



Perancangan Simulasi Pendaftaran Mahasiswa Baru UIN Sultha Thaha Saifuddin Jambi menggunakan Animasi Berbasis Multimedia

Ahmad Nafis^{1*}, M. Yusuf², Fatima Felawati³

^{1,2,3}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Korespondensi penulis: nafis5428@gmail.com*

Abstract : Currently at UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, there is an outreach to find new students for high school and equivalent schools which is carried out every year. The socialization process explains the steps for registering new students. In the future, it is hoped that many prospective students will register to become new students. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. In designing this simulation using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method, the stages in the MDLC method can make the simulation design in the form of animation complete. This research method provides information using instruments with a qualitative approach. This method collects data provided or obtained from sources, both written and verbal. A qualitative approach is carried out by interviewing sources directly, making direct observations from the field. The beta test results show that the animated simulation video for new student admissions at UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi obtained an average percentage of 87%. The highest percentage score was 93% for the assessment of the first question regarding sound quality and the fourth question regarding whether the animated simulation video could be played well.

Keywords: Design, Simulation, Registration, Animation, Multimedia

Abstrak : Saat ini di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi melakukan sosialisasi untuk mencari mahasiswa baru ke sekolah SMA sederajat yang dilakukan tiap tahunnya, proses sosialisasi dijelaskan bagaimana langkah-langkah pendaftaran mahasiswa baru, kedepannya diharapkan banyak calon mahasiswa yang mendaftarkan diri untuk menjadi mahasiswa baru. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Dalam perancangan simulasi ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle), dengan tahapan-tahapan yang ada dalam metode MDLC dapat menjadikan rancangan simulasi dalam bentuk animasi ini dapat terselesaikan. Metode penelitian ini memberikan informasi dengan menggunakan instrumen dengan pendekatan kualitatif. Metode ini mengumpulkan data yang diberikan atau diperoleh dari sumber, baik secara tertulis maupun lisan. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara wawancara kepada narasumber secara langsung, melakukan observasi langsung dari lapangan. Dari hasil pengujian beta menunjukkan bahwa video simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi memperoleh persentase rata-rata sebesar 87%. Nilai persentase tertinggi sebesar 93% untuk penilaian pertanyaan pertama mengenai kualitas suara dan pertanyaan keempat mengenai apakah video simulasi animasi dapat diputar dengan baik.

Kata kunci : Perancangan, Simulasi, Pendaftaran, Animasi, Multimedia

1. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini mulai berkembang, seperti perkembangan teknologi multimedia yang saat ini digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Multimedia merupakan penyampaian informasi melalui penggabungan lebih dari satu media (teks, gambar, video, audio maupun animasi) dan dikemas dalam bentuk digital (Prabowo et al., 2019). Multimedia merupakan gabungan beberapa media dalam bentuk komunikasi menurut Lancien, saat ini multimedia mengacu pada kombinasi dan integrasi media seperti teks, animasi, grafik, suara, dan video ke dalam sistem komputer. Baru-baru ini, konsep multimedia menjadi semakin populer dengan munculnya monitor komputer resolusi

tinggi, teknologi video, suara, dan upaya untuk meningkatkan pemrosesan PC (Marjuni & Harun, 2019).

Motion graphic merupakan sebuah media visual yang berbasis pada waktu dengan menggabungkan visual animasi, tipografi, video, fotografi, dan musik. *Motion graphic* juga digunakan dalam dunia komik dan sering disebut sebagai motion comic, penggunaan *motion* pada komik digunakan agar komik lebih menarik, dinamis, serta lebih menghidupkan suasana pada cerita komik. *Motion graphic* juga diaplikasikan pada media pembelajaran, seperti pelajaran sejarah, pendidikan kewarganegaraan, dan lain-lain (Cahyadi et al., 2020). Animasi berbasis simulasi merupakan media yang dapat memvisualisasikan suatu kejadian atau rekaan yang terlihat seolah-olah seperti nyata. Animasi berbasis simulasi dapat digunakan sebagai media pengganti dalam meningkatkan pemahaman seseorang dan membantu mengatasi kesulitan dalam memahami informasi yang akan disampaikan (Abza, 2019)

Animasi dua dimensi (2D) adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y. Animasi ini dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar diatas selembar kertas, kemudian discan dan dipindahkan kedalam komputer untuk diubah menjadi file digital (Yasa G, Narpaduhita K, 2019).

Saat ini di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi melakukan sosialisasi untuk mencari mahasiswa baru ke sekolah SMA sederajat yang dilakukan tiap tahunnya, proses sosialisasi dijelaskan bagaimana langkah-langkah pendaftaran mahasiswa baru, kedepannya diharapkan banyak calon mahasiswa yang mendaftarkan diri untuk menjadi mahasiswa UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Dari observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 21 November 2023, calon mahasiswa baru belum sepenuhnya memahami langkah-langkah dari penerimaan mahasiswa baru dengan menggunakan *browser* dan penyampaian langsung secara lisan.

Kurangnya media simulasi untuk para calon mahasiswa baru mengenai langkah-langkah dalam melakukan pendaftaran calon mahasiswa di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sehingga menyebabkan calon mahasiswa baru merasa kesulitan dalam melakukan pendaftaran ke UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, para calon mahasiswa baru merasa kebingungan apa yang harus dilakukan terlebih dahulu untuk bisa menjadi mahasiswa di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Oleh karna itu perlu adanya simulasi yang dikemas dalam bentuk video animasi mengenai langkah-langkah bagaimana caranya melakukan

pendaftaran mahasiswa baru di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sehingga mereka tidak merasa bingung dalam melakukan pendaftaran.

Video simulasi animasi pendaftaran calon mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi ini akan dirancang dengan menggunakan aplikasi KineMaster_RUBY-KDS_7.4.0.32290. Pembuatan video simulasi animasi pada calon mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi dengan KineMaster_RUBY-KDS_7.4.0.32290

Menggunakan alat seperti Timeline, Tools, Library, ActionScript, dan Export. Karena aplikasi ini memang dirancang untuk pembuatan animasi yang lebih interaktif. Dalam perancangan simulasi ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), dengan tahapan-tahapan yang ada dalam metode MDLC dapat menjadikan rancangan simulasi dalam bentuk animasi ini dapat terselesaikan.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pertama, Penelitian dilakukan oleh Adhamdi Tria Putra Abza (2019) dengan judul “Simulasi animasi dua dimensi untuk pemilih pemula dalam informasi tata cara pemilihan umum kepala daerah dengan metode Luther- Sutopo” metode penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif metode pengembangan sistem menggunakan Metode Luther- Sutopo. Adapun hasil penelitian ini yaitu Animasi dua dimensi merupakan perubahan efek gerak atau efek bentuk selama beberapa waktu, Realisasi nyata dalam berkembangnya animasi dua dimensi berupa film kartun, iklan animasi, permainan dan simulasi.

Kedua, Di lakukan oleh Satrio Agung Prabowo, Sumarmi, Cholis Sa’dijah (2019) berjudul “Pengembangan multimedia interaktif aksara Jawa untuk Sekolah dasar” Metode yang digunakan Kualitatif dan Kuantitatif Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu Metode Lee & Owens adapun hasil dan tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan multimedia interaktif aksara Jawa yang layak dengan memenuhi kriteria valid, praktis, menarik, dan efektif

Ketiga, Penelitian dilakukan oleh Widya Meli Anggraini, Dadang Priyanto (2019). Yang berjudul “Video animasi dua dimensi sebagai media promosi” Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif adapun metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode Luther- Sutopo Tujuan penulisan skripsi ini adalah membuat video animasi dua dimensi sebagai media promosi untuk menarik minat dan mudah dipahami calon siswa dan wali murid dalam melakukan publikasi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Penulis melakukan pencatatan dan mengumpulkan data informasi yang sudah ada dan mengamati permasalahan secara langsung di bagian akademik dan PTSP dalam penerimaan mahasiswa baru. Metode pengumpulan data sebagai suatu metode yang independen terhadap metode analisis data atau bahkan menjadi alat utama metode dan teknik analisis data. Peneliti melakukan observasi, wawancara langsung kepada bagian akademik, dan PTSP serta mengambil beberapa dokumentasi.

4. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah Video Simulasi Animasi dengan format Mp4. Pada tahapan perancangan Video Simulasi Animasi digunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian.

Pengonsepan

Tahap pengonsepan ialah tahap untuk menentukan konsep video berdasarkan jenis konten video yang dibuat. Di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi saat ini pada proses penerimaan mahasiswa baru masih melakukan observasi ke sekolah sederajat dengan menggunakan *browser* dan penyampain langsung secara lisan, para calon mahasiswa baru belum sepenuhnya memahami langkah-langkah dari proses penerimaan mahasiswa baru, sehingga perlu adanya simulasi yang dikemas dalam bentuk video animasi mengenai langkah-langkah bagaimana caranya melakukan pendaftaran mahasiswa baru di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sehingga mereka tidak merada bingung dalam melakukan pendaftaran, sehingga peneliti harus mengumpulkan berbagai data dari bagian akademik UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang terkait dengan perancangann simulasi animasi pendaftaran calon mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi berbasis multimedia sebagai materi yang akan ditampilkan nantinya. Ada pun pengumpulan data ini menggunakan metode MDLC, yaitu peneliti melakukan pengamatan langsung bagaimana cara calon mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi dalam melakukan pendaftaran mahasiswa. Proses yang dilakukan pada tahap pengonsepan adalah untuk menentukan target audiens dari Video Simulasi Animasi.

Target audiens dari Video simulasi animasi yang ingin dibuat adalah Calon Mahasiswa Baru. Video Simulasi Animasi ini dapat digunakan oleh PTSP dan ketua prodi masing-masing prodi di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai media langkah-langkah bagaimana caranya melakukan pendaftaran mahasiswa baru di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Perancangan

Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah menentukan materi, pembuatan naskah dan pembuatan storyboard. Proses pada tahapan ini dijelaskan sebagai berikut:

- a. Materi, Materi pada video simulasi animasi ini ditentukan berdasarkan jadwal penerimaan mahasiswa baru melalui jalur regular

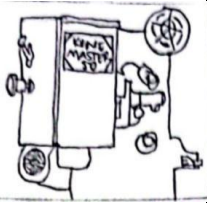
Mandiri https://e.pmb.uinjambi.ac.id/	Pendaftaran	13 Mei – 1 Juli 2024
	Ujian Mandiri	8- 12 Juli 2024
	Pengumuman Hasil	17 Juli 2024
	Daftar Ulang	22 Juli – 9 Agustus 2024

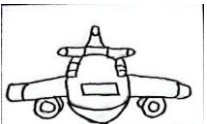
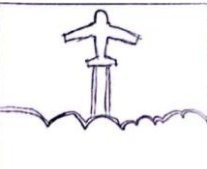
Gambar 1. Jalur Regular

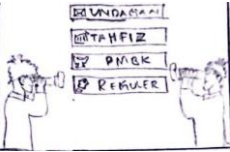
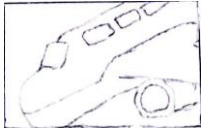
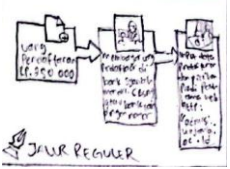
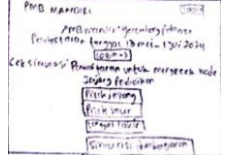
- b. Naskah, Pembuatan Naskah dilakukan setelah menganalisis himbauan dan teknis pendaftaran penerimaan mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Himbauan dan teknis pendaftaran berfungsi sebagai acuan alur dari satu scene ke scene yang lain secara berurutan.
- c. Storyboard, Pembuatan storyboard dilakukan setelah mengetahui alur dari satu scene ke scene yang lain melalui naskah. Storyboard digunakan untuk menggambarkan deskripsi tiap scene dengan mencantumkan animasi/objek dan tautan ke scene lain.

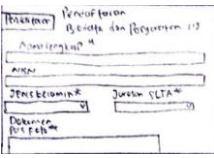
Adapun storyboard video simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi dapat dilihat pada Tabel berikut.

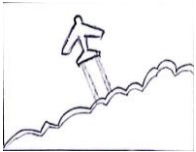
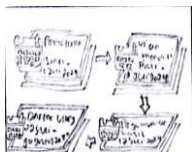
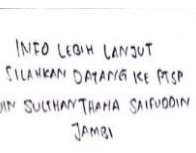
Tabel 1. Storyboard

Storyboard	keterangan
 Menit ke 00:00 – 00:06	Opening Dalam scene pada menit ke 00:00 – 00:06 peneliti merancang animasi opening kamera sebelum masuk ke scene selanjutnya agar terlihat menarik.

 Menit ke 00:06 – 00:08	Teks Mempersembahkan Dalam scane pada menit ke 00:06 – 00:08 peneliti merancang animasi berisikan teks mempersembahkan agar terlihat menarik sebelum masuk animasi pengenalan.
 Menit ke 00:08 – 00:10	Animasi Pesawat Terbang Dalam scane pada menit ke 00:08 – 00:10 peneliti merancang animasi pesawat terbang sebelum masuk kescane selanjutnya.
 Menit ke 00:10 – 00:26	Animasi Perkenalan Dalam scane pada menit ke 00:10 – 00:26 peneliti merancang animasi Perkenalan diri lebih mudah menjelaskan bagaimana cara atau langkah – langkah menjadi mahasiswa UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi melalui video simulasi animasi.
 Menit ke 00:26 – 00:35	Animasi Jalur Pendaftaran Dalam scane pada menit ke 00:26 – 00:35 peneliti merancang animasi Jalur pendaftaran sekaligus menjelaskan apa saja jalur pendaftaran di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
 Menit ke 00:35 – 00:36	Animasi Pesawat Terbang Dalam scane pada menit ke 00:35-00:36 peneliti merancang animasi pesawat terbang sebelum masuk kescane selanjutnya.

 Menit ke 00:38 – 00:47	Animasi Didalam Jalur Mandiri Dalam scene pada menit ke 00:38 – 00:47 peneliti merancang animasi didalam jalur mandiri, dan memilih jalur regular, karena saya akan menjelaskan bagaimana cara mendaftar melalui jalur regular.
 Menit ke 00:47 – 00:49	Animasi Pesawat Terbang Dalam scene pada menit ke 00:47 – 00:49 peneliti merancang animasi pesawat terbang sebelum masuk ke scene selanjutnya.
 Menit ke 00:49 – 01:12	Animasi Jalur Regular Dalam scene pada menit ke 00:49 – 01:12 peneliti merancang animasi isi bagian jalur regular tentang uang pendaftaran, nomor rekening bank untuk membayar uang pendaftaran, dan link website untuk input data pendaftaran dan memilih prodi dengan memasukkan user dan password.
 Menit ke 01:12 – 02:06	Animasi Cara Mendapatkan Password Dalam scene pada menit ke 01:13 – 02:06 peneliti merancang animasi isi bagian pengisian dengan identitas pribadi untuk mendapatkan kode pembayaran user dan password.

 Menit ke 02:06 – 02:08	Animasi Mobil Berjalan Dalam scene pada menit ke 02:06 – 02:08 peneliti merancang animasi calon mahasiswa baru pergi menuju bank dengan menggunakan kendaraan mobil.
 Menit ke 02:09 – 02:11	Animasi Bank Dalam scene pada menit ke 02:09 – 02:11 peneliti merancang animasi tampilan luar bank sebelum masuk ke scene selanjutnya.
 Menit ke 02:11 – 02:18	Animasi Dalam Bank Dalam scene pada menit ke 02:11 – 02:18 peneliti merancang animasi calon mahasiswa baru masuk ke dalam bank dan menuju administrasi untuk melakukan pembayaran dan berikan kode pembayaran kepada pihak administrasi bank.
 Menit ke 02:18 – 03:02	Animasi Cara Mendapatkan Kartu Ujian Dalam scene pada menit ke 02:18 – 03:02 peneliti merancang animasi cara mendapatkan kartu ujian di kartu ujian tertulis waktu ujian dan lokasi pelaksanaan ujian di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

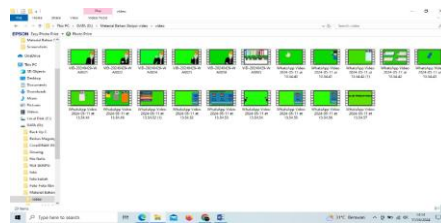
 Menit ke 03:02 – 03:03	Animasi Pesawat Terbang Dalam scene pada menit ke 03:02 – 03:03 peneliti merancang animasi pesawat terbang sebelum masuk ke scene selanjutnya.
 Menit ke 03:03 – 03:14	Animasi Jadwal Pendaftaran Dalam scene pada menit ke 03:03 – 03:14 peneliti merancang animasi jadwal pendaftaran jalur mandiri sampai dengan daftar ulang sehingga calon mahasiswa baru tidak keliru tentang jadwal pendaftaran jalur mandiri.
 Menit ke 03:14 – 03:19	Animasi Info Lebih Lanjut Dalam scene pada menit ke 03:14 – 03:19 peneliti merancang animasi teks info lebih lanjut silahkan datang langsung ke PTSP UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
 Menit 03:19 – 03:20	Animasi Pesawat Terbang Dalam scene pada menit ke 03:19 – 03:20 peneliti merancang animasi pesawat terbang sebelum masuk ke scene selanjutnya.

 Menit ke 03:20 – 03:28	Animasi Penutup Dalam scene pada menit ke 03:20 – 03:28 peneliti merancang animasi penutup disertai teks penutup dan kamera agar terlihat menarik sebelum berakhir video simulasi animasi.
---	---

Pengumpulan Materi

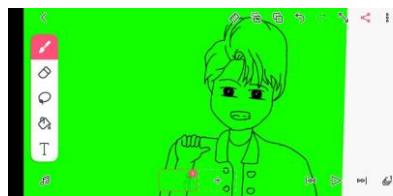
Pada tahap ini pengumpulan materi atau pengumpulan bahan dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Ada pun bahan yang dikumpulkan adalah file video, gambar animasi, dan audio sound. Hasil pada tahap pengumpulan bahan adalah sebagai berikut:

- a) File hasil video mentahan animasi yang di buat pada aplikasi FlipaClip



Gambar 2. File hasil video animasi

- b) Gambar animasi yang berfungsi sebagai objek animasi pada video simulasi animasi.



Gambar 3. Gambar animasi

- c) Audio yang berfungsi sebagai sound effect objek animasi yang ditampilkan agar objek animasi yang digerakkan terasa lebih hidup



Gambar 4. File Audio

Pembuatan

Pada tahap ini dilakukan penggabungan semua bahan yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan materi. Penggabungan semua bahan dilakukan dengan storyboard sebagai acuan melalui proses editing.

Dimana proses ini akan menggabungkan semua bahan dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan video dengan tampilan yang menarik. *Software* yang digunakan dalam proses editing adalah FlipaClip dan KineMaster_RUBY-KDS_7.4.0.32290. Pada proses editing ini peneliti membuat video animasi yang dominan berwarna biru karena warna biru identik dengan UIN Sulthan Thaha Saifuddin jambi dan juga peneliti memilih font *Roboto Black* karena mudah untuk dibaca dan mudah untuk dimengerti pada video simulasi animasi dapat mengatur pergantian latar hijau dengan latar yang diinginkan, menganimasikan objek dan menambahkan beberapa keterangan kedalam video sebagai penunjang agar materi yang dijelaskan lebih mudah dimengerti. Proses editing dapat dilihat pada Gambar 4.5 dan Gambar 4.6 dibawah ini.



Gambar 5. Editing pada aplikasi FlipaClip



Gambar 6. Editing pada aplikasi KineMaster_RUBY-KDS_7.4.0.32290

Setelah semua bahan digabungkan melalui tahap editing, maka tahap selanjutnya adalah proses rendering dimana pada proses ini merupakan tahap konversi video pada time line pada aplikasi editing ke video dalam format mp4. Sehingga video tersebut dapat ditonton di semua perangkat digital. Adapun hasil pembuatan video simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi dapat dilihat pada table berikut :

Pengujian

Dasar pengujian beta testing adalah untuk memastikan bahwa video simulasi animasi yang dibuat memenuhi tujuan yang diinginkan, memecahkan masalah yang ditargetkan, dan sesuai dengan harapan dosen dan calon mahasiswa baru. Dalam beta testing, dosen dan calon mahasiswa baru akan memberikan *feedback* dan saran berdasarkan pengalaman mereka dalam menonton video simulasi animasi, yang kemudian digunakan untuk meningkatkan kualitas video simulasi animasi dimasa mendatang. Pada tahap pengujian video simulasi animasi pendaftaran mahasiswa baru ini dilakukan dengan Beta Testing dengan menggunakan kuisisioner. Sebelum membagikan kuisisioner yang akan diisi oleh responden, sebaiknya mempersiapkan beberapa pertanyaan yang nantinya akan diisi oleh responden sebagai mahasiswa, dosen, dan staf pegawai UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, responden yang dilibatkan dalam pengambilan data sebanyak 9 orang yaitu 5 orang mahasiswa UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 1 orang dosen UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 1 orang staf humas UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 1 orang staf PTSP UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 1 orang siswa SMA 11 Muaro Jambi . Tabel 4.2 Menunjukkan pertanyaan yang terdapat pada pengujian beta testing pada video simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Dengan pertanyaan 1. Kualitas Suara, 2. Kualitas Video, 3. Motion Grafis, 4. Apakah Video Simulasi Animasi Dapat Di Putar Dengan Baik Atau Tidak.

Pada pertanyaan kuesioner pertama yang membahas mengenai kualitas suara video simulasi animasi diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengujian Kuesioner

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
1	1	Sangat bagus	4	5	20
	2	Bagus	3	3	9
	3	Kurang bagus	2	1	2
	4	Tidak bagus	1	0	0
Jumlah				9	31

$$y = \frac{31}{32} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan mengenai Kualitas suara diperoleh hasil persentase sebesar 96%.

Tabel 3. Hasil pengujian kuisisioner pertanyaan Kualitas Video

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
1	1	Sangat bagus	4	5	20
	2	Bagus	3	2	6
	3	Kurang bagus	2	2	4
	4	Tidak bagus	1	0	0
Jumlah				9	30

$$v = \frac{30}{32} \times 100 \% = 93\%$$

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan mengenai kualitas video, hasil persentase diperoleh 93%. Maka dapat disimpulkan bahwa video simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi ini kualitas videonya bagus.

Tabel 4. Hasil pengujian kuisioner pertanyaan Motion Grafis

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	NR
	1	Sangat bagus	4	3	12
	2	Bagus	3	5	15
	3	Kurang bagus	2	1	2
	4	Tidak bagus	1	0	0
Jumlah				9	29

$$v = \frac{29}{32} \times 100 \% = 90\%$$

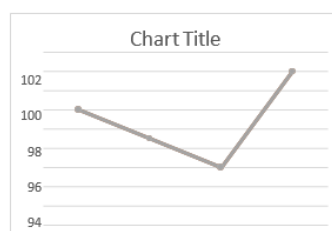
Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan mengenai motion grafis pada video simlasi animasi, hasil persentase diperoleh 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa video simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi ini motion grafisnya bagus

$$v = \frac{32}{32} \times 100 \% = 100\%$$

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan mengenai apakah video simulasi animasi dapat diputar dengan baik, hasil persentase diperoleh 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa video simulasi animasi dapat diputar dengan baik.

Perhitungan persentase juga dilakukan dengan cara yang sama sampai dengan pertanyaan keEmpat.

Berikut grafik hasil pengujian beta untuk setiap pertanyaan berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan.



Gambar 7. Grafik persentasi video simulasi animasi

Dari hasil pengujian beta menunjukkan bahwa video simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi memperoleh persentase rata-rata sebesar 87%. Nilai persentase tertinggi sebesar 93% untuk penilaian pertanyaan pertama mengenai kualitas suara serta pertanyaan keempat mengenai apakah video simulasi animasi dapat diputar dengan baik.

Pendistribusian

Video simulasi animasi ini kedepannya untuk semua calon mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi dimana video simulasi ini akan di distribusikan ke bagian akademik, dan bagian humas UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sehingga video simulasi animasi ini di posting ke akun-akun media sosial seperti tiktok, istagram, facebook, youtube, wa dan video tron UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Kesimpulan Telah berhasil merancang video simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Video simulasi animasi akan di distribusikan ke beberapa media sosial UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi di antaranya youtube, facebook, tiktok, wa, instagram, dan website UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Pegujian pada tahapan ini peneliti melakukan uji kelayakan video dengan beta testing yaitu menggunakan kuisisioner dan hasil dari kuisisioner dihitung menggunakan *Skala Liket*. Hasilnya adalah persentase rata-rata 87% dan yang paling tinggi 93%, dimana hasil analisis dari para responden menunjukkan bahwa video simulasi animasi yang dirancang termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sultha Thaha Saifuddin Jambi. Adapun Saran Saran dari peneliti untuk pengembangan produk selanjutnya adalah jika bagi mahasiswa untuk pengembangan video simulasi animasi sebagai media pendukung kegiatan penerimaan mahasiswa baru dibuatkan untuk jalur lainnya seperti UTBK-SNBT, UM-PTKIN, Undangan, Prestasi, Tahfiz, dan Difabel. Bagi Peneliti Selanjutnya bisa menggunakan metode lainya selain metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dan juga bisa dikembangkan menjadi animasi 3D agar terkesan realistik.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan Telah berhasil merancang video simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Video simulasi animasi akan di distribusikan ke beberapa media sosial UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi di antaranya youtube, facebook, tiktok, wa, instagram, dan website UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Pegujian pada tahapan ini peneliti melakukan uji kelayakan video dengan beta testing yaitu menggunakan kuisisioner dan hasil dari kuisisioner dihitung menggunakan *Skala Liket*. Hasilnya adalah persentase rata-rata 87% dan yang paling tinggi 93%, dimana hasil analisis dari para responden menunjukkan bahwa video simulasi animasi yang dirancang termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media simulasi animasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sultha Thaha Saifuddin Jambi. Adapun Saran

Saran dari peneliti untuk pengembangan produk selanjutnya adalah jika bagi mahasiswa untuk pengembangan video simulasi animasi sebagai media pendukung kegiatan penerimaan mahasiswa baru dibuatkan untuk jalur lainnya seperti UTBK-SNBT, UM-PTKIN, Undangan, Prestasi, Tahfiz, dan Difabel. Bagi Peneliti Selanjutnya bisa menggunakan metode lainya selain metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dan juga bisa dikembangkan menjadi animasi 3D agar terkesan realistis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abza, A. T. P. (2019). Dalam informasi tata cara pemilihan umum kepala daerah dengan metode Luther-Sutopo. *Jurnal Intra-Tech*, 3(1), 28–37.
- Anggarini, W. M., & Kumoro, D. T. (2019). Video animasi dua dimensi sebagai media promosi. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.30812/sasak.v1i1.431>
- Jannah, I. N., Prasetyawati, D., Hariyanti, D., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 54–59.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan multimedia online dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). Perancangan game Budayaku Indonesiaku menggunakan metode MDLC. *Jurnal Petik*, 3(2), 39. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149>
- Putri, Y., Jalinus, N., & Pendahuluan, I. (2023). Pembuatan media pembelajaran simulasi visual mata pelajaran dasar listrik elektronika kelas X. *ISSN: 2302-3295*, 11(1).
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Susanto, P. A. (n.d.). Siklus - metode - teknik.
- Utomo, B. P. (2020). Video profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam berbasis motion graphic. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1), 7–14. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.1630>
- Yasa, G., Narpaduhita, K. P. D. (2019). Perancangan film animasi pendek 2D sebagai media kampanye. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146–152.