

IMPLEMENTASI ANIMASI 3D PADA VIDEO PROFIL UKM JURNALISTIK POLNES MENGGUNAKAN METODE MDLC

Ainun Apryani, Muchamad Zainul Rohman, Farindika Metandi

Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda

Jl. Cipto Mangunkusumo, Samarinda Seberang, Kalimantan Timur, Indonesia

ainunapryn@gmail.com

ABSTRAK

UKM Jurnalistik merupakan salah satu organisasi di Politeknik Negeri Samarinda. UKM Jurnalistik aktif dalam penyampaian berita disekitar kampus dan informasi menarik lainnya yang setiap tahunnya juga melakukan perekrutan anggota baru. Oleh karena itu, UKM Jurnalistik membutuhkan media promosi dan pengenalan yang baik. Pembuatan video profil dalam bentuk animasi 3D dapat dipilih karena dapat menyajikan informasi dan apa yang ingin ditawarkan kepada audiens dengan tampilan visual yang menarik dan informasi yang sesuai. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat video profil UKM Jurnalistik dalam bentuk animasi 3D *low poly* yang menarik dengan penyampaian informasi yang sesuai dengan data yang ada di UKM Jurnalistik. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia development Life Cycle* (MDLC) yang cocok digunakan untuk perancangan multimedia. Animasi 3D berhasil diimplementasikan menggunakan metode MDLC. Metode MDLC membuat proses perancangan menjadi lebih terstruktur dan terperinci. Berdasarkan testing yang dilakukan menggunakan skala likert, didapatkan hasil pengujian informasi sebesar 93,82% dan pengujian audiens sebesar 88% sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dihasilkan sudah menarik dan memberikan informasi yang sesuai sehingga dapat didistribusikan untuk dijadikan media promosi dan pengenalan UKM Jurnalistik POLNES.

Kata kunci : Video Profil, Animasi 3D, Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

1. PENDAHULUAN

UKM Jurnalistik merupakan salah satu organisasi di Politeknik Negeri Samarinda. UKM Jurnalistik aktif dalam kegiatan penyampaian berita disekitar kampus dan informasi-informasi menarik lainnya. Selain itu, UKM Jurnalistik juga memiliki beberapa bidang minat dan bakat, event-event, dan kegiatan-kegiatan menarik yang dapat dijadikan sebagai wadah pengetahuan dan pengembangan diri seperti kelas-kelas pengembangan skill bagi anggota dan lomba-lomba menarik dan bermanfaat bagi seluruh mahasiswa/i Politeknik Negeri Samarinda. Akan tetapi, seringkali mahasiswa/i kurang mengetahui informasi tersebut dengan jelas terutama bagi mahasiswa/i baru Politeknik Negeri Samarinda.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk membuat video profil UKM Jurnalistik Politeknik Negeri Samarinda dengan mengimplementasikan bentuk animasi 3D untuk dapat digunakan sebagai media promosi dan pengenalan bagi UKM Jurnalistik. Pembuatan video profil bagi sebuah organisasi dinilai dapat dijadikan sebagai media untuk menginformasikan hal-hal yang perlu diketahui oleh target audiens. Video profil juga merupakan salah satu sarana efektif yang menyampaikan informasi melalui audio dan visual sehingga lebih menarik. Dalam melakukan promosi tampilan visual yang menarik pastinya menjadi hal yang cukup penting dalam menambah daya tarik bagi target audiens. Dengan mengimplementasikan animasi 3D kedalam video profil, informasi yang disampaikan akan direpresentasikan dengan lebih menarik.

Dalam mengimplementasikan animasi 3D kedalam video profil UKM Jurnalistik, penelitian ini menggunakan metode perancangan luther atau yang biasa dikenal dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC merupakan metode dengan 6 tahapan yang cocok digunakan di lingkup pengembangan multimedia. diantara tahapan yang ada meliputi tahap *concept* atau pembuatan konsep dasar, *design* atau perancangan awal, *material collecting* atau pengumpulan bahan, *assembly* atau pembuatan, *testing* atau pengujian, dan *distribution* atau pendistribusian. Untuk mengetahui apakah hasil video profil dalam bentuk animasi dalam penelitian ini berhasil memberikan informasi yang sesuai dengan tampilan yang menarik, dilakukan pengujian informasi dan pengujian audiens pada tahap *beta testing* menggunakan skala likert.

Dengan adanya video profil UKM Jurnalistik ini, diharapkan dapat memberikan informasi kepada target audiens sesuai dengan data yang ada di UKM Jurnalistik dengan tampilan visual yang lebih menarik dan mudah dipahami serta dapat mempermudah target audiens untuk mengetahui apa saja yang ada di UKM Jurnalistik dalam satu media.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Setelah melakukan studi literatur, didapati penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian saat ini, diantaranya:

Penelitian berjudul Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (Studi Kasus: Tarian Dana-Dana Daerah Gorontalo) yang menggunakan metode

Multimedia Development Life Cycle yang berisikan 6 tahapan yang dapat membantu proses pembuatan video animasi. Hasil yang didapat ialah sebuah video animasi 3D yang dapat dijadikan wadah pengenalan budaya Gorontalo [1].

Penelitian berjudul Pembuatan Video Animasi 3D *Company Profile* Kampus Politeknik Caltex Riau Menggunakan Teknik *Low Poly* yang menggunakan metode perancangan, implementasi, serta pengujian dan analisa. Hasil yang didapat ialah video animasi yang mampu memberikan informasi terkait kampus PCR dan dapat digunakan sebagai media promosi [2].

Penelitian berjudul Video Animasi 3D Sebagai Media Promosi Wisata di Kabupaten Siak Sri Indrapura dengan Metode MDLC yang menggunakan metode MDLC untuk membantu proses pembuatan video animasi. Hasil yang didapat ialah video animasi yang dihasilkan mudah dimengerti dan dapat digunakan sebagai wadah promosi [3].

Penelitian berjudul Pembuatan Video Profil Perusahaan Berbasis Animasi 3D di Pt.Krakatau Insan Mandiri yang menggunakan metode analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian. Hasil yang didapat ialah video yang dihasilkan dapat digunakan sebagai wadah pengenalan bagi PT.Krakatau Indan Mandiri [4].

Penelitian berjudul Perancangan Media Promosi Produk Sembako UD. Boru Lubis Berbasis Animasi 3D Menggunakan Karakter Metode *Lowpoly* yang menggunakan metode pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil yang didapat ialah video yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media promosi [5].

2.1. Video Profil

Sebuah media yang dapat digunakan untuk memberikan informasi mengenai sebuah organisasi atau perusahaan yang perlu diketahui oleh target audiens [6]. Video profil menjadi media efektif dalam promosi karena video profil menyampaikan informasi melalui audio dan visual sehingga lebih menarik [7].

2.2. Animasi 3D

Sebuah animasi yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan kedalaman yang hanya dapat dilihat dalam bentuk digital bukan dalam bentuk fisik [8]

2.3. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Metode pengembangan aplikasi multimedia dari Luther dalam buku Sutopo yang memiliki 6 tahapan pengembangan diantaranya *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) sehingga metode ini sangat cocok dalam pengembangan berbasis multimedia [9].

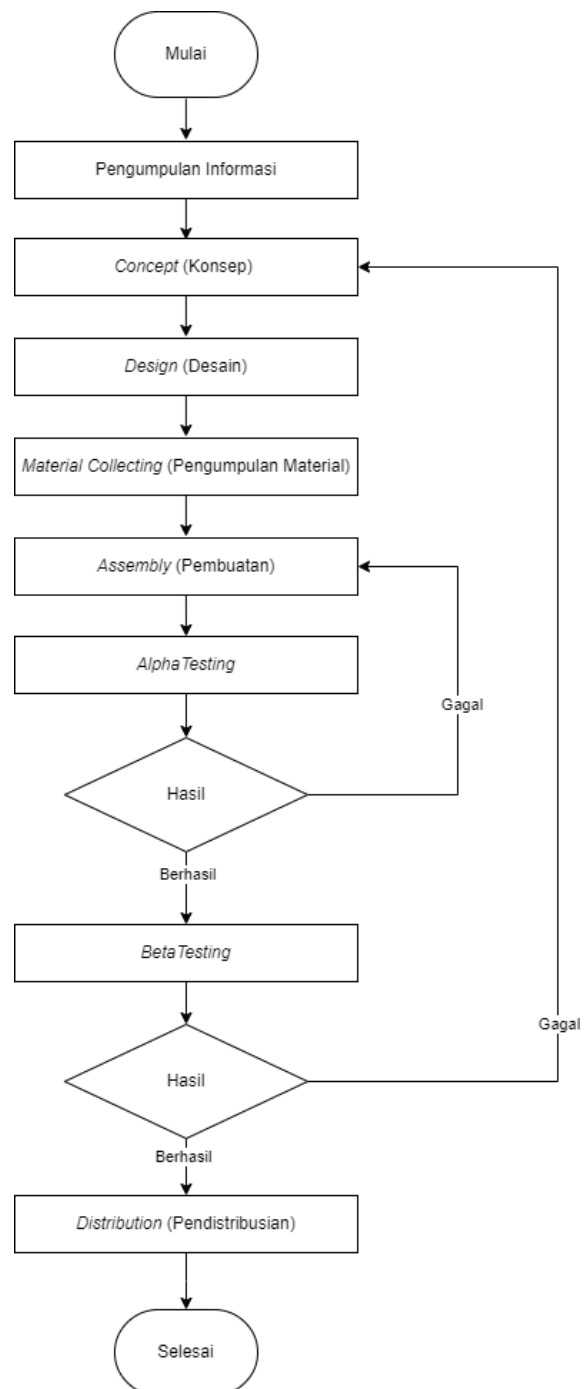
2.4. Skala Likert

Sebuah metode pengukuran pendapat responden untuk menilai fenomena yang diangkat [10]. Skala

likert dirancang dengan membuat responden memberikan jawaban dengan tingkatan [11].

3. METODE PENELITIAN

Untuk mengimplementasikan animasi 3D kedalam video profil, digunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* yang cocok digunakan dalam lingkup pengembangan multimedia. Adapun sebelum masuk ke setiap tahapan dari metode *Multimedia Development Life Cycle*, dilakukan pengumpulan informasi yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam tahap perancangan. Adapun diagram alir penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

3.1. Pengumpulan Informasi

Merupakan tahap melakukan pengumpulan informasi sebagai acuan terkait apa saja yang akan disampaikan kepada target audiens didalam video dengan melakukan wawancara kepada Ketua Umum UKM Jurnalistik periode 2023/2024 yaitu sudara Eka Ramadan. Wawancara dilakukan menggunakan instrumen tidak terstruktur dimana dalam melakukan wawancara pertanyaan tidak disiapkan sebelumnya dan hanya berfokus kepada garis besar penelitian [10].

3.2. Concept

Ide pembuatan video profil ini diambil dari kebutuhan UKM Jurnalistik dalam melakukan promosi dan pengenalan sehingga video profil yang dibuat bertujuan untuk membuat media promosi yang menarik dengan informasi yang sesuai dengan data yang ada di UKM Jurnalistik untuk dapat digunakan dalam proses promosi dan pengenalan UKM Jurnalistik. Adapun target audiens dari video yang dibuat yaitu seluruh mahasiswa/i Politeknik Negeri Samarinda.

Video profil akan menampilkan informasi mengenai divisi dan unit, event-event, serta kegiatan-kegiatan unggulan yang menarik yang ada di UKM Jurnalistik. Video akan dinarasikan oleh 2 karakter bernama April dan Abdul. Beberapa adegan akan direpresentasikan dalam bentuk animasi 3D dan beberapa adegan atau kegiatan akan ditampilkan dokumentasi asli berupa foto maupun video. Sebagian besar animasi akan menampilkan lingkungan Politeknik Negeri Samarinda.

Karakter terdiri dari karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama terdiri dari 2 karakter yaitu Abdul dan April. Abdul dan April merupakan anggota UKM Jurnalistik yang akan menjadi narator dan pemeran utama dalam setiap adegan didalam video. Sedangkan karakter pendukung merupakan karakter yang akan mendukung setiap adegan seperti salah satunya ketua panitia yang menjadi narasumber pada salah satu adegan dan anggota UKM jurnalistik lainnya.

3.3. Design

Merupakan tahap perancangan awal dengan mengembangkan konsep. Tahap ini meliputi pembuatan naskah, pembuatan *storyboard*, dan pembuatan sketsa model karakter.

3.4. Naskah

Merupakan tahap pembuatan alur video animasi yang berisikan narasi, dialog karakter, serta petunjuk visual setiap adegan. Potongan naskah yang dihsilkan dapat dilihat pada Gambar 2.

Video Profil Organisasi - UKM Jurnalistik POLNES	
1	EXT. LINGKUNGAN POLNES - DAY
	menampilkan lingkungan Politeknik Negeri Samarinda. yaitu, tulisan POLNES yang berada didekat gerbang masuk. Kemudian, berpindah ke depan Sekretariat UKM Jurnalistik.
	ABDUL Politeknik Negeri Samarinda merupakan salah satu perguruan tinggi yang menaungi banyak organisasi kemahasiswaan didalamnya. Salah satunya yaitu UKM Jurnalistik.
2	EXT. DEPAN SEKRE UJUR - DAY
	Abdul dan April berdiri di depan sekre ujur sambil memperkenalkan diri
	ABDUL Hallo, aku abdul..
	APRIL Dan aku april..
	ABDUL DAN APRIL Kami dari UKM Jurnalistik
	ABDUL Yuk, ikut kami mengenal lebih dalam tentang UKM Jurnalistik.
	APRIL UKM Jurnalistik merupakan organisasi yang bergerak sebagai pers mahasiswa di Politeknik Negeri Samarinda dengan menghimpun, mengelola, dan menyebarkan berita. UKM Jurnalistik juga memiliki beberapa divisi dan unit yang bisa menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan minat dan bakat, serta skill yang dimiliki.
3	EXT/INT. LINGKUNGAN POLNES - DAY
	menampilkan cuplikan kegiatan dari setiap divisi yang ada di UKM Jurnalistik.
	ABDUL

Gambar 2. Naskah

3.5. Storyboard

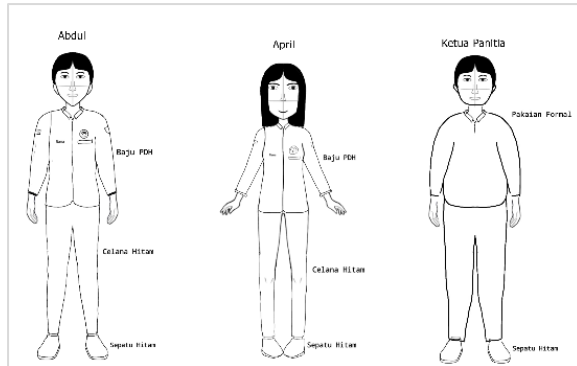
Merupakan tahap visualisasi setiap adegan pada naskah dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan narasi serta durasi dari setiap adegan. Potongan *storyboard* dapat dilihat pada Gambar 3.

Scene 1	00:00 - 00:12	
	Menampilkan tulisan polnes digerbang masuk polnes	Abdul "Politeknik Negeri Samarinda, merupakan salah satu perguruan tinggi yang menaungi banyak organisasi kemahasiswaan didalamnya. Salah satunya yaitu, UKM Jurnalistik."
	Menampilkan bagian depan sekretariat UKM Jurnalistik	
Scene 2	00:12 - 00:50	
	Abdul dan April berdiri didepan sekre ujur dan memperkenalkan diri.	Abdul "Hallo, aku Abdul." April "Aku April." Abdul & April "Kami dari UKM Jurnalistik"
		Abdul "Yuk, ikut kami mengenal lebih dalam tentang UKM Jurnalistik"
		April "UKM Jurnalistik merupakan organisasi yang bergerak sebagai pers mahasiswa di Politeknik Negeri Samarinda dengan menghimpun, mengelola, dan menyebarkan Berita. UKM Jurnalistik juga memiliki beberapa divisi dan unit yang dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan minat dan bakat, serta skill yang dimiliki"
Scene 3	00:50 - 01:00	
	Menampilkan cuplikan kegiatan dari setiap divisi yang ada di UKM Jurnalistik	Abdul "Terdapat tiga divisi di UKM Jurnalistik. Yaitu, divisi pers & penyiaran, divisi fotografi, dan divisi videografi."

Gambar 3. Storyboard

3.6. Sketsa Model Karakter

Merupakan tahap merealisasikan deskripsi visual karakter kedalam bentuk sketsa sebagai referensi dalam pembuatan model 3D. Sketsa model yang dihasilkan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Sketsa Karakter

3.7. Material Collecting

Merupakan tahap pengumpulan bahan yang akan digunakan pada tahap pembuatan. Adapun bahan-bahan yang dikumpulkan diantaranya:

- Refrensi *modeling environment* lingkungan Politeknik Negeri Samarinda yang dikumpulkan dengan mengambil gambar secara langsung.
- Bahan-bahan seperti logo, elemen, dan dokumentasi kegiatan UKM Jurnalistik sebagai pelengkap dalam video profil.
- Suara-suara seperti *backsound*, *sound effect*, dan *voice offer*. *Backsound* dan *Sound Effect* diambil dari website pixabay.com sedangkan *voice offer* diambil dari suara *talent*.
- Tesktur model yang dikumpulkan dengan menginstall *add-on BlenderKit* pada software Blender.

3.8. Assembly

Merupakan tahap produksi atau pembuatan video profil dalam bentuk animasi 3D. Terdapat beberapa tahapan dalam proses pembuatan hingga menjadi sebuah video profil dalam bentuk animasi 3D yang utuh. Beberapa tahapan produksi yang dimaksud antara lain:

- Modeling* atau tahap pembuatan model seperti diantaranya model karakter, model properti, dan model *environment*.
- Rigging* atau tahap penambahan tulang kedalam model agar model dapat dianimasikan.
- Compositing* atau tahap penggabungan asset dan pengaturan tata letak sesuai dengan perancangan.
- Animating* atau tahap memberikan pergerakan pada model untuk membuat animasi nampak lebih hidup.
- Rendering* atau tahap ekspor setiap *scene* yang telah dianimasikan kedalam format video.
- Editing* atau tahap penggabungan *scene* yang telah dirender serta memberikan tambahan efek dan suara-suara kedalam video.

- Final Rendering* atau tahap ekspor hasil video yang telah selesai melalui proses *editing* untuk dijadikan satu video utuh dalam format mp4.

3.9. Testing

Merupakan tahap pengujian untuk menilai apakah hasil dari video profil dalam bentuk animasi 3D yang dibuat sudah sesuai dengan yang diinginkan atau masi memerlukan perbaikan. Terdapat 2 pengujian yang akan dilakukan yaitu *alpha testing* dan *beta testing*.

3.10. Alpha Testing

Alpha testing merupakan pengujian yang dilakukan di lingkungan pengembangan yaitu oleh peneliti sendiri untuk melihat apakah video animasi yang dihasilkan sudah sesuai atau masih ada kesalahan yang perlu diperbaiki.

3.11. Beta Testing

Beta testing merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir untuk memastikan video yang dihasilkan sudah sesuai dengan yang diinginkan. Pada tahap ini akan dilakukan 2 pengujian, yaitu pengujian informasi dan pengujian audiens. Pengujian informasi akan dilakukan oleh Badan Pengurus Inti dan Harian UKM Jurnalistik untuk menilai kesesuaian informasi dan representasi adegan yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan data yang ada di UKM Jurnalistik. Sedangkan pengujian audiens akan dilakukan oleh target audiens untuk menilai apakah video yang dihasilkan sudah menarik dan informatif.

Pengujian akan dilakukan menggunakan skala likert,. Responden akan diberikan 4 tingkatan jawaban yang terdiri dari Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Nantinya akan dilakukan perhitungan nilai setiap pernyataan dari hasil jawaban responden menggunakan rumus:

$$\text{Nilai (\%)} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Selanjutnya, setelah didapatkan nilai dari setiap pernyataan, dilakukan perhitungan untuk mengetahui nilai akhir menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir (\%)} = \frac{\sum(\text{Persentase Nilai})}{\text{Jumlah Pernyataan}} \quad (4)$$

Selanjutnya, hasil akhir akan dirujuk kepada interval penilaian likert yang telah ditentukan. Interval penilaian likert dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Interval Penilaian Likert

Nilai (%)	Hasil
0% - 25%	Sangat (Tidak Setuju / Buruk)
26% - 50%	Tidak Setuju / Kurang Baik
51% - 75%	Setuju / Baik
76% - 100%	Sangat (Setuju / Baik)

3.12. Distribution

Merupakan tahap pendistribusian atau penyebar luasan hasil video. Setelah melalui tahap pengujian dan didapatkan hasil yang sesuai, selanjutnya hasil video didistribusikan di Youtube Prodi yaitu Teknik Informatika Multimedia POLNES dan Sosial Media UKM Jurnalistik seperti Instagram, TikTok, dan Youtube untuk digunakan sebagai media promosi serta pengenalan bagi UKM Jurnalistik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi Animasi 3D

Implementasi animasi 3D kedalam video profil dilakukan pada tahap *assembly* yang merupakan proses produksi dari video profil dalam bentuk animasi 3D. Adapun hasil dan pembahasan terkait pengimplementasian animasi 3D kedalam video profil dapat dilihat sebagai berikut

4.2. Modeling

Modeling dilakukan menggunakan *software* Blender dengan memodifikasi bentuk dasar objek yang ada seperti *cube*, *tube*, *sphere*, dan lain sebagainya menggunakan fitur dan alat yang tersedia hingga menyerupai sketsa dan referensi yang ada. Berikut merupakan beberapa hasil dari tahap *modeling*. Hasil *modeling* karakter Abdul dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Model Karakter Abdul

Selanjutnya, hasil modeling karakter April dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Model Karakter April

Selanjutnya, hasil modeling karakter Ketua Panitia dapat dilihat pada Gambar 7



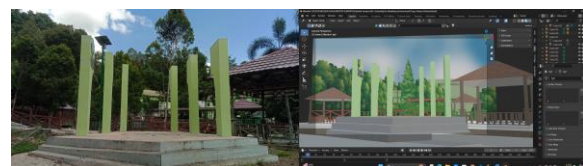
Gambar 7. Model Karakter Ketua Panitia

Berikut adapun salah satu contoh hasil *modeling* properti yaitu properti kamera dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Model Properti Kamera

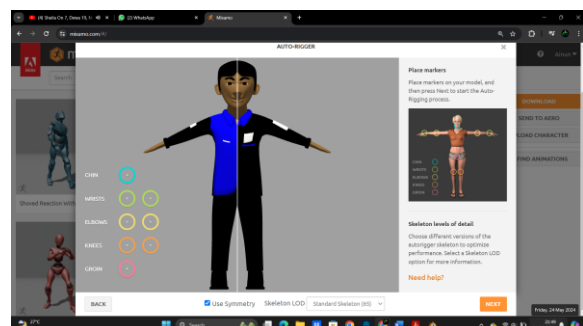
Adapun salah satu contoh hasil *modeling* *environment* yaitu Tugu Danau Politeknik Negeri Samarinda dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Model Environment Tugu Danau

4.3. Rigging

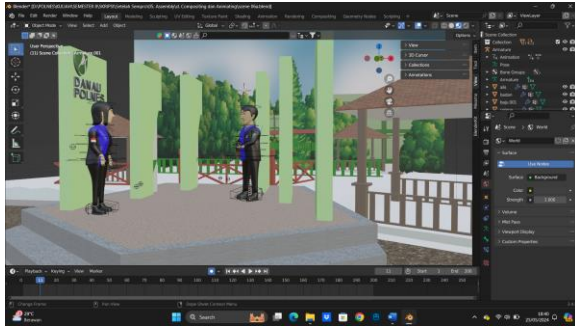
Rigging dilakukan menggunakan website *Mixamo* yang menyediakan fitur *auto-rigged* yang dapat digunakan untuk mempermudah proses *rigging*. *Rigging* dilakukan dengan mengatur titik sendi dari karakter sesuai dengan petunjuk sendi. Tahap *rigging* dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Rigging Karakter

4.4. Compositing

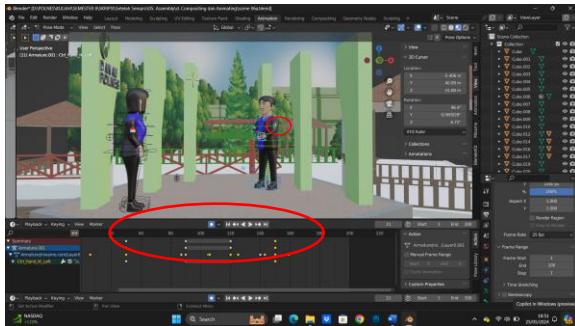
Pada tahap ini semua asset seperti karakter, properti, *environment*, dan *background* disatukan kedalam satu file blender sesuai dengan *scene* yang akan *dicompositing*. Kemudian semua asset diatur tata letaknya sesuai dengan *storyboard*. Contoh tahap *compositing* dapat dilihat pada Gambar 11 yang merupakan contoh *compositing*.



Gambar 11. Compositing

4.5. Animating

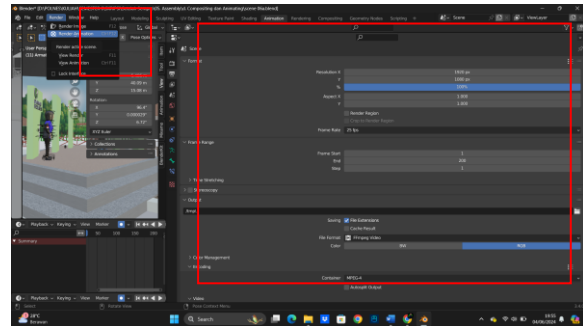
Pada tahap ini setiap *scene* yang telah melalui tahap *compositing* kemudian di animasikan atau diberikan gerakan agar nampak lebih hidup. *Animating* dilakukan dengan menggerakkan sendi karakter dan mengatur *timeline pergerakannya*. Contoh *animating* dapat dilihat pada Gambar 12 yang merupakan contoh *animating*.



Gambar 12. Animating

4.6. Rendering

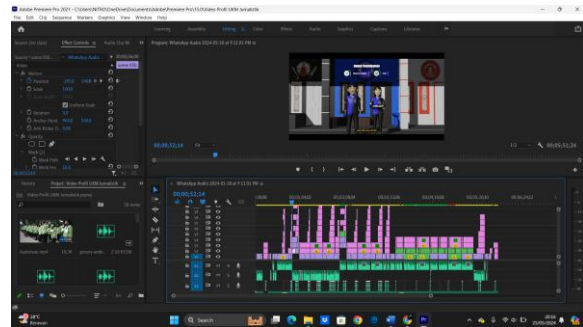
Pada tahap ini dilakukan ekspor setiap *scene* yang telah dianimasikan kedalam bentuk video. Saat melakukan ekspor peneliti menentukan *frame rate*, *frame range*, dan *format file* sesuai dengan kebutuhan. Format *render* dapat dilihat pada Gambar 13 yang merupakan contoh *rendering*.



Gambar 13. Rendering

4.7. Editing

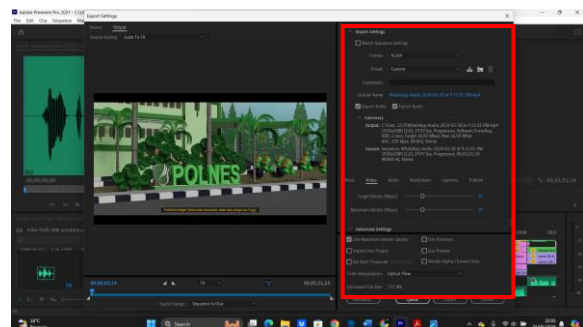
Pada tahap ini dilakukan penggabungan *scene-scene* yang telah di *render* menjadi satu dan ditambahkan transisi, *video effect*, dan suara-suara agar video yang dihasilkan menjadi lebih menarik. *Editing* dilakukan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro 2021. Proses *editing* dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Editing

4.8. Final Rendering

Pada tahap ini dilakukan ekspor video animasi yang telah selesai melalui tahap *editing* menjadi video utuh dalam bentuk mp4. Adapun format *render* yang digunakan seperti yang terlihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Final Rendering

Berdasarkan beberapa hasil dari tahapan-tahapan diatas, hasil akhir yang didapat ialah sebuah video profil dalam bentuk animasi 3D yang akan digunakan sebagai media promosi dan pengenalan UKM Jurnalistik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwasanya animasi 3D berhasil diimplementasikan kedalam video profil UKM Jurnalistik.

4.9. Alpha Testing

Tahap ini dilakukan untuk memeriksa hasil video secara menyeluruh setelah proses *final rendering* untuk segera memperbaiki kesalahan yang ditemukan. Adapun masalah yang ditemukan beserta perbaikan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Alpha Testing

Masalah	Penyelesaian
Pergerakan animasi terkesan tidak natural	Mengulang <i>animating scene</i> terkait.
Scene patah-patah	Mengulang <i>render</i> animasi dan menambah <i>frame rate</i> .
Gambar dan elemen tergeser	Mengulang <i>editing</i> pada bagian terkait

4.10. Beta Testing (Pengujian Informasi)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian informasi dan representasi adegan dalam video animasi dengan data yang ada di UKM Jurnalistik. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dengan 23 pernyataan dan 2 aspek penilaian kepada BPH/I UKM Jurnalistik yang berjumlah 12 orang sebagai responden. Adapun jawaban responden beserta hasil perhitungan menggunakan rumus (1) dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Informasi

P	SS	S	TS	STS	Total	Nilai
Kesesuaian Informasi						
P1	8	4	0	0	44	92%
P2	9	3	0	0	45	94%
P3	7	4	1	0	42	88%
P4	9	3	0	0	45	94%
P5	8	4	0	0	44	92%
P6	8	4	0	0	44	92%
P7	8	4	0	0	44	92%
P8	8	3	1	0	43	90%
P9	8	4	0	0	44	92%
P10	8	4	0	0	44	92%
P11	10	2	0	0	46	96%
P12	11	1	0	0	47	98%
P13	10	2	0	0	46	96%
P14	10	2	0	0	46	96%
P15	9	3	0	0	45	94%
P16	10	2	0	0	46	96%
P17	10	2	0	0	46	96%
Kesesuaian Adegan						
P18	9	3	0	0	45	94%
P19	10	2	0	0	46	96%
P20	10	2	0	0	46	96%
P21	10	2	0	0	46	96%
P22	9	3	0	0	45	94%
P23	8	4	0	0	44	92%

Dari hasil perhitungan diatas, kemudian dilakukan perhitungan hasil akhir menggunakan rumus (4) dan didapatkan nilai hasil akhir yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Akhir Pengujian Informasi

Aspek	Nilai Akhir (%)
Kesesuaian Informasi	93,52%
Kesesuaian Adegan	94,66%
Keseluruhan Video	93,82%

Dengan hasil perhitungan tersebut, sesuai dengan interval penilaian likert yang telah ditentukan sebelumnya yang dapat dilihat pada Tabel 1, maka hasil perhitungan masuk kedalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan responden sangat setuju bahwa informasi dan representasi adegan yang ditampilkan sudah sesuai dengan data yang ada di UKM Jurnalistik.

4.11. Beta Testing (Pengujian Audiens)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan audiens terkait hasil video. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dengan 5 pernyataan kepada target audiens yaitu mahasiswa/i Politeknik Negeri Samarinda sebagai responden. Adapun jawaban responden beserta hasil perhitungan menggunakan rumus (1) dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengujian Audiens

P	SS	S	TS	STS	Total	Nilai
P1	29	19	1	1	176	88%
P2	29	21	0	0	179	90%
P3	30	19	1	0	179	90%
P4	26	23	1	0	175	88%
P5	25	24	1	0	174	87%

Dari hasil perhitungan diatas, kemudian dilakukan perhitungan hasil akhir menggunakan rumus (4) dan didapatkan nilai hasil akhir sebesar 88%. Dengan hasil tersebut, sesuai dengan interval penilaian likert yang telah ditentukan sebelumnya yang dapat dilihat pada Tabel 1, maka hasil perhitungan masuk kedalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju video yang dihasilkan sudah menarik dan informatif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Metode *Multimedia Development Life Cycle* membuat proses perancangan menjadi lebih terstruktur sehingga animasi 3D dapat diimplementasikan dengan baik. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, dengan hasil pengujian informasi terhadap 12 Badan Pengurus Inti dan Harian UKM Jurnalistik sebesar 93,82% dan hasil pengujian audiens terhadap 50 mahasiswa/i Politeknik Negeri Samarinda sebesar 88%, dapat disimpulkan bahwa video profil dalam bentuk animasi 3D yang dihasilkan sudah menampilkan informasi dan adegan yang sesuai dan dianggap menarik serta informatif sehingga dapat dijadikan sebagai media promosi. Kedepannya diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan uji pengetahuan responden untuk mengetahui seberapa berpengaruh video yang dihasilkan dalam memberikan informasi terhadap audiens. Adapun untuk membuat

animasi lebih realistis dapat digunakan bentuk *high poly*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Y. Sumendap, V. Tulenan, and S. D. E. Paturusi, "Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus: Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 2, pp. 227–234, 2019.
- [2] R. Laila Zanitra and J. Nurma Sari, "Pembutan Video Animasi 3D Company profile Kampus Politeknik Caltex Riau Menggunakan Teknik Low poly," vol. 7, no. 2, 2022, [Online]. Available: https://youtu.be/cpMjxfl6_o4.
- [3] D. Siswanto, Z. Zamzami, L. Nijal, and F. A. Syam, "Video Animasi 3D Sebagai Media Promosi Wisata di Kabupaten Siak Sri Indrapura dengan Metode MDLC," *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, Jul. 2023, doi: 10.55382/jurnalpustakaai.v3i1.462.
- [4] R. Hidayat, H. Gunawan, and D. Susandi, "Pembuatan Video Profil Perusahaan Berbasis Animasi 3d Di Pt. Krakatau Insan Mandiri," *Jurnal SIMIKA*, vol. 2, no. 1, 2019.
- [5] S. A. Lubis, "Perancangan Media Promosi Produk Sembako UD. Boru Lubis Berbasis Animasi 3D Menggunakan Karakter Metode Lowpoly," *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, p. 1, 2022.
- [6] N. Rimayanti, A. Yulianti, B. Nasution, and E. E. Lubis, "Pembuatan Video Profil Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Riau sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia," *It Journal Research And Development*, vol. 3, no. 2, pp. 84–95, Mar. 2019, doi: 10.25299/itjrd.2019.vol3(2).2499.
- [7] S. Hidayat and J. Suwarno, "Media Berbentuk Video Company Profile Sebagai Penunjang Informasi Dan Promosi," vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2023.
- [8] Y. Mariana, "Film Animasi 3d Jurnalis Sindo," *Besaung Jurnal Sedi Dan Budaya*, vol. 2, no. 1, pp. 18–26, 2017.
- [9] A. L. Muktiana and Y. Nurfaizal, "Animasi 3D Arsitektural Mix Dengan Motion Grafik Sebagai Media Promosi Perumahan Bhumi Nirwana," *Technomedia Journal*, vol. 7, no. 1, pp. 40–52, Feb. 2022, doi: 10.33050/tmj.v7i1.1800.
- [10] S. H. Sahir, *Metodologi Penelitian*. 2021.
- [11] F. N. Khasanah and S. Murdowo, "Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Islam Melalui Kuesioner," *Informasi Komputer Akuntansi Dan Manajemen*, vol. 15, no. 2, pp. 83–89, 2019.