

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL *FIRE EFFECT* UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS NIGATA JAKARTA

Daffa Aulia¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: daffaaulia.21043@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial animasi efek api untuk meningkatkan keterampilan anggota Komunitas Nigata Jakarta dalam membuat animasi api. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah lima anggota tim desain Komunitas Nigata Jakarta. Instrumen penelitian meliputi observasi, angket pre-test dan post-test, serta lembar validasi ahli. Hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa video layak digunakan dengan revisi minor. Setelah implementasi, terjadi peningkatan skor rata-rata dari 1,9 (pre-test) menjadi 3,6 (post-test), dengan nilai N-Gain sebesar 0,81 yang tergolong kategori tinggi. Secara kualitatif, peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan semangat dalam berkarya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video tutorial efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam membuat animasi efek api, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran di komunitas Nigata.

Kata Kunci: video tutorial, animasi, efek, komunitas Nigata

Abstract

This study aims to develop a fire effect animation tutorial video to enhance the skills of Nigata Jakarta Community members in creating fire animations. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were five members of the Nigata Jakarta design team. The research instruments included observation, pre-test and post-test questionnaires, and expert validation sheets. The results from media and content experts showed that the video was feasible for use with minor revisions. After implementation, the average score increased from 1.9 (pre-test) to 3.6 (post-test), with an N-Gain score of 0.81, categorized as high. Qualitatively, participants showed increased confidence and enthusiasm in their work. The results indicate that the tutorial video is effective in improving participants' understanding and skills in creating fire effect animations and is suitable for use as a learning medium within the Nigata community.

Keywords: tutorial video, animation, effect, Nigata community

PENDAHULUAN [TNR 11 BOLD]

Animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan daya tarik visual sebuah brand, terutama dalam industri kreatif seperti pakaian dan merchandise (Hadi, 2021). Nigata, sebuah brand berbasis di Jakarta yang fokus pada penjualan produk bertema Japanese pop culture seperti t-shirt, crewneck, skateboard, vinyl, dan art print, menghadapi tantangan dalam memproduksi konten animasi sebagai strategi promosi digital. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa anggota komunitas masih memiliki keterbatasan dalam keterampilan membuat animasi, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjembatani keterbatasan tersebut.

Di tengah persaingan pemasaran digital yang mengedepankan visualisasi kreatif, animasi menjadi alat strategis untuk menarik perhatian audiens. Menurut Peningkatan Daya Saing UMKM (2022), UMKM yang memanfaatkan strategi berbasis kreativitas termasuk penggunaan animasi memiliki daya saing lebih tinggi. Platform media sosial seperti Instagram dan TikTok membuka peluang besar bagi brand untuk menyampaikan pesan visual yang menarik dan interaktif kepada konsumennya. (Mayer, 2009) juga menyatakan bahwa konten visual yang dirancang secara efektif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan konsumen.

Namun, masih ada kesenjangan antara idealisme pemasaran berbasis animasi dengan kenyataan keterbatasan sumber daya manusia yang dimiliki komunitas. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut melalui pengembangan video tutorial animasi efek api dengan Adobe After Effects. Fokus pengembangan diarahkan pada pembuatan animasi api bergerak berdurasi minimal 15 detik sebagai media pembelajaran yang mandiri dan mudah dipahami.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan konsep, proses, hasil, serta efektivitas dari pengembangan video tutorial animasi efek api. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterampilan anggota komunitas Nigata, serta mendukung produktivitas dan kualitas promosi visual brand.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena mampu memberikan alur sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi interaktif.

Objek penelitian adalah anggota tim desain Komunitas Nigata Jakarta, yang berjumlah lima orang dengan rentang usia 20–25 tahun. Penelitian dilaksanakan di Jakarta selama periode Februari hingga April 2025. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video tutorial animasi efek api menggunakan software Adobe After Effects, untuk meningkatkan keterampilan membuat konten visual kreatif. Media yang dikembangkan berupa video berdurasi minimal 15 detik yang menjelaskan proses pembuatan efek api secara langkah demi langkah.

Instrumen penelitian meliputi:

- 1) Observasi langsung terhadap aktivitas peserta
- 2) Angket pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan
- 3) Lembar validasi ahli media dan materi

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

- 1) Pre-test dan post-test
- 2) Observasi proses pembelajaran
- 3) Dokumentasi hasil karya animasi peserta

Data dianalisis dengan dua pendekatan:

- 1) Kuantitatif, menggunakan perhitungan N-Gain Score untuk melihat peningkatan hasil belajar.
- 2) Kualitatif, melalui deskripsi hasil observasi dan tanggapan peserta terhadap media.

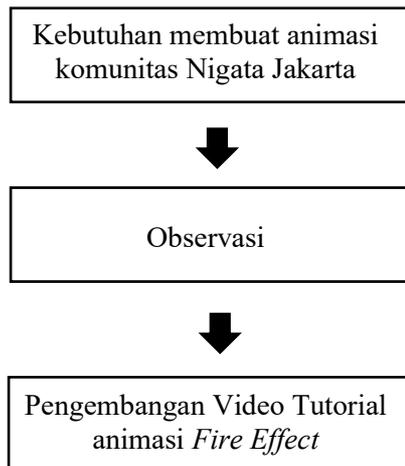
Validasi produk dilakukan oleh dua ahli:

- 1) Ahli media menilai aspek visual dan teknis
- 2) Ahli materi menilai kesesuaian isi video dengan kebutuhan peserta

Hasil validasi menunjukkan media layak digunakan dengan revisi minor. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas (1 orang) dan uji coba luas (5 orang).

KERANGKA TEORETIK

Berikut adalah runtutan penggambaran kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian pengembangan video tutorial animasi *fire effect* untuk anggota komunitas Nigata Jakarta.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa video tutorial animasi efek api menggunakan Adobe After Effects. Video berdurasi ± 8 menit ini disusun secara sistematis dan komunikatif, mencakup teknik penggunaan plugin *Saber*, pengaturan efek visual, serta sinkronisasi audio. Validasi dari ahli media dan materi menunjukkan hasil sangat baik dengan persentase kelayakan sebesar 77,67% dari skor maksimal 112, yang berarti video tersebut layak digunakan dengan revisi minor seperti peningkatan kualitas audio dan penyesuaian subtitle.

Validator pertama memberikan penilaian bahwa video telah menyampaikan materi dengan urutan yang mudah diikuti dan visual yang cukup menarik, meskipun masih perlu perbaikan dalam audio dan subtitle agar lebih mendukung penyampaian materi. Validator kedua juga menyatakan bahwa secara keseluruhan video cukup baik dari segi teknis dan visual, namun menyarankan agar narasi lebih diperjelas dan beberapa bagian visual dibuat lebih kontras untuk meningkatkan daya tarik. Selain itu, tampilan beberapa slide disarankan untuk diperbaiki agar

lebih konsisten dengan gaya visual secara keseluruhan.

Untuk mengukur efektivitas media, dilakukan pre-test dan post-test terhadap lima anggota tim desain Komunitas Nigata. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata skor naik dari 1,9 menjadi 3,6. Berdasarkan perhitungan N-Gain sebesar 0,81, kategori ini tergolong tinggi, yang berarti media sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta.

Subjek 1 pada pre-test memperoleh nilai rendah karena visual dan ide animasinya masih sederhana serta belum banyak variasi. Setelah mengikuti video tutorial, nilai kreativitas meningkat dari 2 menjadi 3, karena ide yang digunakan lebih variatif dan desainnya lebih baik meski belum sepenuhnya orisinal. Penggunaan aplikasi meningkat menjadi 4 karena sudah mampu menjalankan langkah-langkah teknis dengan baik. Ketepatan efek visual terhadap audio juga meningkat dari 2 menjadi 4, menunjukkan sinkronisasi yang lebih baik.

Subjek 2 juga mengalami peningkatan. Pada tahap awal, visual yang dibuat masih repetitif dan ide cenderung berulang. Penggunaan aplikasi juga menunjukkan kesulitan yang cukup signifikan. Setelah diberikan perlakuan, Subjek 2 mampu memperoleh nilai 4 pada aspek penggunaan aplikasi dan ketepatan visual terhadap narasi, meskipun kreativitas masih berada di skor 2 karena belum mengeksplorasi visual baru secara maksimal.

Subjek 3 menunjukkan peningkatan cukup baik. Pada pre-test, hasil animasi terkesan monoton dan tidak menunjukkan ide yang jelas. Namun, setelah post-test, terjadi peningkatan nilai pada semua aspek, terutama penggunaan aplikasi dan ketepatan animasi yang masing-masing meningkat ke skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa peserta telah memahami teknik yang diajarkan dalam video dengan cukup baik.

Subjek 4 menunjukkan kemajuan signifikan. Jika pada pre-test semua aspek hanya memperoleh skor 2, maka pada post-test seluruh aspek memperoleh nilai 4. Ini menunjukkan keberhasilan peserta dalam menguasai aplikasi, menyusun ide yang orisinal, serta mengatur efek visual yang sinkron dan menarik secara estetika.

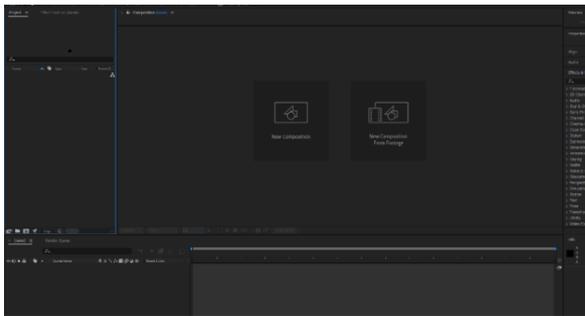
Subjek 5 juga mengalami peningkatan dari pre-test ke post-test. Meskipun nilai kreativitas dan penggunaan aplikasi masih belum maksimal, skor pada aspek ide dan ketepatan animasi meningkat secara signifikan, menunjukkan adanya pemahaman konsep yang lebih baik setelah melihat video tutorial.

Selain data kuantitatif, peningkatan juga tampak secara kualitatif. Anggota komunitas menunjukkan kemampuan lebih baik dalam:

- 1) Menggunakan plugin *Saber* secara optimal
- 2) Menyesuaikan gerakan dan warna efek api secara estetis
- 3) Sinkronisasi elemen visual dengan audio
- 4) Menyusun ide dan narasi animasi yang lebih kuat.

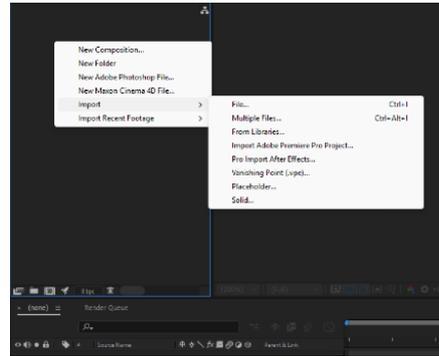
a. Langkah Pembuatan Video

Untuk mendukung pembelajaran secara visual, dokumentasi proses produksi video juga disertakan. Berikut adalah beberapa tangkapan layar:



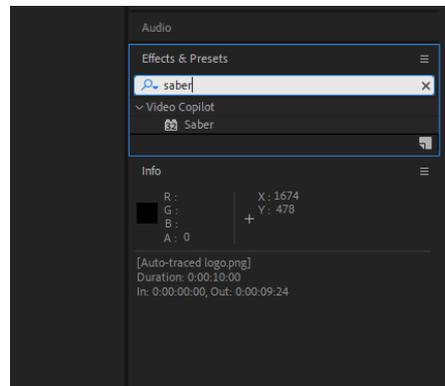
Gambar 1. Langkah Pembuatan Efek Api Komposisi Baru
(Sumber: Dokumentasi Daffa Aulia, 2025)

Membuat komposisi baru pada Adobe After Effects dengan resolusi 1920x1080 piksel, sebagai dasar dari proyek animasi efek api.



Gambar 2. Langkah Pembuatan Efek Api *Auto Trace*

(Sumber: Dokumentasi Daffa Aulia, 2025)
Mengimpor logo dalam *format PNG* tanpa latar belakang ke dalam komposisi.



Gambar 3. Langkah Pembuatan Efek Api *Plugin Saber*

(Sumber: Dokumentasi Daffa Aulia, 2025)

Menerapkan plugin *Saber* pada layer hasil tracing dengan memilih *preset 'Fire'* pada panel *Effects & Presets*.



Gambar 4. Langkah Pembuatan Efek Api Hasil Sementara

(Sumber: Dokumentasi Daffa Aulia, 2025)

Hasil Logo.

SIMPULAN DAN SARAN

Video tutorial animasi efek api yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan animasi anggota Komunitas Nigata Jakarta. Proses pengembangan dilakukan berdasarkan kebutuhan riil komunitas dan disusun menggunakan pendekatan visual yang komunikatif melalui Adobe After Effects dan plugin Saber. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa video layak digunakan dengan perbaikan minor, dan hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan dari pre-test ke post-test, dengan N-Gain sebesar 0,81 (kategori tinggi). Secara keseluruhan, video ini mampu memfasilitasi peningkatan pemahaman teknis dan estetis dalam pembuatan animasi, serta menumbuhkan kreativitas peserta.

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi komunitas Nigata, khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Disarankan agar komunitas Nigata memanfaatkan video ini secara berkelanjutan dan mengembangkan seri tutorial lanjutan. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan pengembangan materi dengan cakupan lebih luas dan melibatkan partisipan yang lebih beragam.

REFERENSI

- Hadi, A. P. (2021). *VISUAL EFFECTS DALAM FILM & ANIMASI*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Khasanah, U., Anggraeni, A. D., Mardin, H., Khoiriyah, K., Husnah, D. H., Pentury, H. J., Mamu, H. D., Nababan, K., Rusdi, W. K., Wahyuni, M. S., Amir, J., & Syahfitri, D. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)* (Septian Nur Ika Trisnawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Maharani, D., & Hotami, M. (2017). *RENDERING VIDEO ADVERTISING DENGAN ADOBE AFTER EFFECTS DAN PHOTOSHOP*. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer*, 2(2).
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). *PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “KERUSAKAN LINGKUNGAN” DENGAN TEKNIK MASKING*. *Jurnal Ilmiah DASI*, 14, 55.
- Rohani. (2019). *MODUL MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019). *IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI SOSIALISASI PENYAKIT DBD*. *Jurnal Rekam*, 15.
- Thomas, F., & Johnston, ollie. (1995). *The Illusion of Life*. Disney Editions.
- Trisanti Julfia, F., Hami Siregar, M., Ariani, W., Suhita, D., & Fauzan Yulianto, D. (2023). *Perancangan Video Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Digital UMKM Kopi Jonggol*. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9.