

Development of Animated Video of Graha Maria Annai Velangkanni Spiritual Tourism Object in Medan

Royal Januari Naibaho
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Royal Januari Naibaho

ARTICLE INFO

Keywords: Graha Maria Annai Velangkanni, Spiritual Attractions, Sparkol Videoscribe, Animated Video.

Received : 7, August

Revised : 25, September

Accepted: 29, October

©2024 Naibaho: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The purpose of this study was to make an animated video about Graha Maria Annai Velangkanni in Medan using Sparkol-Videoscribe by applying a 4-D creation model from Thiagarajan. The steps of this model are: (i) definition phase, (ii) planning phase, (iii) creation phase and (iv) deployment phase. Brochures, the official website of Graha Maria Annai Velangkanni Medan and interviews with Sr Angelina are used as data sources. This research was conducted at the Language Laboratory, Faculty of Languages and Arts, State University of Medan. The result of this production is an animated video made with Sparkol-Videoscribe. This video is 09:43 minutes long and is 388 megabytes long. This video is published on YouTube with <https://youtu.be/AZ4Mw96mfrQ?feature=share> link and validated by material experts and media experts. The validator gave a score of 87.5 (good) to the material. Overall, the video received a score of 85.71 which was categorized as good by media experts. Therefore, it can be concluded that the animated video about Graha Maria Annai Velangkanni in Medan is valid and valid.

Pengembangan Video Animasi Objek Wisata Rohani Graha Maria Annai Velangkanni di Medan

Royal Januari Naibaho
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Royal Januari Naibaho

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Graha Maria Annai Velangkanni, Objek Wisata Rohani, Sparkol Videoscribe, Video Animasi.

Received : 7, Agustus

Revised : 25, September

Accepted: 29, Oktober

©2024 Naibaho: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat video animasi tentang Graha Maria Annai Velangkanni di Medan menggunakan Sparkol-Videoscribe dengan menerapkan model penciptaan 4-D dari Thiagarajan. Langkah-langkah dari model ini adalah: (i) fase pendefinisian, (ii) fase perencanaan, (iii) fase pembuatan dan (iv) fase penyebaran. Brosur, situs resmi Graha Maria Annai Velangkanni Medan dan wawancara dengan Sr Angelina digunakan sebagai sumber data. Penelitian ini dilakukan di Laboratorium Bahasa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Hasil dari produksi ini adalah sebuah video animasi yang dibuat dengan Sparkol-Videoscribe. Video ini berdurasi 09:43 menit dan berukuran 388 megabyte. Video ini dipublikasikan di YouTube dengan link <https://youtu.be/AZ4Mw96mfrQ?feature=shared> dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validator memberikan nilai 87,5 (baik) untuk materi. Secara keseluruhan, video tersebut mendapat nilai 85,71 yang dikategorikan baik oleh ahli media. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video animasi tentang Graha Maria Annai Velangkanni di Medan valid dan sah.

PENDAHULUAN

Ibukota Sumatera Utara, Medan, adalah kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Medan, yang dijuluki “Paris Van Sumatra” di masa lalu, terkenal dengan kekayaan budaya, sejarah, dan kulinernya.

Kota Medan dihuni oleh masyarakat multikultural dengan kelompok etnis yang berbeda seperti Batak, Melayu, Jawa, Tionghoa dan India. Keragaman ini tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, seperti arsitektur, kuliner, dan tradisi. Berbagai bangunan bersejarah seperti Istana Maimun dan Masjid Raya Al-Mashun menjadi saksi sejarah kota ini.

Sedangkan untuk sektor pariwisata, kota Medan memiliki potensi yang cukup besar untuk menarik wisatawan yang tertarik dengan kuliner khas, warisan budaya, keindahan alam dan atraksi spiritual.

Objek wisata spiritual adalah destinasi yang menggabungkan nilai-nilai religius, sejarah dan keindahan arsitektur untuk menarik pengunjung yang mencari pengalaman spiritual. Dalam perjalanan wisata spiritual, pengunjung dapat merasakan suasana yang sakral dan mendalam serta menemukan budaya

Jelajahi aspek dan kepercayaan yang terkait dengan situs tersebut. Properti ini sering kali menjadi pusat kegiatan ibadah dan tempat suci bagi kepercayaan tertentu, sehingga memberikan makna dan nilai tambah bagi pengunjung yang mencari pemahaman spiritual dan kekaguman terhadap warisan budaya berupa bangunan bersejarah.

Kehadiran atraksi spiritual juga mencerminkan kekayaan dan keragaman suatu daerah. Properti spiritual terkadang juga memiliki keunikan fitur arsitektur serta makna dari masing-masing fitur. Wisata spiritual tidak hanya menawarkan pengalaman pribadi dalam beribadah, tetapi juga tempat di mana orang-orang dari berbagai latar belakang dapat berbagi pengalaman dan pemahaman keagamaan. Oleh karena itu, objek wisata spiritual tidak hanya menjadi tujuan bagi orang-orang dari semua agama, tetapi juga tempat yang mempromosikan toleransi, penghormatan terhadap keragaman, dan pencerahan spiritual bagi semua pengunjung.

Salah satu contoh tempat wisata rohani yang ada di kota Medan adalah Graha Maria Annai Velangkanni. Graha Maria Annai Velangkanni adalah sebuah gereja Katolik yang terletak di Taman Sakura Indah No. 7-10, Tanjung Selamat, Medan Tuntungan. Gereja dengan arsitektur megah yang memadukan unsur budaya India dan Indonesia ini didedikasikan untuk Bunda Maria Annai Velangkanni.

Suasana spiritual yang kuat, arsitektur yang unik dan keajaiban-keajaiban yang terjadi di sini dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk menyebarkan informasi tentang Graha Maria Annai Velangkanni Medan. Namun, kurangnya penyebaran informasi yang menarik dan kreatif mengenai Graha Maria Annai Velangkanni, terutama dalam bahasa Jerman, membuat tempat ini kurang menarik untuk diketahui. Dalam hal ini, diperlukan strategi penyebaran informasi yang lebih informatif yang berfokus pada platform kekinian dan gaya komunikasi visual yang menarik untuk menyebarluaskan informasi tentang Graha Maria Annai Velangkanni.

Dan dengan adanya teknologi digital dan media visual, video animasi dapat menjadi alat yang efektif dan efisien untuk memvisualisasikan Graha Maria Annai Velangkanni. Salah satu contoh bagaimana Sparkol Videoscribe dapat digunakan adalah untuk membuat video edukasi yang menarik dan mudah dipahami. Sparkol Videoscribe menyediakan visualisasi yang menarik dengan animasi dan pemilihan gambar yang kreatif. Hal ini dapat membantu menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan membuatnya lebih mudah diingat oleh penonton.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat video animasi yang informatif dan edukatif tentang Graha Maria Annai Velangkanni. Video ini akan memberikan informasi yang menarik dan beragam kepada khalayak luas mengenai Graha Maria Annai Velangkanni: sejarah, makna spiritual, berbagai mukjizat, dan informasi lainnya mengenai Graha Maria Annai Velangkanni Medan. Saya berharap video animasi ini dapat menjadi alat promosi untuk mempopulerkan Graha Maria Annai Velangkanni.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Bab ini menjelaskan dasar teori dan konseptual dari penelitian ini. Hal ini menjadi dasar dari keseluruhan tesis dan oleh karena itu merupakan komponen yang sangat penting.

1. Konsep model penciptaan

Sugiyono (2020:2) telah menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan salah satu jenis metode penelitian. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Menurut Winaryati dkk. (2021), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk memberikan kontribusi yang bersifat praktis dan ilmiah. Dalam mencari 'solusi' yang inovatif terhadap permasalahan dalam penyelenggaraan profesi guru, pembuatan kebijakan, menciptakan, memperbaiki suatu produk, merencanakan model pembelajaran, dan lain-lain. Keterlibatan para praktisi digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang jelas tentang potensi masalah implementasi dan untuk mengidentifikasi langkah-langkah untuk meminimalkan masalah ini. Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dari Penelitian dan Pengembangan (R&D).

Produk yang dihasilkan bisa lebih nyaman, lebih cepat dan lebih efektif bagi pengguna. Tujuannya adalah untuk memecahkan masalah pengguna dan meningkatkan produk yang sudah ada agar menjadi lebih baik. Definisi masalah ini merupakan dasar untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Pertanyaan yang muncul adalah bagaimana cara mendapatkan produk yang diharapkan. Bentuk kegiatan apa yang harus dilakukan.

Thiagarajan (1974) menyarankan untuk mempertimbangkan langkah-langkah investigasi dan kreasi sebagai proses 4-D, yang merupakan perluasan dari model Define, Design, Development, dan Dissemination (4D) yang terkenal. Sugiyono (2020: 37).

1) Fase definisi

Fase pendefinisian berguna untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran. Kebutuhan dalam proses pembelajaran dan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

2) Fase perencanaan

Setelah permasalahan telah diselesaikan pada fase pendefinisian, selanjutnya dilakukan fase perencanaan. Setelah memecahkan masalah dari fase pendefinisian, maka dilakukan fase perencanaan. Fase perencanaan yang dilakukan adalah pembuatan animasi video.

3) Fase pembuatan

Pada tahap pembuatan ini, produk dirancang kemudian dikembangkan sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa, ilustrasi gambar-gambar lain, dan lain-lain, dengan tujuan untuk menciptakan bahan ajar.

4) Fase penyebaran

Tahap ini merupakan tahap penyebaran produk. Pada penelitian ini, hanya dilakukan diseminasi terbatas. Penyebaran dilakukan melalui media YouTube.

2. *Konsep animasi video*

Menurut Berliana dkk. (2023), video animasi memungkinkan untuk menggabungkan beberapa media (misal: media audio dan visual). Video animasi memudahkan penyampaian informasi. Sebagai file, video animasi dapat dengan mudah dibawa kemana saja.

Sebagai media ilmiah, animasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang kompleks atau rumit yang hanya bisa dijelaskan dengan gambar dan kata-kata. Berkat kemampuan ini, masalah-masalah rumit yang sulit dipahami dapat dijelaskan dengan menggunakan animasi untuk menjelaskan materi yang tidak dapat dilihat dengan mata dengan cara memvisualisasikan materi yang sedang dijelaskan (Wardoyo, 2015).

Video animasi adalah kumpulan gambar yang diedit untuk menciptakan gerakan. Video animasi juga merupakan gambar bergerak yang dibuat dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa, objek tersebut dapat berupa tulisan, gambar hewan, tumbuhan, manusia dan sebagainya (Sari, 2021)

Menurut Apriansyah dkk, (2020), penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran, dan mengajarkan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Video animasi memiliki kelebihan dan kekurangan saat digunakan. Kelebihannya antara lain adalah kemampuannya untuk menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dimengerti, memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan retensi informasi. Namun, kekurangan dari penggunaan video animasi adalah membutuhkan perangkat lunak khusus dan kreativitas yang memadai serta dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi yang sedang diajarkan. Selain itu, penggunaan video

animasi dapat menyebabkan kelelahan mata dan gangguan kesehatan lainnya jika digunakan secara berlebihan (Mashuri & Budiyono) 2020.

3. *Konsep objek wisata spiritual*

Pariwisata adalah kegiatan dinamis yang melibatkan banyak orang dan merevitalisasi berbagai sektor bisnis (Ismayanti, 2021).

Pariwisata merupakan kegiatan yang secara langsung menyentuh dan melibatkan masyarakat sehingga membawa berbagai manfaat bagi masyarakat lokal dan sekitarnya. Bahkan pariwisata disebut-sebut memiliki daya dobrak yang luar biasa, yang mampu mentransformasi masyarakat lokal dalam banyak hal. Pariwisata memiliki banyak manfaat bagi masyarakat bahkan bagi negara, manfaat pariwisata dapat dilihat dari berbagai aspek yaitu manfaat pariwisata dari segi ekonomi, sosial budaya, lingkungan, sosial dan ilmu pengetahuan serta peluang dan kesempatan kerja (Saragih et al., 2022).

Menurut Suwena & Widyatmaja (2017), pariwisata spiritual adalah jenis pariwisata yang melibatkan perjalanan untuk melihat atau mengalami upacara keagamaan, seperti upacara keagamaan seperti upacara krama Bali di Besakih dan ibadah umroh bagi umat Islam dan lainnya.

Pengertian lain dari wisata spiritual adalah jenis produk wisata yang berkaitan erat dengan sisi religi atau keimanan manusia. Wisata spiritual diartikan sebagai kegiatan wisata ke suatu tempat yang memiliki arti khusus bagi umat beragama, biasanya beberapa tempat ibadah yang memiliki manfaat (Nita, 2019).

4. *Graha Maria Annai Velangkanni*



Gambar 1. Tampak depan Graha Maria Annai Velangkanni

Graha Maria Annai Velangkanni yang mengagumkan ini didedikasikan untuk Bunda Maria, yang dikenal di India sebagai Annai Velangkanni Arokia Matha, Bunda Maria yang Baik. Graha berarti rumah, tempat suci atau kuil dalam bahasa Sansekerta. Dibangun pada tahun 2005 dan terletak di pinggiran kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Keunikan dari bangunan yang megah dan tinggi ini terletak pada keaslian perpaduan arsitektur Indo-Mughal, dekorasi dan pewarnaan bangunan yang amatir dan yang terpenting adalah isi Alkitab. Beberapa simbol-simbol kepercayaan menghiasi bangunan ini, tetapi mereka selaras dengan struktur kuil dan membentuk sebuah kesatuan yang indah. Nilai-nilai estetika dan iman menyatu untuk mengekspresikan

keagungan dan keagungan misteri ilahi. Jika Anda menyukai ziarah, maka Graha Maria Annai Velangkanni adalah pilihan yang tepat.



Gambar 2. Peresmian Graha Maria Annai Velangkanni

Pada tanggal 1 Oktober 2005, Graha Maria Annai Velangkanni diresmikan oleh Wakil Gubernur Provinsi Sumatera Utara, Dr Rudolf Pardede, dan Uskup Agung Medan, Mgr AG Pius Datubara OFMCap.

5. Konsep Aplikasi Sparkol-Videoscribe

Shalikhah dalam Febrianto (2020) telah menjelaskan, VideoScribe merupakan aplikasi atau software untuk membuat video animasi yang diawali dengan latar belakang berwarna putih layaknya papan tulis. Animasi tersebut dapat dikembangkan untuk membuat video edukasi yang menarik. Aplikasi ini sangat mudah digunakan untuk pemula, terutama bagi para guru. Siswa akan lebih senang dan tertarik untuk belajar karena aplikasi ini dapat menggabungkan gambar, teks, musik, dan rekaman suara.

Pratiwi (2018) menjelaskan, aplikasi media Videoscribe merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat sebuah video animasi dengan cara mengimport gambar-gambar yang relevan baik dari komputer atau harddisk milik sendiri maupun dari library yang ada pada aplikasi ini.

METODOLOGI

Pada tahap ini, digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan model penciptaan 4-D dari Thiagarajan. Langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan video animasi menggunakan model penciptaan 4-D Thiagarajan adalah sebagai berikut: (i) pendefinisian (ii) perencanaan (iii) pembuatan dan (iv) penyebaran.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kata-kata, kalimat, gambar, foto, dan informasi mengenai Graha Maria Annai Velangkanni Medan. Sumber data berasal dari brosur, website resmi Graha Maria Annai Velangkanni Medan dan dari Ibu Angelina selaku sekretaris dan administrator keuangan Graha Maria Annai Velangkanni Medan.

Penelitian ini dilakukan di Laboratorium Bahasa, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan, yang terdiri dari 4 langkah:



Gambar 3. Model penciptaan 4-D Thiagarajan

Berikut ini adalah penjelasan mengenai langkah-langkah kerja dari model penciptaan 4-D.

1. Fase pendefinisian

Pada fase ini, tujuan investigasi harus didefinisikan. Hal ini penting untuk menentukan arah investigasi dan menghasilkan video animasi yang sesuai dengan kebutuhan investigasi.

2. fase perencanaan

Pada fase ini, konsep video animasi yang akan dibuat dirancang. Pada fase ini, elemen-elemen yang akan dimasukkan ke dalam video animasi ditentukan. Langkah-langkah dalam fase ini adalah pembuatan materi dengan para ahli dan penentuan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi.

3. Fase pembuatan

Pada fase ini dilakukan pembuatan video animasi dengan menggunakan Sparkol-Videoscribe, pemilihan gambar dan teks, pengembangan animasi dari gambar dan teks yang telah dipilih sebelumnya, pemberian efek animasi, serta penambahan musik latar atau efek suara untuk mendukung pesan video animasi. Validasi evaluasi terhadap video animasi yang telah dibuat kemudian dilakukan.

4. Fase Penyebarluasan

Fase ini merupakan akhir dari model 4-D Thiagarajan. Pada fase ini, video animasi kemudian disebarluaskan melalui YouTube.

HASIL PENELITIAN

A. Proses pembuatan video animasi objek wisata rohani Graha Maria Annai Velangkanni di Medan

Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Langkah-langkah menurut model penciptaan 4-D Thiagarajan adalah: (i) tahap pendefinisian, (ii) tahap perencanaan, (iii) tahap pembuatan, dan (iv) tahap penyebaran.

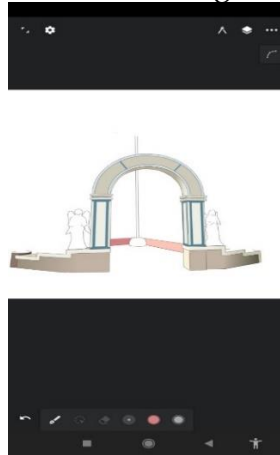
1. Fase Definisi

Fase definisi menandai langkah pertama dari investigasi ini. Pada fase ini, kegiatan dasar didefinisikan. Tujuan dari video animasi ini adalah untuk membuat media yang menarik dan mudah dipahami untuk menyampaikan informasi tentang Graha Maria Annai Velangkanni Medan. Video ini akan berfungsi sebagai alat promosi yang efektif untuk memperkenalkan Graha Maria Annai Velangkanni kepada audiens global, terutama pemirsa yang berbahasa Jerman. Melalui penggunaan Sparkol-Videoscribe dan publikasi di YouTube, akses harus difasilitasi untuk mengenal Graha Maria Annai Velangkanni Medan dan untuk mendapatkan perhatian dari publik yang tertarik.

2. Fase Perencanaan

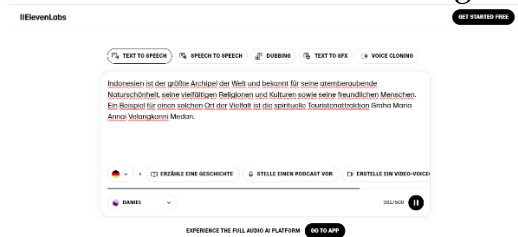
Fase perencanaan merupakan fase kedua dari penelitian ini. Pada tahap ini, materi mengenai Graha Maria Annai Velangkanni dijabarkan. Desain objek dan karakter Graha Maria Annai Velangkanni dibuat dengan menggunakan Infinite Design, dan konversi teks ke audio dilakukan dengan menggunakan ElevenLabs.

Desain objek dan karakter Graha Maria Annai Velangkanni dibuat dengan Infinite Design.



Gambar 3. Proses desain dengan aplikasi Infinite Design

Konversi dari teks ke audio dilakukan dengan ElevenLabs.



Gambar 4. Tampilan proses konversi teks ke audio

3. Fase Penciptaan

Fase pembuatan merupakan fase ketiga dari penelitian ini. Pada tahap ini, materi yang telah dibuat, gambar dan karakter yang telah didesain sebelumnya, serta suara dikembangkan dan disatukan agar lebih menarik dengan bantuan aplikasi Sparkol Videoscribe yang mengandung elemen-elemen yang menarik. Tujuannya adalah untuk menciptakan media akhir yang menarik dan siap divalidasi oleh ahli media.

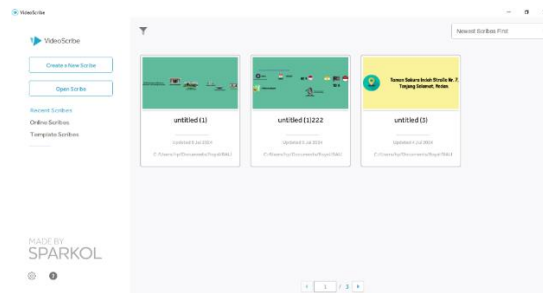
Langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama adalah mengunjungi situs web Sparkol Videoscribe. Kita kemudian masuk dengan email dan kata sandi.



Gambar 5. Tampilan Sparkol Videoscribe

- Langkah kedua adalah mengklik buat juru tulis baru untuk memulai proses.



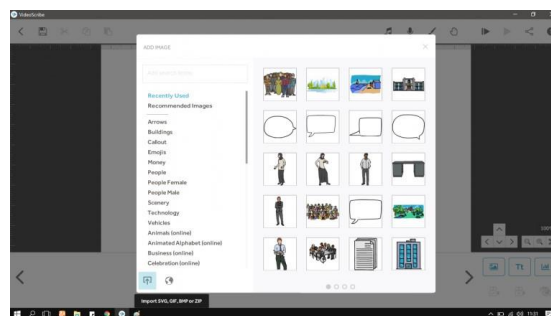
Gambar 6. Layar awal Sparkol Videoscribe

- Langkah ketiga, di mana proyek dapat dimulai.



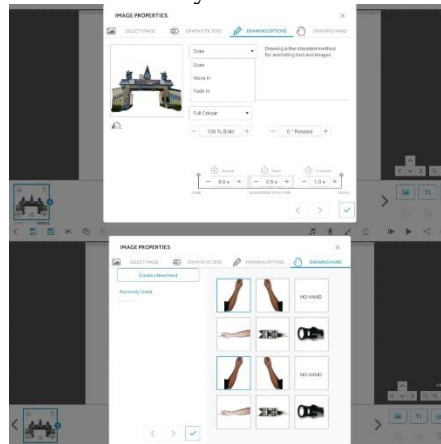
Gambar 7. Tampilan saat memulai proyek di Sparkol Videoscribe

- Langkah keempat adalah memilih ikon gambar di bagian bawah. Banyak elemen pendukung yang dapat digunakan untuk membuat animasi, termasuk gambar siap pakai yang dapat ditambahkan.



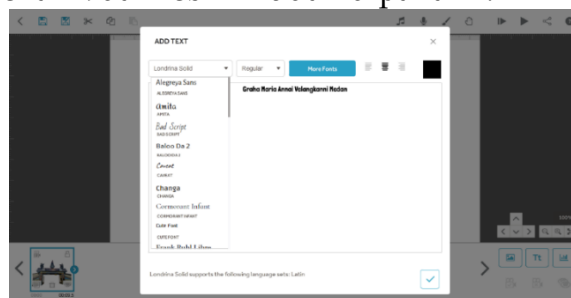
Gambar 8. Tampilan elemen-elemen Sparkol videoscribe

5. Pada langkah kelima, setelah gambar dipilih, waktu untuk animasi dapat ditetapkan, jeda, transisi dan opsi gambar (dengan atau tanpa tangan) dapat ditampilkan atau disembunyikan.



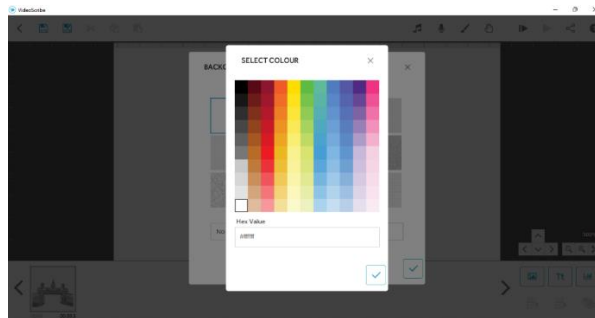
Gambar 9. Fungsi animasi Sparkol Videoscribe

6. Pada langkah keenam, teks dapat ditambahkan untuk membuat video animasi lebih menarik dan lebih mudah dipahami.



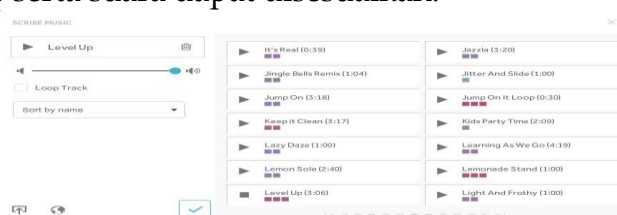
Gambar 10. Tampilan teks pada Sparkol Videoscribe

7. Pada langkah ketujuh, warna latar belakang dapat ditentukan sesuai dengan keinginan kita untuk membuat video lebih menarik.



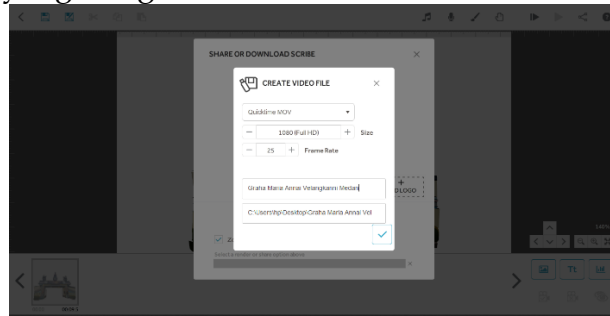
Gambar 11. Tampilan warna latar belakang di Sparkol Videoscribe

8. Pada langkah kedelapan, suara yang disediakan dapat disisipkan dan tempo gambar serta suara dapat disesuaikan.



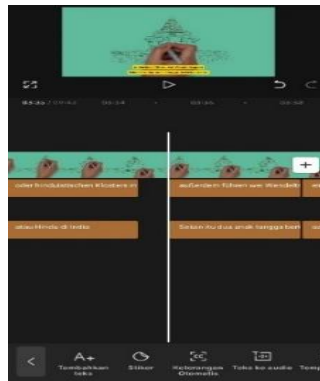
Gambar 12. Tampilan audio Sparkol Videoscribe

9. Pada langkah kesembilan, pengunduhan dilakukan setelah gambar dan suara disinkronkan. Selama pengunduhan, kita dapat menentukan kualitas video yang diinginkan.



Gambar 13. Tampilan unduhan Sparkol VideoScribe

10. Langkah kesepuluh setelah membuat video adalah menambahkan subtitle menggunakan aplikasi CapCut

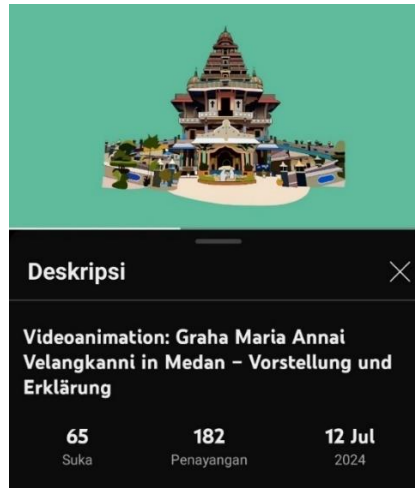


Gambar 14. Tampilan penambahan subtitle Capcut

11. Langkah terakhir adalah melakukan evaluasi media melalui validasi media. Sebelum video animasi disebarluaskan, video animasi tersebut dievaluasi oleh ahli media. Validasi ini dilakukan oleh ahli media Theodora Beata Simamora, S.Kom., sebelum media dipublikasikan di YouTube. Hasil evaluasi ahli media untuk ketujuh aspek evaluasi adalah 85,71 yang berarti media yang dibuat dinilai baik.

4. Fase Penyebaran

Pada fase terakhir dari model penciptaan 4D Thiagarajan ini, video animasi yang telah selesai akhirnya dipublikasikan di YouTube: <https://youtu.be/AZ4Mw96mfrQ?feature=shared>.



Gambar 15. Tampilan animasi video yang diunggah ke YouTube

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, video animasi dibuat dengan objek Graha Maria Annai Velangkanni di Medan dengan menggunakan model penciptaan 4-D dari Thiagarajan. Teori ini terdiri dari empat langkah, yaitu, (i) tahap pendefinisian, (ii) tahap perencanaan, (iii) tahap pembuatan, dan (iv) tahap penyebaran. Informasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kata-kata, frasa, gambar, foto dan hasil wawancara tentang Graha Maria Annai Velangkanni Medan.

Dalam proses penelitian ini, penulis menemukan beberapa aspek yang perlu dibahas, antara lain:

1. Menentukan jenis video animasi: Terdapat kesulitan dalam menentukan jenis video animasi apa yang harus dibuat, bagaimana alur video yang harus dirancang, aspek-aspek apa saja yang harus dijelaskan, dan aplikasi apa yang harus digunakan untuk membuat video animasi tersebut. Kesulitan ini diatasi dengan mencari referensi dari majalah-majalah sebelumnya, internet, atau YouTube.
2. Membuat naskah yang menarik dan mudah dimengerti: Kesulitan kedua adalah membuat naskah yang menarik dan mudah dimengerti. Solusinya adalah dengan mencari sumber informasi yang dapat dipercaya dan melakukan wawancara.
3. Pembuatan desain dengan Infinite Design: Ketika membuat desain dengan Infinite Design, masalah yang tidak terduga sering terjadi, seperti aplikasi yang tiba-tiba menutup, yang membuat proses desain menjadi lebih sulit. Masalah ini diatasi dengan memperbarui Infinite Design ke versi terbaru. Selain itu, terdapat kesulitan karena aplikasi ini tidak dapat membuat video animasi yang bergerak secara real time. Selain itu, biaya penggunaan Sparkol-Videoscribe cenderung tinggi, karena memerlukan langganan atau pembelian lisensi, tergantung pada durasi langganan yang dipilih. Solusinya adalah menemukan aplikasi serupa yang lebih terjangkau.
4. Mengunggah video ke YouTube: Tidak ada kesulitan berarti yang ditemui pada tahap akhir. Namun, ketika mengunggah video ke YouTube, harus berhati-

hati dalam memilih judul yang jelas dan tidak terlalu panjang, karena YouTube membatasi panjang judul.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memberikan wawasan baru melalui pembuatan video animasi tentang Graha Maria Annai Velangkanni, yang menawarkan alternatif media baru untuk penyampaian informasi tentang daya tarik spiritual. Ini juga menunjukkan bahwa model 4-D dari Thiagarajan dapat digunakan secara efektif dalam pembuatan video ajar animasi. Validasi oleh ahli media juga mengonfirmasi potensi alat ini sebagai alat yang andal, yang sejalan dengan temuan sebelumnya yang menekankan pentingnya perencanaan yang matang, konten berkualitas tinggi, dan teknologi yang sesuai dalam pembuatan media.

KESIMPULAN

Hasil dari pembuatan video animasi tentang objek wisata spiritual Graha Maria Annai Velangkanni di Medan dengan menggunakan aplikasi Sparkol VideoScribe adalah:

- a. Video yang dihasilkan berdurasi 9 menit 43 detik dengan ukuran 388 megabyte. Video tersebut disebarikan melalui platform YouTube dengan tautan <https://youtu.be/AZ4Mw96mfrQ?feature=shared>.
- b. Video tersebut secara rinci menggambarkan lokasi dan arti nama, sejarah pembangunan, desain dan arsitektur, serta fasilitas dan ruangan. Video ini juga membahas keajaiban yang terjadi dan aktivitas apa saja yang bisa dilakukan saat berkunjung. Kunjungan Wakil Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Angela Tanoesoedibjo, juga dibahas, demikian pula visi dari Pastor James Bharataputra S. J. mengenai pendirian, ucapan terima kasih kepada semua yang berkontribusi dalam pembangunan, serta informasi mengenai jam operasional.
- c. Validasi video animasi tentang objek "Graha Maria Annai Velangkanni Medan" telah dilakukan oleh para ahli. Materi divalidasi oleh ahli materi Linda Aruan, S. Pd., M. Hum., dan diberi nilai 87,5 (baik). Video animasi divalidasi oleh ahli media Theodora Beata Simamora, S. Kom., dan diberi nilai 85,71 (baik).\

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dari penelitian ini, rekomendasi berikut diberikan:

1. Video animasi tentang objek Graha Maria Annai Velangkanni ini dapat digunakan oleh masyarakat atau publik luas di masa depan yang ingin mengetahui lebih banyak tentang Graha Maria Annai Velangkanni di Medan.
2. Video animasi ini juga dapat menjadi sarana penyebaran atau promosi dalam bentuk penyampaian informasi yang lebih menarik tentang Graha Maria Annai Velangkanni di Medan.

PENELITIAN LANJUTAN

Setiap penelitian tentu memiliki keterbatasan. Keterbatasan dalam artian keterbatasan penelitian yang memengaruhi kemampuan peneliti dalam menggali data yang di kaji, keterbatasan data yang tersedia, atau faktor-faktor eksternal penelitian seperti keterbatasan waktu dan sumber daya. Sehingga di perlukan penelitian lanjutan untuk kesempurnaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/12905>
- Berliana, T., AKA, K. A., & Wahyudi, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi melalui model talking stick pada materi makna bersatu dalam keberagaman kelas II SD Negeri Jugo 2. *Disertasi Doktor, Universitas Nusantara PGRI Kediri*. <http://repository.unpkediri.ac.id/11677/>
- B, M. G. (2022). Manajemen pariwisata. Medan: CV. Tungga Esti.
- Br Sembiring, A. M. A. N. D. A. S. A. R. I. (2020). Die Erstellung einer Videoanimation der indonesischen Legende "Gua Umang". *Disertasi Doktor, Universitas Negeri Medan*. <http://digilib.unimed.ac.id/50638/>
- Dwi, N. I. S. (2021). Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran tematik tingkat SD/MI. *Disertasi Doktor, UIN Raden Intan Lampung*. <http://repository.radenintan.ac.id/14075/>
- Febrianto, A. (2020). Modul membuat media pembelajaran dengan Videoscribe versi 3.2.1. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta. <https://repository.upy.ac.id/2337/1/modul-Video-Scribe.pdf>
- Firdayanti, N. (2020). Pengembangan video animasi berbantuan Sparkol Videoscribe materi keragaman budaya di Indonesia. *Joyful Learning Journal*, 9(3), 138-143. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/39918>
- Hutagalung, J., & Hrp, H. J. P. (2021). Die Erstellung eines Lernmediums mit dem Moviemaker zum Thema Tourismus in Simalungun. *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 11(1), 64-75. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/view/36320>
- Ismayanti, M. (2021). Dasar-dasar pariwisata: Sebuah pengantar.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>

- Nita, A. (2019). Fenomena wisata religi Bait Al-Quran Al-Akbar terhadap peningkatan kehidupan beragama di RT 03 RW 01 Gandus Kota Palembang. <https://repository.radenfatah.ac.id/10431/>
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100. <http://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154>
- Pratiwi, D. A. (2019). Pengembangan media pembelajaran Sparkol VideoScribe berbasis media sosial Edmodo. *Disertasi Doktor, UIN Raden Intan Lampung*. <http://repository.radenintan.ac.id/5501/1/SKRIPSI%20DIAH%20AYU%20PRATIWI.pdf>
- Rachmah, T. A. (2022). Die Erstellung einer Animation von der Volksgeschichte Gajah Putih für das Fach Leseverstehen. *Disertasi Doktor, Universitas Negeri Medan*. <http://digilib.unimed.ac.id/50638/>
- Sintya, D., & Seprina, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran VideoScribe berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X di SMA Negeri 6 Batanghari. <https://online-journal.unja.ac.id/krinok/article/view/24669>
- Sugiyono, P. (2020). Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D). Bandung: ALFABETA, cv.
- Wardoyo, T. C. T., & Faqih Ma'arif, M. T. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran mekanika teknik di SMK Negeri 1 Purworejo. *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Sipil (JEPTS)*, 3(3), 1. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/sipil/article/view/4171>
- Widyatmaja, I. K. (2017). Pengetahuan dasar ilmu pariwisata. Bali: Pustaka Larasan. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendidikan_1_dir/3daa3fbf01385573f120b76e48df024a.pdf