati and C. A. Rahman, "Adaptasi Guru dalam Implementasi Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2020, p. 61.
- [2] D. Reiny, "Murid PAUD dan SD Paling Terdampak Belajar dari Rumah | Republika Online," 19-Aug-2020. [Online]. Available: <https://www.republika.co.id/berita/qfs6uh414/murid-paud-dan-sd-palingterdampak-belajar-dari>. [Accessed: 20-May-2022].
- [3] Databoks, "Berapa Jumlah Peserta Didik Indonesia? | Databoks," 02-May-2019. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/05/02/berapa-jumlah-peserta-didik-indonesia>. [Accessed: 20-May-2022].
- [4] T. Kementerian Riset, "Jumlah siswa SD dan Mahasiswa di Indonesia, 2020 - Lokadata." [Online]. Available: <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/jumlah-siswa-sd-dan-mahasiswa-di-indonesia-2020-1592350539>. [Accessed: 20-May-2022].
- [5] A. Purwanto *et al.*, "Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar," *EduPsyCouns J. Educ. Psychol. Couns.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2020.
- [6] N. Jannah, "Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana di Mi Miftahul Huda Pakis Aji Jepara," p. 177, 2017.
- [7] C. A. Febriani, D. D. Nuryani, and D. Elviyanti, "Efektifitas Pemanfaatan Media Gambar Bergerak dan Video Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Gizi Seimbang pada Balita," *J. Kesehat.*, vol. 10, no. 2, p. 181, 2019, doi: 10.26630/jk.v10i2.1263.
- [8] P. D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 19th ed. Alfabeta, 2013.
- [9] L. Imtikhani, R.M. Arrazi, and M. D. Al Amjad, "Peran Pendampingan Belajar Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19 Untuk siswa Sekolah Dasar," 2020. [Online]. Available: KKN BMC UNNES%0A2020
- [10] R. P. Sari, N. B. Tusyantari, and M. Suswandari, "Dampak Pembelajaran Daring bagi Siswa Sekolah Dasar Selama COVID-19," *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, p. 13, 2020.
- [11] H. A. Rigianti, "Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara" *J. Pendidik. dan Pembelajaran Ke-SD-an*, vol. 7, pp. 299–301, 2020.