

Analisis Pembelajaran Berbasis Hybrid Learning Bagi Mahasiswa Berkebutuhan Khusus di masa Post COVID-19

Ahmad Khoirul Anwar¹

Erna Indriastiningsih²

^{1,2}Universitas Sahid Surakarta

e-mail: 1ahmad.khoirul@usahidsolo.ac.id

e-mail: 2ernaindriasti@usahidsolo.ac.id

Abstrak

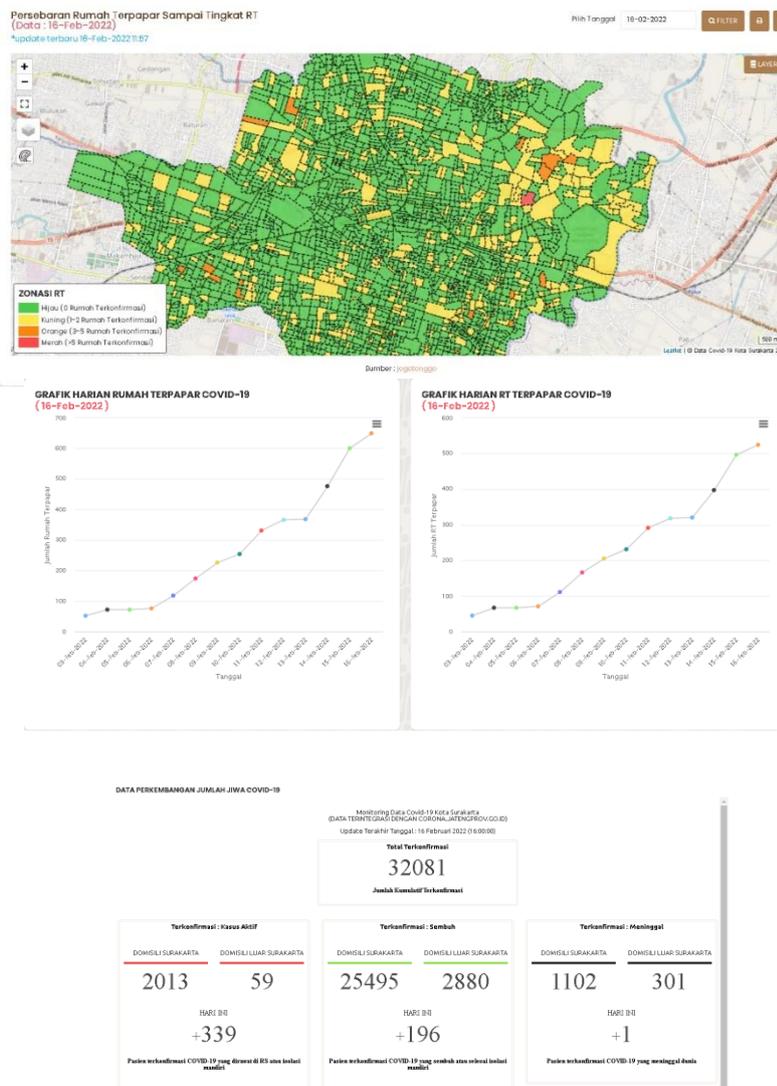
Salah satu bentuk transformasi pendidikan di era digital sekarang ini, sekaligus sebagai solusi meredam kekhawatiran resiko penyebaran virus COVID-19 adalah dengan menyelenggarakan pembelajaran berbasis *Hybrid Learning*. Mahasiswa Berkebutuhan Khusus sebagai mitra dari penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Sahid Surakarta yang kuliah di program studi Desain Komunikasi Visual. **Permasalahan** dari mitra adalah tidak semua mahasiswa berkebutuhan khusus paham dengan bahasa isyarat, tidak semua paham dengan bahasa gerak bibir yang diucapkan secara cepat, dan juga merasa pusing ketika membaca kata asing dan tulisan yang terlalu Panjang. Solusi dari permasalahan prioritas mitra adalah : (1) Penyelenggaraan pembelajaran berbasis Hybrid Learning, (2) Menambah peralatan pendukung pembelajaran berbasis hybrid learning, dan (3) mengevaluasi pembelajaran hybrid Learning yang sudah terselenggara. **Tujuan**/luaran dan target dari kegiatan penelitian ini adalah: (1) Peningkatan penyelenggaraan pembelaran berbasis hybrid learning, (2) Penambahan peralatan pendukung pembelajaran berbasis hybrid learning, (3) Pemenuhan kebutuhan pembelajaran hybrid learning terutama paska covid-19, (4) Publikasi kegiatan di media massa, dan (5) Publikasi jurnal nasional ber ISSN. **Metode** yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah : (1) Tahap Perencanaan meliputi survei lapangan, koordinasi dengan mitra/tim, perizinan, dan pengumpulan data, (2) Tahap pelaksanaan kegiatan meliputi : penyelenggaraan kegiatan pembelajaran berbasis Hybrid Learning, dan memaksimalkan media pembelajaran berbasis hybrid learning, dan (3) Tahap evaluasi baik evaluasi penyelenggaraan pembelajaran, dan pengadaan peralatan. Setelah selesai penelitian ini diharapkan adanya **keberlanjutan** antara lain mitra menjadi pilot project dari kegiatan selanjutnya dan pusat peningkatan kualitas pembelajaran untuk mahasiswa berkebutuhan khusus sehingga ketika lulus nanti mereka mampu bersinergi dengan dunia usaha dan dunia industri, kurikulum dan program yang terselenggara menjadi "link and match" dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri, universitas mampu menyelenggarakan pembelajaran berbasis hybrid learning secara mandiri dan konsisten sehingga para dosen dapat menyelenggarakan pembelajaran secara maksimal khususnya kepada mahasiswa

berkebutuhan khusus. Model pembelajaran ini sangat perlu dikembangkan, mengingat penyelenggaraan pembelajaran berbasis *hybrid learning* menjadi jawaban yang *related* dari mitra pada saat paska pandemi seperti sekarang ini dan juga dalam rangka mengembangkan kualitas SDM Pendidikan dan kurikulum sesuai dengan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional IV Pemerintah Indonesia tahun 2020-2024.

Kata Kunci: *Hybrid Learning*, Disabilitas, Pandemi

Pendahuluan

Pandemi covid 19 membuat banyak perubahan di berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Berdasarkan data yang bisa diakses pada laman <https://covid.intip.surakarta.go.id/>, monitoring data Covid-19 untuk Kota Surakarta per tanggal 16 Februari 2022, diperoleh data bahwa masih ada yang terkonfirmasi positif covid-19 sebanyak 2013 orang, terkonfirmasi sembuh sebanyak 25495 orang, dan yang terkonfirmasi meninggal sebanyak 1102 orang, dengan demikian total terkonfirmasi 32.081 orang (Gambar 1).



Gambar 1. Monitoring Data

Kondisi pandemi yang sudah mulai melandai, mau tidak mau setiap aspek kehidupan akan merubah tatanannya dengan situasi normal yang baru atau biasa yang disebut dengan "new normal". Khususnya untuk Kota Surakarta sendiri, tentu kondisi ini masih menimbulkan kekhawatiran bagi setiap orang untuk beraktifitas tidak terkecuali para mahasiswa untuk kuliah. Satu sisi juga aturan untuk dibuka kembali kelas tatap muka masih menuai pro dan kontra, ada sebagian yang menginginkan kembali kegiatan pembelajaran bisa dilaksanakan secara penuh, namun tidak sedikit yang menginginkan pembelajaran bisa dilakukan secara online. Sehingga bagi intitusi pendidikan, menjadi tantangan tersendiri untuk memilih cara belajar di masa paska pandemi Covid 19 ini, apakah kembali menyelenggarakan pembelajaran secara full dengan *online learning*, atau mungkin pembelajaran *hybrid learning*. Masing-masing model tersebut memang memiliki kelebihan dan kekurangannya.

Merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, dan Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (COVID-19), disebutkan bahwa pembelajaran mulai semester gasal tahun akademik 2021/2022 diselenggarakan dengan pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan, dan/atau pembelajaran daring. Dalam penyelenggaraan pembelajarannya, harus tetap memprioritaskan kesehatan dan keselamatan baik pendidik, peserta didik maupun masyarakat sekitarnya. Kondisi ini tentu membuat mitra harus melakukan inovasi agar pembelajaran tetap berjalan dengan maksimal dan menghasilkan solusi yang terbaik untuk semuanya. Selain itu, penyelenggaraan pembelajaran berbasis *hybrid learning* menjadi solusi yang terbaik sebagai jawaban kondisi seperti Sekarang ini, dan juga juga dalam rangka mengimplementasikan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional IV Pemerintah Indonesia tahun 2020-2024.

Mitra (Mahasiswa Berkebutuhan Khusus) semuanya kuliah di Universitas Sahid Surakarta yang mengambil jurusan seni di program studi desain komunikasi visual, letak kampus ini berada di Jl. Adi Sucipto No. 154, Jajar, Solo, Jawa Tengah 57144. Universitas Sahid Surakarta ini merupakan universitas swasta yang sedang membranding menuju kampus inklusi. Universitas ini memiliki dua Fakultas, yaitu Fakultas Sains, Teknologi dan Komunikasi dan juga Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, dimana kedua fakultas ini membawahi sepuluh program studi yaitu : Teknik Informatika, Teknik Industri, Psikologi, Farmasi, Keperawatan, Ners, Ilmu Komunikasi, Administrasi Bisnis, Desain Interior, dan Desain Komunikasi Visual.

Selama menyebarnya Covid-19 pada saat itu, pelaksanaan pembelajaran di Universitas Sahid Surakarta sebagian besar dilakukan secara online, sedangkan pembelajaran tatap muka dengan kuota 50% baru dimulai bulan Juni tahun 2022 sampai dengan sekarang ini. Universitas Sahid Surakarta juga didukung oleh fasilitas

internet, dengan upgrade *bandwidth* yang mumpuni untuk mendukung pembelajaran online. Akan tetapi, pelaksanaan pembelajaran dirasakan belum bisa dilakukan secara maksimal dikarenakan beberapa faktor, diantaranya adalah: banyak mahasiswa yang enggan hadir ke kampus karena system pembelajaran di shift, materi yang disampaikan tidak terdistribusikan dengan baik dikarenakan terbatasnya pendidik yang mampu berinovasi dan berkreasi ketika menyajikan materi, tidak semua mahasiswa dapat mengakses apabila berada di luar area kampus sehingga sebagian besar mahasiswa akhirnya menggunakan paket internet dengan biaya pribadi yang akhirnya berdampak menambah pengeluaran baru bagi mahasiswa maupun orang tua. Permasalahan lain yang tidak kalah pentingnya adalah mahasiswa yang berkebutuhan khusus tidak sepenuhnya mendapatkan materi yang diberikan, kurangnya pemahaman baik materi maupun tugas yang diberikan dosen karena kebingungan mereka memahami materi dan juga sedikitnya media pembelajaran yang disiapkan oleh dosen ketika menyampaikan materi secara hybrid.

Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia pembelajaran mulai semester gasal tahun akademik 2021/2022 diselenggarakan dengan pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan, dan/atau pembelajaran daring secara tidak langsung menuntut mitra harus menyediakan sarana dan prasarana yang dimiliki Lembaga pendidikan dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh baik secara daring maupun luring selama darurat COVID-19 agar dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, baik dosen maupun mahasiswa tanpa terkecuali juga dituntut untuk memiliki perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang terhubung internet. Dosen juga dituntut untuk bisa memaksimalkan perangkat digitalnya dalam menyampaikan materi secara hybrid, menyiapkan media pembelajaran, seperti format teks, audio/video simulasi, multimedia, alat peraga, dan sebagainya. Dosen juga diharapkan meningkatkan kompetensi baik softskill maupun hardskill guna mendukung keterampilan menyelenggarakan PJJ pada situasi darurat maupun paska COVID-19. **Kondisi ini juga menjadi permasalahan utama dari mitra.**

Tujuan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

- Untuk melihat dan mendata seberapa efektifkah pembelajaran berbasis Hybrid Learning kegiatan belajar mengajar khususnya untuk mahasiswa berkebutuhan khusus.
- Untuk melihat dan mendata seberapa efektifkah penggunaan gambar dan kata sebagai aset utama dalam pembuatan video pembelajaran 2 dimensi sebagai alat pendukung dalam pembelajaran berbasis hybrid learning.
- Untuk melihat dan mendata karakteristik ABK yang terbantu dengan strategi pembelajaran berbasis hybrid learning.

- Memotivasi mahasiswa berkebutuhan khusus untuk lebih giat lagi dalam memahami materi yang disampaikan dosen

Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menyusun strategi pembelajaran yang efektif, inovatif dan bernilai edukatif berbasis hybrid learning.
2. Mendeskripsikan seberapa efektifkah penggunaan media pembelajaran 2 dimensi sebagai alat pendukung strategi pembelajaran berbasis hybrid learning.
3. Mengetahui mahasiswa berkebutuhan khusus yang terbantu dalam memahami materi yang disampaikan dosen pada pembelajaran berbasis hybrid learning.

Kajian Pustaka.

Kajian pustaka yang digunakan sebagai rujukan atau referensi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pendidikan menurut pengertian Yunani dalam situs Wikipedia.org menerangkan bahwa pendidikan adalah pedagogig yang artinya ilmu menuntun anak. Orang romawi melihat bahwa pendidikan sebagai educare, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2004: 11), model konsep pendidikan yang banyak mendasari pelaksanaan pendidikan, minimal dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu pendidikan klasik, pendidikan pribadi, pendidikan interaksional dan teknologi pendidikan.

Undang-undang Sisdiknas RI nomer 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat 1. Dimana isi dari undang-undang ini mencerminkan bahwa proses pendidikan harus mengedepankan peran aktif peserta didik, setiap peserta didik diberi hak dan kesempatan untuk ikut menentukan apa yang terbaik untuk dirinya. Penyelenggaraan pendidikan sudah seharusnya mampu memberikan suasana yang nyaman, aman dan menggairahkan bagi peserta didik untuk senantiasa belajar guna memenuhi hasrat keingintahuannya.

Media pembelajaran secara umum adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan pengertian media pembelajaran itu sendiri yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk membantu dan memperjelas makna pesan suatu proses pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian dari siswa tersebut. Sedangkan untuk kriteria penilaian media pembelajaran menurut Wahono (2006)

terdiri dari tiga aspek, antara lain : aspek rekayasa piranti lunak (, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

Proses belajar mengajar mempunyai dua unsur yang sangat penting yang dimiliki oleh seorang pendidik, yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek itu saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media yang sesuai (Arsyad:1997). Dengan pemakaian media pengajaran berbasis animasi ini dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran berbasis animasi juga dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar. Media pendidikan digunakan dalam proses belajar mengajar dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai (Harjanto:1997)

Media animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit dan kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya menggunakan gambar dan kata-kata saja (Suheri 2006:29). Salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif yang bisa digunakan adalah video animasi. Video animasi sendiri adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setingan hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya.

Strategi kreatif adalah suatu proses untuk mengkomunikasikan pesan yang akan disampaikan melalui pendekatan gambar (visual) atau kata (verbal). Di dalam strategi kreatif, suatu pesan harus bisa menginformasikan dan mengkomunikasikan tujuannya secara efektif, informatif dan komunikatif. Strategi kreatif adalah upaya bagaimana pesan dapat diterima baik oleh target audiens, sedangkan taktik kreatif adalah bagaimana sebuah pesan iklan disampaikan (Belch & Belch, 2015, hal. 251). Menurut Kertamukti, 2015 strategi iklan yang efektif haruslah mengandung beberapa komponen pertanyaan utama, yaitu what (apa tujuannya?), who (siapa yang akan dijangkau?), when (kenapa iklan dipasang?), where (di mana iklan dipasang?), why (mengapa harus demikian?), how (bagaimana bentuk iklannya?)

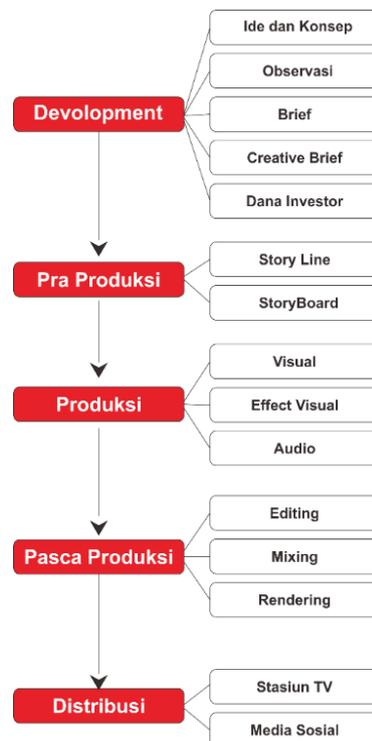
Penjabaran secara umum mengenai tahapan strategi kreatif dalam ranah iklan menurut Mufarrih (2015) dalam Sandy dan Murfianti (2020) haruslah sesuai dengan creative brief dan memiliki berbagai variasi, diantaranya adalah sebagai berikut: a) Permasalahan, menjabarkan serta menjelaskan masalah-masalah apa saja yang ada, serta hal yang perlu dilakukan dalam lingkup komunikasi periklanan. b) Survey Khalayak, aspek mengenai pendapat audiens mengenai produk, perilaku konsumen, dan respon audiens terhadap produk tersebut. c) Posisi Brand, seperti apa brand ingin dihadirkan pada benak audiens melalui iklan yang dibuat. d) Tujuan Komunikasi, respon seperti apa yang diinginkan dari audiens terhadap pesan yang disampaikan

mengenai brand atau produk yang tengah diiklankan. e) Usulan, respon seperti apa yang diinginkan oleh masyarakat terhadap pesan yang ingin disampaikan. Ide agar target sasaran merespon pesan yang disampaikan. f) Media, media sosial apa saja yang dipilih dan digunakan, serta apa saja yang perlu diperhatikan dalam melakukan promosi pada media sosial tersebut. g) Arah kreatif, arah kreatif adalah bagaimana gaya penyampaian sebuah iklan yang akan digunakan. Gaya penyampaian pesan yang khas dan unik, digunakan untuk berkomunikasi dengan pelanggan, diharapkan dapat menghasilkan respon lebih dari target yang telah ditentukan.

Strategi kreatif dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi ini mencakup beberapa pendekatan diantaranya adalah pendekatan isi pesan, what to say, dan how to say. Pemilihan media ditentukan berdasarkan pertimbangan media habit, efektivitas media, dan efisiensi biaya. Visualisasi media pembelajaran ini menerapkan dua konsep dalam perwujudannya, yaitu konsep estetik dan konsep teknik. Konsep estetik terdiri dari Visual : Layout, Warna, Typography dan Ilustrasi. Sedangkan konsep Teknik terdiri dari hardware dan software yang digunakan dalam proses perwujudan media pembelajaran.

Metode

Berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dirancang kemudian ditindak lanjuti dengan program pengembangan agar hasil penelitian memperoleh hasil yang maksimal. Adapun tahapan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah :



Gambar.2 Proses pemilihan objek

Proses pembuatan media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi diperlukan mekanisme dan pembuatannya dilakukan secara profesional serta membutuhkan kreatifitas. Salah satu nya dengan menentukan metode perancangan. Metode perancangan yang baik diharapkan dapat menghasilkan karya yang bermanfaat secara maksimal. Metode perancangan yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Development

Development merupakan kegiatan yang berisikan beberapa rangkaian proses riset dan pengembangan produk atau karya yang ingin dibuat. Tujuan utama dari development ialah agar karya yang dibuat benar-benar orisinil dan optimal.

a. Ide / Gagasan

Ide adalah gagasan atau rancangan yang belum direalisasikan. Perancangan dalam media pembelajaran ini menggunakan konsep keseluruhan animasi 2 dimensi yang membahas tentang materi perkuliahan. Hal ini dilakukan agar seluruh informasi seputar materi yang disampaikan bisa lebih detail dan tersampaikan dengan maksimal kepada seluruh mahasiswa berkebutuhan khusus.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam metode ini adalah melakukan penelitian dengan berkomunikasi dengan juru bahasa isyarat, diskusi dengan pakar dan pendidik yang berkompeten ddalam bidang Pendidikan khusus, dan juga dengan mahasiswa langsung. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan data konkrit dan factual seputar permasalahan yang sedang dihadapi

c. Brief

Untuk mendapatkan data dan pengetahuan yang cukup untuk membuat media pembelajaran ini adalah dengan melakukan studi maupun melakukan analisis karya-karya video pembelajaran lainnya. Studi lapangan dilakukan untuk mendapatkan data yang valid, sedagkan analisis karya-karya video pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan referensi estetik maupun teknis yang bisa diterapkan agar hasil karya yang dibuat bisa lebih maksimal.

d. Creative Brief

Kreatif Brief adalah dokumen yang digunakan untuk menjelaskan seluk beluk proyek untuk tim kreatif, agensi, atau desainer yang akan mengerjakannya. membantu tim kreatif membentuk strategi dari keseluruhan proyek tersebut.

Mengembangkan brief kreatif yang baik merupakan investasi yang luar biasa dalam hal waktu, efisiensi, dan menghasilkan hasil akhir yang baik.

1. Konsep Estetik

Konsep estetik menghasilkan media atau visual yang baik maka dibutuhkan konsep yang matang untuk menghindari kesalahan dalam menyampaikan pesan. Konsep visual adalah awal dari sebuah ide yang didapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi dari semua permasalahan. Konsep yang telah didapat harus di eksplorasi ke dalam sebuah bentuk yang bisa memberikan pesan visual kepada target.

2. Konsep Teknis

Konsep teknis merupakan konsep media yang berkaitan dengan teknis pembuatan. Didalamnya menyangkut penggunaan peralatan yang akan digunakan untuk membuat sebuah media. Dalam konsep ini, secara teknis menggunakan peralatan yang bermacam-macam agar hasil akhir lebih maksimal.

e. Dana Investor

Dana adalah himpunan dari uang dalam jumlah tertentu dalam bentuk tunai maupun nontunai. Kata dana biasa digunakan dalam bisnis untuk menyebutkan istilah uang. Dana juga merupakan komponen utama dari analisis sebuah bisnis. Dalam artian yang lebih luas, dana juga bisa berarti modal usaha dalam menjalankan bisnis. (<https://kamus.tokopedia.com/d/dana/>).

Dana investor dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi ini menggunakan dana pribadi.

2. Pra Produksi

Pra-Produksi merupakan tahapan awal sebelum dilaksanakannya produksi. Tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting. Karena ditahapan ini semua langkah-langkah perencanaan untuk proses produksi video dilakukan. Pra-Produksi ini semua perencanaan harus disusun dengan rapi dan terperinci untuk menghindari kesalahan-kesalahan saat dilakukannya proses pembuatan asset animasi atau tahap produksi. Hampir keseluruhan jenis asset animasi melalui tahap pra-produksi ini. Beberapa tahap yang perlu dilakukan pada tahap pra-produksi ini yaitu :

a. Breakdown Budget

Breakdown Budget adalah biaya dalam kebutuhan produksi dari beberapa item yang diperlukan dan didata secara detail.

a. Storyline

Pada dasarnya pengertian storyline adalah sebuah struktur rangkaian kejadian didalam cerita yang tersusun sebagai urutan dari bagian cerita pada seluruh fiksi. Dalam produksi media pembelajaran ini storyline yang digunakan bukan merupakan storyline secara utuh akan tetapi hanya sebagai panduan saja.

1. Begenning (Awal Cerita)

Pengenalan animasi yang akan dibuat, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan software yang akan digunakan, dan ditutup dengan jenis dan fungsi tools yang akan digunakan.

2. Middle (Tengah Cerita)

Memperlihatkan cara membuat animasi sederhana yaitu Walk Cycle dengan tahapan cara pembuatan lengkap dengan tools yang digunakan.

3. End (Akhir Cerita)

Memperkenalkan cara rendering untuk satu materi perkuliahan yang telah dibuat sehingga menjadi satu rangkaian media pembelajaran utuh

b. Storyboard

Proses perancangan storyboard pada media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi ini berisi penyusunan materi perkuliahan yang akan dibuat dengan ditampilkan dalam setiap scene pada Video tersebut, sehingga tersusun secara lengkap beserta waktu setiap scene, isi setiap scene, dan urutan per scene, sehingga mempermudah saat masuk tahap Produksi.

3. Produksi

Setelah semua proses Pra Produksi sudah siap, maka tahap selanjutnya adalah proses produksi. Tahap produksi ini merupakan tahap dimana visual mulai diproduksi sesuai dengan konsep pada tahap pra-produksi. Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah pembuatan source visual, penempatan visual, penambahan effect, dan audio.

a. Pembuatan visual

Pembuatan visual sesuai dengan konsep pada tahap pra-produksi, yaitu sederhana dengan konsep flat design.

b. Efek visual

Visual Effect atau VisualFX adalah pemberian effect tertentu ke dalam sebuah video yang merupakan perpaduan dari asset gambar dengan motion. Tujuan dari efek ini agar menciptakan adegan yang realistis sesuai. (<https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/55/41>)

c. Audio

Dalam proses editing suara menjadi element penting, suara meliputi backsound dan voice over, peran suara akan menambah kesan dalam video dan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah video menjadi lebih mudah diterima penonton.

4. Paska Produksi

Paska Produksi yaitu proses yang dilakukan setelah Pra Produksi dan Produksi terpenuhi semua. Proses terakhir dari pembuatan media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi ini dengan mengerjakan beberapa hal seperti berikut ini:

a. Editing

Editing adalah proses mengorganisir, reviewing, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. Editing harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya (Roy Thompson and Christopher J. Bowen, 2009: 1). Proses Editing yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Premier Pro, Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan CorelDraw.

b. Rendering dan Testing

- Rendering

Rendering adalah proses membangun sebuah gambar dari model dengan menggunakan aplikasi pada komputer. bahasa sederhananya adalah proses membuat gambar hasil akhir dari sebuah desain mentah yang masih terpisah, masih belum bersih, tidak menentu dan lain-lain. jadi dengan rendering, kita bisa mengetahui seperti apa hasil akhir dari sebuah model atau desain yang sudah di buat. (Sumber; <https://www.grafis-media.website/>). Saat pembuatan media pembelajaran pada aplikasi adobe after effect selesai diolah selanjutnya dilakukan rendering, selanjutnya di import ke aplikasi adobe premier untuk digabungkan dengan music dan voice over kemudian dilakukan rendering juga setelah elemen graphic dan efek sudah selesai dikerjakan semua.

- Testing

Menurut Hetzel 1983 Menurutnya testing merupakan aktivitas yang digunakan untuk dapat melakukan evaluasi suatu paramter ataupun kemampuan dari program atau sistem serta memastikan apakah sudah memenuhi kebutuhan ataupun hasil yang diharapkan.(Sumber; <https://dosenpintar.com/>). Tahap testing ini guna untuk ujicoba apakah media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi tersebut sudah layak untuk di tampilkan dan dipublikasikan sehingga mahasiswa yang berkebutuhan khusus sebagai subyek dari penelitian ini sudah merasa terbantu atautkah belum.

5. Distribusi

Media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi ini bertujuan untuk didistribusikan di media social yaitu youtube, blog, dan institusi Pendidikan lainnya yang mempunyai peserta didik berkebutuhan khusus.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran berbasis hybrid learning telah dilaksanakan sejak bulan juli 2022 sampai dengan saat ini, evaluasi dan analisis tentang efektifitas strategi pembelajaran ini juga terus dilakukan dalam upaya mencapai pembelajaran yang paling efektif dan inovatif untuk semua mahasiswa sehingga pembelajaran dapat berjalan secara lancar khususnya bagi mahasiswa berkebutuhan khusus agar hak pendidikannya bisa terpenuhi secara maksimal.

Hasil dari evaluasi dan analisis pembelajaran berbasis hybrid learning ini didapatkan kesimpulan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang

diharapkan. Sebagian besar mahasiswa berkebutuhan khusus mampu dan paham tentang materi yang disampaikan oleh dosen pengampu. Sebagai contoh mata kuliah animasi dua dimensi, mahasiswa berkebutuhan khusus yang mengambil mata kuliah ini berjumlah lima orang. Empat diantaranya telah berhasil membuat karya animasi dua dimensi sederhana dengan penguasaan teknik maupun estetik melebihi rata-rata untuk ukuran mahasiswa berkebutuhan khusus. Pemilihan warna, pergerakan obyek, pemilihan layout, dan pemilihan typografinya telah sesuai dengan materi yang disampaikan. Dibawah ini adalah contoh-contoh karya animasi dua dimensi dari mahasiswa berkebutuhan khusus yang telah selesai dibuat sebagai tugas yang diberikan oleh dosen.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, dan setelah melalui evaluasi dan analisis didapatkan simpulan bahwa strategi pembelajaran berbasis hybrid learning pasca pandemic covid yang diterapkan oleh Universitas Sahid Surakarta khususnya di program studi Desain Komunikasi Visual telah memberikan dampak yang positif dan signifikan khususnya bagi mahasiswa berkebutuhan khusus. Hasil ini sesuai dengan target yang ingin dicapai oleh universitas agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal. Penggunaan alat bantu berupa animasi dua dimensi sangat membantu sekali dan juga memberikan dampak yang baik kepada mahasiswa berkebutuhan khusus dalam memahami setiap materi yang disampaikan oleh dosen. Dengan demikian pembelajaran berbasis hybrid learning ini sangat layak untuk senantiasa dikembangkan.

Saran untuk strategi pembelajaran berbasis hybrid learning yang akan dikembangkan selanjutnya adalah pemenuhan peralatan yang menunjang agar kualitas gambar, audio dan visual yang dihasilkan lebih maksimal sehingga mahasiswa akan lebih nyaman ketika menyimak materi, dibutuhkan juga dosen yang menggunakan strategi pembelajaran ini agar senantiasa mengupgrade softskillnya, pintar dalam membawa diri terutama ketika berbicara di depan kamera saat menyampaikan materi agar pembelajaran bisa berjalan lebih komunikatif, ceria dan tidak cenderung membosankan. Media pembelajaran yang akan dibuat selanjutnya juga harus lebih memperhatikan nilai estetik terutama pada pemilihan warna dan typography yang digunakan. Pemilihan font yang bagus dan mudah dibaca akan memudahkan mahasiswa berkebutuhan khusus lebih cepat memahami maksud dari materi yang disampaikan.

Daftar Pustaka

AMIKOM Yogyakarta, Vol 1 No.2 2019, Hal 23-28. Praksis 22 Oktber 2019.

Buchani, Alma. 2006 Pemasaran dan Pemasaran Juna Bandung: Alfabeta

Binanto. Iwan. 2010. Multimedia Digital. Yogyakarta: CV. Andi

Cape, Tymothy W Jim Smith 2005 Atalio Visual Best Practices, Las Vegas:

InfoComra Internattonal

Syifaun, Nafisah. 2003. Grafika Komputer, Yogyakarta: Graha Ilmu,