

SISTEM INFORMASI PENILAIAN SISWA PADA SDN 2 BITING PURWANTORO WONOGIRI

Ikhsan Sarwo Edi¹⁾, Bambang Sudaryatno²⁾

^{1,2)}*Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA*

Email : Ikhsan.e@students.amikom.ac.id¹⁾, bambang_s@amikom.ac.id²⁾

Abstract

Technological developments in this era of globalization it is so fast. Almost all of the activities carried out by a computerized human. With the system terkomputerisasi to all lini dapat make it all work faster. Even using a computerized system can meminimalkan possibility of error in using a manual system.

Data processing in the field of education is to help accelerate time to menyelesaikan task of TU, the teacher or the principal. SDN 2 Biting Purwanto Wonogiri, is one of the schools that still use manual systems.

With the new system created to provide benefits in improving the performance of the agency or company sehingga sistem error of manual labor can be minimized. The scoring system is also able management designed toevakuatethe level of intelligence to the student. This system includes the process of recording data Teachers, Student, Subjects, Home room teacher and the school-related.

Keywords :

Information system of student assessment.

Pendahuluan

Latar Belakang

Sistem informasi memang sangatlah penting digunakan dalam lingkungan instansi, organisasi, perusahaan, atau dalam dunia pendidikan. Lembaga pendidikan akan melayani segala bentuk aktifitas yang berhubungan dengan lembaga tersebut. Diantaranya pelayanan akademik, peminjaman buku di perpustakaan, penggajian pada guru, dan penerimaan siswa baru. Di sinilah peranan teknologi komputer yang didukung pemanfaatan efektifitas dan efisiensi sangat dibutuhkan.

Oleh karena itu sangat penting diperlukan suatu pengolahan data Siswa dan penilai akademik siswa di lingkungan pendidikan SDN 2 Biting Purwanto, Wonogiri. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah dalam proses pengolahan data secara tepat dan akurat, dan mampu memberikan informasi kepada guru dan orang tua wali tentang kemampuan siswa tersebut.

Rumusan Masalah

Dengan mengkaji latar belakang masalah tersebut, dapat diambil rumusan masalah yaitu :

Bagaimana cara membangun Sistem Pengolahan data Nilai siswa pada SDN 2 Biting Purwanto Wonogiri, yang baik, efektif, dan efisien dalam menghasilkan suatu informasi yang di butuhkan oleh pihak yang bersangkutan?

Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian

1. Ingin mengetahui cara membangun Sistem Pengolahan Nilai Siswa Pada SDN 2 Biting Purwanto Wonogiri.

2. Mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sesuai bidang yang diteliti sehingga mendapatkan gambaran nyata serta dapat merumuskan masalah bagaimana cara membangun Sistem Informasi Penilaian Siswa Pada SDN 2 Biting Purwanto Wonogiri.

Landasan Teori

Peranan Media Ajar Dalam Proses Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan/informasi dengan penerima pesan/informasi. Media pembelajaran adalah teknologi membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977). Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Strategi mengajar menurut Muhibbin Syah (2002), didefinisikan sebagai sejumlah langkah yang direkayasa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Strategi ini mencakup beberapa tahapan, seperti :

1. Strategi perumusan sasaran proses belajar mengajar (PMB), yang berkaitan dengan strategi yang akan digunakan oleh tutorial ini dalam menentukan cara ajar yang mudah dipahami.
2. Strategi perencanaan proses belajar, berkaitan dengan langkah-langkah pelaksanaan menca-pai sarana yang telah ditetapkan.
3. Strategi pelaksanaan proses belajar, berhubungan dengan pendekatan system pengajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan.

Dalam pelaksanaannya, teknik penggunaan dan pemanfaatan media turut memberikan andil yang besar dalam menarik perhatian pemuda atau siapa saja yang minat. Karena pada dasarnya media mempunyai dua fungsi utama yaitu media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar (Djamarah, 2002; 137). Umar Hamalik (1986, Djamarah (2002) dan sadiman, dkk (1986), mengelompokkan media ini berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis :

1. Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
2. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual.
3. Media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsure suara sekaligus mempunyai unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik , dan media ini dibagi kedalam 2 jenis, yaitu *audio visual* diam dan *audio visual* gerak. *Audio visual* diam adalah media yang menampilkan suara dan fisual diam, seperti *film sound slide*. Sedangkan *audio visual* gerak, adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video, VCD, dll.

Sejarah dan Definisi Multimedia

Sejarah Multimedia

Istilah multimedia yang selama ini kita ketahui memiliki hubungan erat dengan komputer ternyata pertama kali muncul dari sebuah pertunjukan teater. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium disebut dengan pertunjukan multimedia. Pada akhir tahun 1980-an sistem multimedia dimulai dengan diperkenalkannya *Hypercard* yang diproduksi oleh Apple pada tahun 1987 dan pada tahun 1989 IBM mengumumkan perangkat lunak *Audio Visual Connection (AVC)* dan *video adhapter card* bagi PS/2.

Definisi Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau secara umum Multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (McCormick, 1996) atau Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan grafik, teks, audio, gambar bergerak (animasi dan video) dengan menggabungkan tool (alat) dan link (koneksi) yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Teknologi Informasi

Teknologi informasi dapat didefinisikan sebagai perpaduan antara teknologi komputer dan telekomunikasi dengan teknologi lainnya seperti perangkat keras, perangkat lunak, *database*, teknologi jaringan, dan perangkat telekomunikasi lainnya. Selanjutnya, teknologi informasi dipakai

dalam media pembelajaran untuk menyediakan informasi-informasi sehingga mudah disampaikan dan diserap.

Elemen Multimedia

Multimedia memiliki lima elemen yang memudahkan jalan bagi pengguna untuk berinteraksi dan melakukan navigasi. Elemen – elemen tersebut mencakup :

1. Teks
Merupakan suatu element yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Teks dapat membentuk kata, surat, atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita.
2. Grafik
Grafik merupakan element penting dalam sistem multimedia seperti penggunaan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.
3. Audio
Bunyi dalam PC multimedia, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. PC multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia.
4. Video
Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital.
5. Animasi
Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

Tahapan Produksi Video

Pra Produksi

1. Analisis Ide Cerita
2. Sinopsis
3. Treatment
4. Pembuatan Naskah Skenario
5. Pembuatan *Storyboard*
6. Hunting Lokasi
7. Menyusun Jadwal Pengambilan Gambar
8. Penyiapan Peralatan

Tahap Produksi

1. Manajemen Lapangan
2. Kegiatan *Shooting*
3. Pembuatan Animasi
4. *Dubbing*

Pasca Produksi

1. *Compositing*
2. *Editing*
3. *Rendering*
4. *Burning*
5. Presentasi dan Evaluasi.

Perangkat Lunak Multimedia sebagai Pendukung

Adobe Premiere Pro

Software ini merupakan *software editing video*, yang merupakan bagian dari *Adobe Creative Suite*. Pada *Adobe Premiere Pro* juga bisa digunakan untuk membuat animasi - animasi standar, seperti yang ada di *adobe after effects*. Dibandingkan dengan versi lawasnya, *Adobe Premiere Pro* adalah versi yang cukup baik karena adanya perubahan tampilan yang mendasar dan tambahan fitur lainnya.

Adobe After Effects

Software yang digunakan untuk film dan pos produksi pada video. *After Effects* adalah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *motion graphic design*, dengan perpaduan dari bermacam-macam *software design* yang telah ada.

Adobe Soundbooth

Adobe soundbooth adalah *software* yang digunakan untuk *editing audio* yang merupakan bagian dari *Adobe CS3*. Pada *Adobe CS2* terdapat *Adobe Audition* sebagai *software editing audio*. Terdapat beberapa perbedaan yang sangat mencolok antara *Adobe CS2* dan *Adobe CS3*, karena *Adobe Audition* lebih lengkap dibandingkan dengan *Adobe Soundbooth*, ada beberapa fitur yang hilang di *Adobe Soundbooth*, seperti dibagian *multitrack*. Mungkin *Adobe Soundbooth* lebih basic/sederhana dan cocok untuk pemula. *Adobe soundbooth* terkesan hanya bisa mengedit 1 trek saja, Akan tetapi ada keunggulan dari *Adobe Soundbooth* yaitu mempunyai kemampuan dalam menyeleksi frekuensi suara dan menyeleksi secara *custom*. *Adobe Soundbooth* ditujukan kepada *editor video* yang memerlukan fitur pengolahan suara yang sederhana.

Adobe Flash CS4

Adobe Flash CS4 merupakan versi lanjutan dari *Adobe Flash CS3* yang dirilis pada pertengahan oktober 2008, secara umum *Adobe Flash CS4* memiliki fungsi yang sama dengan *flash* versi-versi sebelumnya, yaitu untuk membuat animasi dalam arti luas. Animasi ini bisa berupa iklan atau film animasi, variasi komponen-komponen dalam web, aplikasi berbasis internet, hingga teknologi game yang sedang marak-maraknya akhir-akhir ini. Walaupun secara umum fungsi *Adobe Flash CS4* sama dengan versi-versi sebelumnya, sebagai versi terbaru tentunya *Adobe Flash CS4* membawa fitur-fitur baru yang tidak dimiliki oleh *Flash* versi-versi sebelumnya.

Hardware Pendukung

Hardware atau perangkat keras adalah komponen pada komputer yang dapat terlihat atau tersentuh secara fisik. Untuk mendukung pembuatan video pembelajaran penanaman salak organik disini

menggunakan beberapa perangkat keras , sebagai berikut :

PC

PC atau *Personal Computer* (Komputer Pribadi) menggunakan 1 perangkat computer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor Intel Core 2 Duo CPU E7500
2. Memory RAM 2,00 GB
3. Video Graphics Array (VGA) NVIDIA GT 430 1GB SDDR3
4. Main Board ECS (Elitegroup) G41T-M12
5. Chipsets intel G41&ICH7

Perekam Video

1. Camera Axioo PICOpad 4 GDS 8 Mp
2. Camera Canon Ixus 230

Gambaran Umum

Sejarah Salak

Salak (*Salacca edulis*) adalah sejenis palma dengan buah yang bisa dimakan. Adapun asal-usul salak belum diketahui pastinya. Ada yang mengatakan bahwa tanaman salak berasal dari Pulau Jawa. Pada masa penjajahan biji-biji salak dibawa oleh para saudagar hingga menyebar ke seluruh Indonesia, bahkan sampai ke Filipina, Malaysia, Brunei dan Muangthai. Banyak varietas salak yang bisa tumbuh di Indonesia. Sekolah TK dan SD Model Kabupaten Sleman terletak di wilayah padukuhan Blotan Kelurahan Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta. Sekolah ini menempati area seluas 5 Ha, yang terdiri atas bangunan gedung, taman, playground, lapangan. Sekolah TK dan SD Model Kabupaten Sleman diadakan dalam kerangka Sistem Pendidikan Nasional dengan tujuan sebagai sebuah rintisan TK-SD di Sleman dengan orientasi mutu level nasional dan internasional, serta sebagai pusat pengembangan mutu yang mampu memberikan imbas ke sekolah dan masyarakat di lingkungan Sleman dan Yogyakarta pada umumnya. Klasifikasi dari buah salak dapat dilihat sebagai berikut (Widji Anarsis, 1996) :

Divisi : *Spermatophyta*
 Sub divisi : *Angiospermae*
 Kelas : *Monocotyledonae*
 Bangsa : *Palmales*
 Suku : *Palmae*
 Marga : *Salacca*
 Jenis : *Salacca edulis Reinw*

Tanaman salak termasuk suku pinang-pinangan, *ordo Spadiceflorae*, *family Palmaceae* dengan beberapa spesies *Salacca conferta*, *Salacca adulis*, *Salacca affinis*, *Salacca globoscans*, dan *Salacca wulliciana* (Sudibyo, 1974).

Pembahasan

Pra Produksi Video Pembelajaran

Ide dan Tema

Dalam pembuatan video pembelajaran penanaman salak ini, ide ceritanya adalah menceritakan tentang proses penanaman salak organik, memberikan penjelasan apa itu salak organik. Jalan ceritanya digambarkan Pak Tani yang sedang menjelaskan salak organik dan proses penanamannya. Sedangkan tema video pembelajaran ini adalah penanaman salak organik dengan baik dan benar pada kelompok tani Ngudi Mulya.

Sinopsis

Sinopsis adalah satu ringkasan cerita yang menceritakan garis besar cerita yang akan ditampilkan. Berikut adalah synopsis dari video pembelajaran penanaman salak organik dengan baik dan benar.

PENANAMAN SALAK ORGANIK

Video ini menceritakan tentang pembelajaran cara penanaman salak organik. Visualisasinya dimulai dari penjelasan apa itu salak organik kemudian bagaimana cara menanamnya. Yang pertama pemilihan bibit kemudian pengolahan tanah dan yang terakhir proses menanam bibit salak.

Treatment

Treatment memberikan gambaran yang lebih mendetail dan tidak tematis. Memberikan gambaran deskriptif tentang alur cerita yang akan divideokan. Berikut *treatment* dari video pembelajaran penanaman salak organik.

Penanaman Salak Organik

- Scene* 1 : *Mb Productions present*
Scene 2 : kebun salak
Scene 3 : penanaman salak organik
Scene 4 : tampilan salak
Scene 5 : animasi pak tani yang sedang berjalan
Scene 6 : tulisan “apa itu salak *organic*?”
Scene 7 : kebun salak dan buah salak sebagai *background* kemudian dubbing dan tulisan yang menjelaskan tentang salak organik.
Scene 8 : tulisan “bagaimana cara penanaman salak organik ?”
Scene 9 : animasi pak tani berjalan dan muncul tulisan pemilihan bibit.
Scene 10 : gambar bibit salak *organic* dan *dubbing* penjelasan tentang pemilihan bibit.
Scene 11 : muncul gambar dan tulisan tentang pemilihan bibit yang baik.
Scene 12 : animasi pak tani yang berjalan dilanjutkan tulisan “pengolahan tanah”.
Scene 13 : jelaskan pengolahan tanah dengan *background* kebun salak.
Scene 14 : muncul gambar dan tulisan yang menjelaskan tentang pengolahan tanah
Scene 15 : video seorang pak tani yang sedang mencangkul sawah dan mengolah tanah.

Scene 16 : animasi pak tani yang berjalan masuk kemudian muncul teks bertuliskan “penanaman salak”

Scene 17 : penjelasan cara menanam bibit dengan *background video* lahan sawah kemudian seseorang menanam bibit

Scene 18 : video perkebunan salak.

Scene 19 : video salak organik.

Scene 20 : salak yang telah dipanen didalam kranjang.

Scene 21 : caption tulisan berjalan.

Pembuatan Naskah Skenario

Skenario termasuk hal penting dalam pembuatan *video/film*. Ini yang akan menjadi acuan utama dalam pengambilan gambar dan untuk gambaran pada tiap *scene*. Skenario dapat mengambil cerita dari cerpen, novel, film yang sudah ada atau bisa berupa karangan sendiri.

Pembuatan Storyboard

Storyboard adalah kolom teks, bentuk visual dan audio dengan keterangan mengenai konteks dan visualisasi yang digunakan untuk produksi video pembelajaran penanaman salak organik.

Hunting Lokasi

Dalam pembuatan video pembelajaran penanaman salak organik disini dilakukan memilih dan mencari lokasi/*setting* pengambilan gambar sesuai dengan naskah. Menentukan lokasi *indoor* maupun *outdoor* di beberapa kelompok tani dan pengepul salak.

Menyusun Jadwal Pengambilan Gambar

Menentukan jadwal pengambilan gambar dengan mempersiapkan beberapa perlengkapan seperti skenario film untuk pemain, penyediaan properti seperti peminjaman *handycam*, pemilihan tempat pengambilan gambar dan penentuan waktu *shoot*.

Penyiapan Peralatan

Penyiapan peralatan untuk sewa *handycam* dan peminjaman alat lainnya seperti tripod.

Tahap Produksi

Produksi adalah proses yang paling menentukan keberhasilan penciptaan sebuah karya film. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut :

Manajemen Lapangan

Manajemen lapangan mencakup beberapa hal dalam pembuatan video pembelajaran penanaman salak organik, yaitu :

1. Manajemen Lokasi
Melakukan perijinan untuk pengambilan gambar di beberapa tempat seperti perke-

- bunan salak, pengepul salak, dan pengepul bibit.
- 2. **Talent Koordinasi**
Melakukan koordinasi untuk kostum artis dan mak up.
- 3. **Manajemen Waktu**
Melakukan pengambilan gambar sesuai yang telah dijadwalkan dan melakukan peminjaman alat.
- 4. **Koordinasi Crew**
Karena dalam pembuatan video pembelajaran penanaman salak organik adalah Tugas Akhir maka kru hanya dibantu seorang teman untuk mengarahkan pemain atau objek.

Kegiatan Shooting

1. **Shooting Outdoor**

Kegiatan pengambilan gambar yang dilakukan diluar ruangan. Ada beberapa yang harus diperhatikan saat melakukan pengambilan gambar *outdoor* seperti cahaya matahari dan kamera *seting (focus)*.

2. **Shooting Indoor**

Kegiatan pengambilan gambar yang dilakukan di dalam ruangan. Hal yang harus diperhatikan yaitu pencahayaan.

3. **Visual Efek**

Pemberian efek pada pengambilan gambar.

Tehnik Pengambilan Gambar

Sudut Pandang Pengambilan Gambar

1. **Eye Angle (EA)**

Pengambilan gambar diambil dari sudut sejajar dengan mata objek.

2. **Frog Angle (FA)**

Pengambilan gambar diambil dari sudut sejajar dengan tempat berdirinya objek.

Ukuran Gambar (Frame Size)

1. **Extreem Close-up (ECU)**

Pengambilan gambar sangat dekat, hanya menampakan sebagian dari objek, fungsinya untuk kedetailan objek.

2. **Big Close-up (BCU)**

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsinya untuk menunjukkan ekspresi objek.

3. **Close-Up (CU)**

Sebatas kepala sampai leher , fungsinya untuk memberi gambaran jelas objek.

4. **Full Shoot (FS)**

Pengambilan gambar seluruh tubuh objek. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.

5. **Long Shoot (LS)**

Pengambilan gambar secara luas. Fungsinya menunjukkan objek dengan latar belakang.

Gerakan Kamera (Moving Camera)

1. **Zooming In/Out**

Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekati atau menjauhkan objek.

2. **Panning Left/Right**

Pergerakan kamera yang dilakukan dari tengah ke kiri atau ke kanan, namun bukan kamera yang bergerak melainkan tripodnya sesuai arah yang diinginkan.

3. **Tilting Up/Down**

Gerakan keatas atau kebawah bisa menggunakan tripod atau langsung menggunakan tangan.

Animasi

Pembuatan Animasi Menggunakan *Adobe Flash CS4* dimulai dengan perancangan karakter yaitu menggunakan animasi 2D. 2D digital animation yaitu *computer* sebagai tempat menggambar, mewarnai, dan menggerakkan gambar animasi. *Mouse* sebagai alat utama untuk menggambar animasi.

Pembuatan Logo

Pembuatan logo untuk opening pada video pembelajaran penanaman salak disini menggunakan *software Adobe After Effect CS4*. *After Effect* digunakan untuk menambahkan Efek Visual pada video atau film.

Dubbing

Dubbing yaitu proses mengisi suara yang mana nantinya akan digabungkan dengan video. Selain *dubbing* dikenal juga istilah *voice over*. Adapun beberapa peralatan yang digunakan untuk proses *dubbing* adalah Pc yang terinstal *adobe soundbooth* untuk *editing sound* beserta alat untuk merekam suara.

Pasca Produksi

Compositing

Pada tahap ini juga sinkronisasi antar layer dilakukan. Misalnya pada saat *layer squence* berjalan dengan adegan karakter berbicara, suara *dubbing* harus menyesuaikan dengan gerakan pada animasi, begitu juga layer suara untuk musik dan *sound effect*. Sinkronisasi antar gerakan layer harus memperhitungkan timing yang tepat.

Compositing diatur *shot per shot* dalam satu *scene*. *Compositing* dilakukan dua kali, yaitu *compositing* dalam satu *scane* (kumpulan shot) dan *compsiting* antar *scane (Squence)*. Penggabungan dilakukan beberapa kali demi fleksibilitas pekerjaan editor. Jika *compositing* dilakukan sekaligus maka dikhawatirkan akan membingungkan pengaturan adegan yang sedang berjalan, karena secara otomatis *composition* yang panjang akan menampilkan durasi yang panjang pula.

Opening

Pembuatan opening dalam sebuah video sangat penting. Dalam pembuatan video pembelajaran penanaman salak organik ini opening dibuat menggunakan *software adobe after effect*. Proses pembuatannya yaitu dengan penggabungan dari beberapa *effect*. Seperti *effect blur, positions, slide control*, dan berbagai *effect* lain untuk digabungkan sehingga menciptakan opening logo yang indah.

Editing

Proses *editing* adalah usaha untuk merapikan dan membuat tayangan menjadi lebih indah. Dalam pembuatan video pembelajaran penanaman salak organik ini proses *editing* untuk penggabungan antara animasi pak tani dan dengan video yang sudah di ambil. Ada beberapa hal yang perlu disiapkan untuk proses editing antara lain menganalisis *scenario*, melakukan pemilihan *shoot* yang akan dipakai (OK) dan yang tidak dipakai (NG) sesuai *shooting report*, menyiapkan bahan gambar dan menyusun daftar gambar yang memerlukan efek suara, melakukan editing menggabungkan beberapa *shoot* dan suara, dan juga bertanggung jawab sepenuhnya atas keselamatan gambar serta suara yang di edit. *Software* yang digunakan untuk edit video adalah *Adobe After Effect CS4* dan *Adobe Premiere Pro CS4*. Sedangkan untuk *edit audio* dengan *Adobe Soundbooth CS4*.

Rendering

Rendering dilakukan untuk mengubah file mentah menjadi file jadi. Konversi dari *Adobe Premiere (.prproj)* dapat menghasilkan format video AVI atau MPEG. Langkah-langkah dalam merender adalah sebagai berikut :

1. Siapkan file-file yang akan dirender
2. Sebelum merender pastikan *panjang Work Area Bar* telah sesuai dengan panjang durasi video yang ingin dirender.
3. Buka menu *File Export Media* maka akan muncul *Adobe Media Encoder*
4. Jika ingin merubah setting *defaultnya*, masuk pilihan *Setting* dan akan muncul jendela *Export Setting*. Pada Jendela ini ada beberapa setingan yang bisa diubah
5. Kemudian pada *Adobe Media Encoder* atur penyimpanan file dengan cara klik pada *Output File* kemudian klik *Start Queue* untuk melakukan proses *rendering*.

Burning

Dalam tahap ini video pembelajaran penanaman salak yang sudah disimpan dan dikonversi dalam format MPEG2 untuk DVD akan dikonversi kedalam DVD melalui DVD-RW dengan menggunakan *Software Nero StartSmart / Nero 7*.

Penutup

Kesimpulan

1. Dalam pembuatan video pembelajaran ini menggunakan teknik perpaduan antara teks, gambar, audio, video dan animasi.
2. Dalam pembuatan animasi pak tani disini menggunakan teknik 2D Digital Animation. Karakter dan pengeditan pada film animasi ini dikerjakan dengan menggambar di komputer menggunakan *software Adobe Flash CS4*.
3. Telah dibuat video pembelajaran penanaman salak organik dengan baik dan benar pada kelompok tani Ngudi Mulyo sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk menginformasikan tentang penanaman salak organik.

Saran

1. Sebaiknya video atau film dikerjakan secara team, karena kendala waktu menjadi masalah dalam proses pembuatannya.
2. Sebagai pemula dalam dunia *broadcasting*, sebaiknya perbanyak latihan mengkonsep dan membuat alur cerita. Jangan merubah-rubah konsep atau alur cerita karena dapat menghambat waktu yang ditentukan.
3. Perbanyak untuk menonton video atau film dan perhatikan tehnik pengambilan gambarnya, karena ini bisa dijadikan referensi dan inspirasi.
4. Dalam membuat animasi 2D kurangnya gambar membuat gerakan terlihat kurang halus.
5. Kedetailan gambar perlu diperhatikan dalam pembuatan animasi 2D.

Daftar Pustaka

- [1] Suyanto, M. 2003. *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi
- [2] Sofyan, Amir Fatah dan Purwanto, Agus, 2008. *Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, dan Video Editing*, Andi 2007, *Video sebagai media pembelajaran diakses pada 20 agustus 2013*
- [3] Purwanto, Joko, 2011, *Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran*, <http://blog.uin-malang.ac.id/jokopurwanto/2011/04/25/penggunaan-video-sebagai-media-pembelajaran/> diakses pada tanggal 27 Agustus 2013
- [4] *Multimedia*, <http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia> diakses pada tanggal 10 Desember 2013
- [5] Guru, 2011, *Tahap-Tahap Memproduksi/Membuat Film*, <http://perpuskita.com/tahap-membuat-film/141/> diakses pada tanggal 30 Desember 2013
- [6] 2013, *Storyboard*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard> diakses tanggal 5 Januari 2014
- [7] 2014, *Salak*, <http://id.wikipedia.org/wiki/Salak> diakses tanggal 11 Januari 2014