

# Analisis Penerapan Prinsip Desain Pada Video Pembelajaran Interaktif Binar Go Dalam Course Product Management Di Binar Academy

*Analysis of the Application of Message Design Principles to Binar Go Interactive Learning Videos in Product Management Courses at Binar Academy*

**Nurfadilla Rahayu\***, Arnidah, Pattaufi

Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*Penulis Koresponden: [rahayunurfadillahhh@gmail.com](mailto:rahayunurfadillahhh@gmail.com)

## ABSTRAK

Revolusi pendidikan membutuhkan banyak sumber belajar yang sifatnya aktual dan ter verifikasi. Binar Academy merupakan edtech company sebagai *Role Model* pengaktualisasian penerapan prinsip desain pesan pada sumber belajar yang dihasilkan, salah satunya adalah video pembelajaran interaktif Binar Go. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menggambarkan video pembelajaran interaktif Binar Go Course Product Management di Binar Academy, 2) Mengetahui video pembelajaran interaktif Binar Go Course Product Management di Binar Academy telah menerapkan prinsip-prinsip desain pesan sesuai teori Teknologi Pendidikan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis isi (content analysis). Sumber data dalam penelitian ini adalah 97 Video pembelajaran interaktif Binar Go Course Product Management, dengan pengumpulan data studi dokumen yang dianalisis secara deskriptif yang diperoleh dari lembar koding dan ditafsirkan melalui teks dan gambar, serta didukung dari hasil wawancara dengan 3 orang informan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi dokumentasi dan wawancara. Sehingga diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif Binar Go Course Product Management menerapkan prinsip desain pesan, diantaranya desain visual, desain teks, dan desain layar/layout.

**Kata Kunci:** Prinsip Desain Pesan, Binar Go, Course Product Management

## ABSTRACT

The research aims to describe the interactive learning video of Binar Go Course Product Management in Binar Academy and to determine whether it has applied the principles of message design according to the theory of educational technology. The research used a qualitative approach with content analysis as the type of analysis. The data source was 97 interactive learning videos of Binar Go Course Product Management, and the data was collected through document analysis and interpreted through text and images, with the support of interviews with three informants. The data collection techniques used in this research were documentation study and interviews. The research findings show that the interactive learning video of Binar Go Course Product Management has applied the principles of message design across three aspects: visual design, text design, and screen/layout design.

**Keywords:** Message Design Principles, Binar Go, Product Management Courses

## 1. PENDAHULUAN

Revolusi digital telah melahirkan paradigma pendidikan baru yang berorientasi pada gaya, program dan layanan pendidikan baru dikarenakan terdapat kebutuhan yang baru serta didukung oleh ketersediaan teknologi. Perubahan paradigma pendidikan di era digital ke arah pembelajaran yang berpusat pada pembelajar (*learner-centered*) dan telah mengubah peran pembelajar dalam proses pembelajaran. Pembelajar dipandang sebagai pusat dari proses pembelajaran sedangkan pembelajar sebagai fasilitator pendidikan yang dituntut untuk dapat mendesain pembelajaran yang efektif, efisien, menarik dan menyenangkan melalui sumber belajar berupa media pembelajaran, salah satunya Video pembelajaran Interaktif. Menurut Hamdan video yang di desain dan berguna untuk membantu proses pembelajaran seperti peningkatan kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan di namakan dengan video pembelajaran (Hanifah, 2018:12). Untuk itu, diperlukan konsep desain pesan pembelajaran yang benar sesuai dengan prinsip-prinsip desain pesan agar dapat menjadi pijakan para pembelajar, pengguna, maupun pengembang media guna meningkatkan mutu pembelajaran.

Penggiat Teknologi Pendidikan memiliki kompetensi/kemampuan untuk merancang desain pembelajaran yang tepat berdasarkan definisi dari *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) tahun 2004 dalam Pattaufi (2020:22) mengatakan bahwa Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Kompetensi tersebut salah satunya di dapatkan dari Mata Kuliah Desain Pesan menyajikan materi yang berkenaan dengan teori dan praktik pengembangan bahan ajar berdasarkan prinsip desain pesan pembelajaran dengan tujuan agar mahasiswa dapat mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEK serta menyelesaikan masalah terkait desain pembelajaran berdasarkan teori Teknologi Pendidikan.

Binar Academy merupakan sebuah *edtech company* yang bertujuan untuk menghasilkan talenta-talenta digital yang berkompentensi sesuai dengan kebutuhan industri di era digitalisasi. Sebagai *startup* dibidang teknologi pendidikan, Binar Academy telah berhasil mendapat sertifikat EAF (*Education Allience Finland*)

untuk pendekatan pedagogi, kualitas pendidikan dan tujuan pembelajaran dengan skor 93/100 dan Keterlibatan belajar (*engagement learning*) 4,5/5. Binar Academy juga telah bekerjasama dengan Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan Lab Series TP FIP UNM edisi lab story yang dilaksanakan pada hari Senin, 25 April 2022 dengan tema "*Product Management 101*" menunjukkan bahwa profesi *product manager* ini sangat ditenukan oleh kompetensi mendesain pesan untuk memecahkan masalah belajar. Hal ini sejalan dengan data awal peneliti melalui *website*, media sosial instagram & discord serta aplikasi Binar Academy bahwa produk video pembelajaran interaktif Binar Go yang dihasilkan oleh *product manager* di Binar Academy menerapkan prinsip-prinsip desain pesan berlandaskan teori Teknologi Pendidikan. Penelitian ini menjadi penting karena dibutuhkan banyak sumber belajar yang sifatnya aktual dan ter verifikasi dimana Binar Academy sebagai *Role Model* mengaktualisasikan bentuk penerapan prinsip desain pesan khususnya pada desain pesan pembuatan video pembelajaran interaktif Binar Go.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Desain Pesan dalam Kawasan Teknologi Pendidikan

Definisi teknologi pembelajaran yang dikemukakan oleh Seels dan Richey (Pattaufi, 2020) "desain diartikan sebagai proses untuk menentukan kondisi belajar". Tujuan desain untuk menciptakan strategi dan produk pembelajaran baik pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, maupun pada tingkat mikro seperti pelajaran dan modul. Dalam domain teknologi pendidikan, kawasan desain meliputi 4 cakupan utama dari teori dan praktek. Di identifikasi karena masih dalam lingkup pengembangan penelitian dan teori. Yaitu meliputi studi mengenai desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik siswa. Sehubungan dengan definisi desain pesan yang telah diuraikan sebelumnya, Menurut Fleming dan Levie (Pattaufi, 2020:19) mengemukakan bahwa "Desain pesan berkenaan dengan proses memanipulasi, atau merencanakan untuk memanipulasi pola isyarat dan simbol-simbol yang dapat menyediakan kondisi untuk belajar. Fleming dan Levie membatasi pesan pada pola-pola isyarat atau simbol yang memodifikasi perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor". Pattaufi (2020) juga

mengemukakan mengenai prinsip-prinsip desain pesan diantaranya, 1) desain visual, 2) desain teks, dan 3) desain layar atau *layout*.

## 2.2. Video Pembelajaran Interaktif Binar Go dalam Course Product Management di Binar Academy

Binar Academy merupakan *Edtech Company* (Perusahaan Teknologi Pendidikan) yang didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Lembaga pendidikan non-formal ini bertujuan untuk menghasilkan talenta-digital yang berkompotensi agar dapat bersaing di era digitalisasi. Binar Go merupakan salah satu dari beberapa produk media pembelajaran yang di hasilkan oleh *Product Manager* di Binar Academy untuk menunjang skill digital dalam bentuk video pembelajaran interaktif berbasis *edutainment* yang dapat diakses melalui aplikasi Binar Academy. *Edutainment* dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang dirancang secara harmonis meliputi unsur pendidikan dan hiburan dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini selaras dengan pendapat Kustyarini (2018) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa "*Edutainment (educational entertainment) is one of the entertain design that has aims to give education*" Hal ini dapat diartikan *edutainment* sebagai pemberian edukasi yang dikemas dengan desain hiburan. *Course Product Management* ini berisi 18 Course, 18 jam, 34 menit penayangan, 97 video, 132 Reading materials, serta 322 kuis dan latihan.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sukmadinata (Ainun, 2021) mengungkapkan bahwa penelitian pendekatan kualitatif mempunyai dua tujuan utama, yaitu pertama menggambarkan dan mengungkapkan, dan kedua menggambarkan dan menjelaskan.

### 3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Analisis isi (*content analysis*). Menurut Guba dan Lincoln (Moleong, 2019) menjelaskan tentang analisis isi merupakan teknik yang digunakan untuk menarik kesimpulan dari temuan karakteristik pesan, yang dilakukan secara objektif dan sistematis.

### 3.3. Instrumen Penelitian

Penelitian ini digunakan instrumen berupa lembar coding dan pedoman wawancara yang bertujuan untuk mengetahui bentuk penerapan prinsip desain pesan pada video pembelajaran interaktif Binar Go *Course Product Management*.

### 3.4. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif-analitis, yakni untuk menggambarkan suatu pesan tertentu yaitu bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan yang diperoleh melalui lembar coding yang berisi unit-unit analisis dan kategorinya. Kemudian peneliti memahami dan menafsirkan prinsip-prinsip desain pesan melalui teks, gambar, suara, video dan animasi dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam course *Product Management*. Hasil data yang diperoleh dari lembar coding tersebut diidentifikasi dan dideskripsikan oleh peneliti sehingga dapat menjawab rumusan masalah yang ada.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian yang didapatkan dalam penelitian ini sesuai dengan fokus penelitian mengenai penerapan prinsip-prinsip desain pesan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* di Binar Academy, yang diuraikan sebagai berikut:

#### 1) Desain Visual

Desain visual terdiri dari unsur-unsur desain visual diantaranya unsur garis, unsur *shape*, unsur *texture*, unsur warna dan ilustrasi. Pada video pembelajaran interaktif Binar Go *Course Product Management* unsur garis diterapkan dalam Video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* yaitu menerapkan unsur garis lurus untuk memperjelas isi pesan, garis lengkung untuk memberi tekanan, garis putus-putus untuk memberi gambaran terkait alur, dan menerapkan garis zigzag untuk menambah estetika dan memberi kesan tegang yang penggunaannya sesuai kebutuhan. Unsur *shape* digunakan dalam Video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management*, bentuk penerapannya terdapat *shape* geometris dan non geometris. Bentuk geometris yang digunakan berupa bentuk persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga,

dan segi enam Unsur *shape* geometris ini sering digunakan sebagai tanda perpindahan *chapter*. Sedangkan bentuk nongeometris berupa ilustrasi gambar seperti pohon, binatang dan rumah. Penerapan unsur *texture* yang disajikan dalam visual pada Video Pembelajaran interaktif Binar Go Course *Product Management* merupakan unsur *texture* semu.

Penggunaan warna dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* di dominasi oleh warna magenta dan oranye. Video Pembelajaran Interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* terdiri dari penyajian gambar/foto, animasi, elemen 3D, dan kartun. Ilustrasi dibuat untuk memperjelas suatu makna sehingga lebih nyata sesuai analogi yang dijelaskan dalam video seperti pada gambar berikut.

## 2) Desain Teks

Desain teks dalam Video Pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* di Binar Academy menerapkan prinsip desain pesan diantaranya:

Judul setiap video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* hanya menggunakan satu kalimat yang dapat menggambarkan secara umum materi yang akan dipelajari dalam satu video. Adapun contoh judul video pembelajaran interaktif Binar Go *course product management* yaitu "PM Basic: 1.1 Memahami Dasar Product Management" artinya dari kalimat yang terdiri dari 6 kata tersebut dapat merepresentasikan keseluruhan isi video pembelajaran bahwa akan mempelajari dasar-dasar product management dan product manager sehingga judul video pembelajaran interaktif Binar Go sesuai dengan bentuk prinsip desain pesan seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tampilan Judul Video

Pada Video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* terdapat penyajian rangkuman di akhir *course* oleh narator yang terdapat di video untuk mengasah kembali pemahaman Binarians dari seluruh sub materi yang telah di pelajari dalam 1 sub judul materi. Video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* menyajikan garis besar isi video yang berupa diagram pohon ataupun bagan alir agar penjelasan isi materi yang sulit dipahami menjadi sekumpulan konsep yang mudah seperti pada gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan Garis Besar Isi Video

Video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* terdapat penyajian kotak sebagai penekanan dalam sebuah teks dan memberikan kesan fokus yang disajikan dalam kotak tersebut. *Headings* dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* disajikan sesuai dengan kebutuhan teks dalam video. Penyajian pertanyaan juga diterapkan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* yang

disajikan dalam bentuk teks. Teks yang disajikan telah menggunakan kalimat runtutan yang berkaitan antara kalimat satu dengan kalimat yang lainnya sehingga membentuk makna yang utuh dan penjelasannya terstruktur. Bentuk penggunaan daftar runtutan yang digunakan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* sebagai tanda antara kalimat lainnya yang saling berkaitan. Bullets digunakan apabila terdapat poin yang bernilai sama dan penggunaan nomor sekuen juga terdapat dalam video pembelajaran interaktif Binar Go *Course Product Management* sebagai penjabaran suatu topik. Simpulan disajikan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go *course product management* tepatnya pada akhir video melalui penjelasan narator yang kemudian diarahkan ke *reading materials* untuk simpulan lebih lanjut.

### 3) Desain Layar/Layout

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penggunaan font yang digunakan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go *Course Product Management* disajikan dengan konsisten dan sangat mudah untuk di baca karena mempertimbangkan ukuran huruf (*font-size*), variasi (*style*), panjang baris (*linelength*), spasi (*character space, word space, line space*), dan bentuk susunan (*alignment*) sehingga kita dapat membedakan mana yang menjadi judul dan sub judul. Adapun huruf yang di gunakan adalah Montserrat Extrabold seperti pada gambar berikut.



**Montserrat ExtraBold**

**Gambar 3.** Tampilan Huruf Montserrat Extrabold

Video Pembelajaran Interaktif Binar Go *Course Product Management* menggunakan gambar grafik sebagai visualisasi untuk menjelaskan data yang kompleks. Penggunaan warna dalam tiap video pembelajaran interaktif Binar Go khususnya pada *Course Product Management* sudah konsisten sesuai dengan warna yang menjadi ciri khas Binar Academy yaitu ungu magenta dan oranye. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat penggunaan animasi dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* baik yang berupa ikon maupun animasi visual yang dengan sengaja dibuat dalam satu video pembelajaran. Audio yang di dengarkan pada video pembelajaran interaktif Binar

Go dalam *Course Product Management* sangat jelas, walaupun menggunakan *background*/latar suara namun suara *voice over* yang ada di dalam video tersebut masih terdengar sangat jelas karena narator maupun *voice over* menggunakan *Microphone* pada saat video dibuat.

## 4.2. Pembahasan Penelitian

### 1) Gambaran Video Pembelajaran interaktif Binar Go Course Product Management di Binar Academy

Video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* salah satu dari 7 *course* yang di hasilkan oleh *Product Manager* di Binar Academy untuk menunjang skill digital dalam bentuk video pembelajaran interaktif berbasis *edutainment* (*educational-entertainment*) diakses melalui aplikasi Binar Academy. *Course Product Management* ini berisi 18 Course, 18 jam 34 menit penayangan, 97 video, 132 Reading materials, serta 322 kuis dan latihan. Pada Video pembelajaran interaktif Binar Go *Course Product Management* sendiri Binarian akan mempelajari tentang Pengantar ke dunia aplikasi, PM Basic 1.1: Memahami dasar *Product Management*, PM Basic 1.2: Kompetensi dasar *Product Manager*, PM Basic 2.1: Memahami dasar perusahaan, PM Basic 2.2: Memahami *Customer*, PM Basic 3.1: *Customer Journey Map*, PM Basic 3.2: *Customer Journey Map: Post-Workshop Action Plan*, PM Basic 4.1: Mengelola *Product* dengan data dan riset, PM Basic 4.2: *Business Intelligence for Product Manager*, PM Basic 5.1: *Business – Integrated Product Roadmap*, PM Basic 5.2: Membuat *Product Roadmap*, PM Basic 5.3: Membuat PRD (*Product Requirement Document*), PM Basic 6.1: Memahami *Scrum*, PM Basic 6.2: Menjalin Kerjasama dengan *Stakeholders*, PM Basic 6.3: Menggunakan *User Story Framework*, PM Basic 7.1: *Metrics: Senjata Untuk Mengukur Kesuksesan Produk*, PM Basic 7.2: Cara Presentasi sebagai *Product Manager*.

### 2) Penerapan prinsip desain pesan sesuai Teori Teknologi Pendidikan pada Video Pembelajaran interaktif Binar Go dalam Course Product Management

Video Pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* menerapkan prinsip desain pesan berdasarkan teori Teknologi Pendidikan. Prinsip desain pesan yang diterapkan dalam video pembelajaran interaktif ini diantaranya desain visual, desain teks, dan desain layar/*layout*.

### 1) Desain Visual

Desain visual bertujuan untuk menyajikan informasi baik verbal maupun visual agar dapat sampai dengan mudah, menyenangkan, sekaligus mengesankan (Basuki & Kristien, 2019). Prinsip desain visual yang diterapkan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* yaitu unsur garis, unsur shape/bentuk, unsur warna dan ilustrasi. Unsur garis yang digunakan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* terdiri dari garis lurus, garis lengkung dan garis putus-putus berfungsi sebagai pemisah antarobjek, memperjelas isi materi dan sebagai pertanda/alur dari materi sesuai pemaparan video. Garis zig-zag juga diterapkan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* memberikan kesan kaku, tegang, panas dan menakutkan namun kuantitasnya tidak banyak dan hal ini tidak mengurangi sebuah penggunaan isi garis karena garis digunakan sesuai kebutuhan. Hal tersebut, sesuai dengan pernyataan Basuki & Kristien (2019) bahwa penggunaan garis dalam desain tidak terikat dengan aturan tertentu karena garis dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Namun, dalam hal penggunaannya harus di pertimbangkan supaya kesannya tidak terkesan asal-asalan. Penggunaan garis dapat memberikan perbedaan dalam menstimulus ataupun mengeksekusi sebuah gagasan atau ide. Sama halnya dengan penggunaan garis lurus yang memberi kesan kaku dan garis lengkung yang berkesan lembut dan luwes.

Berdasarkan hasil penelitian juga terdapat unsur *shape* atau bentuk yang diterapkan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* bentuk penerapannya terdapat shape geometris dan non geometris. Bentuk geometris memiliki kesan yang kaku, dan sebaliknya bentuk nongeometris memiliki kesan yang dinamis, dan santai (Pattaufi, 2020). Bentuk geometris yang digunakan berupa bentuk persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga, dan segi enam. Sedangkan bentuk nongeometris berupa ilustrasi gambar seperti pohon, binatang, rumah dan lain sebagainya yang bersifat tidak dapat diukur.

Unsur *texture* yang digunakan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* adalah unsur *texture* semu. Unsur *texture* yang terdapat dalam video pembelajaran ini menerapkan bentuk *texture* halus dan kasar. *Texture*

halus terdapat ruang kosong dalam satu halaman. Sedangkan untuk *texture* kasar tidak terdapat ruang yang kosong dalam satu halaman, dan memuat susunan *body text* ukuran 11 pt (Pattaufi, 2020).

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian adalah warna. *Mood* atau *image* yang dipancarkan oleh warna dapat memperkuat isi pesan. Penggunaan unsur warna merupakan hal yang paling sensitif di Binar Academy, berdasarkan hasil wawancara dengan *Product Manager* yang mengatakan bahwa warna yang harus digunakan dalam memproduksi video pembelajaran interaktif maupun konten media sosial harus sesuai dengan value dan ciri khas Binar Academy yaitu magenta representasi transformasi dan oranye keteguhan tekak.

Ilustrasi yang digunakan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* terdiri dari penyajian gambar/foto, animasi, elemen 3D, dan kartun. Ilustrasi dibuat untuk memperjelas suatu makna sehingga lebih nyata sesuai analogi yang dijelaskan dalam video. Sebuah ilustrasi dapat dikatakan apabila gambar yang digunakan berhubungan dengan sesuatu ide tertulis yang sifatnya menguraikan dari sebuah gambar, terlepas dari sifat sebagai hiasan. Sejalan dengan hal tersebut, Salam (2017) mengungkapkan bahwa ilustrasi tidak hanya sebagai gambar yang memperjelas sebuah teks, tetapi juga sekaligus berfungsi untuk menarik dan memperindah sebuah halaman. Gambar ilustrasi sebaiknya mengilustrasikan sebuah objek yang dekat dengan lingkungan siswa. Dalam hal ini editor video harus memvisualisasikan kondisi lingkungan dan sekitar siswa serta tidak condong pada lingkungan tertentu. Seperti pada video pembelajaran interaktif Binar Go *Course Product Management* menyajikan ilustrasi foto didalamnya seperti pada gambar 4.14 yang melampirkan foto Mark Zuckerberg selaku CEO (*Chief Executive Officer*) dari aplikasi facebook yang dapat menggambarkan peran dari seorang *Product Manager* disebuah perusahaan teknologi yaitu dengan membuat dan mengembangkan product sesuai dengan materi yang sedang di bahas. Video pembelajaran interaktif Binar Academy *Course Product Management* juga menyajikan digram untuk menjabarkan sebuah data yang kompleks.

### 2) Desain Teks

Desain teks video pembelajaran interaktif *Binar Go Course Product Management* terdiri dari elemen judul

yang sedikit kata-kata, penyajian rangkuman, garis besar isi buku, penggunaan kotak untuk memberi penekanan teks, *headings*, penyajian pertanyaan, runtunan, daftar runtunan, simpulan.

Dalam video pembelajaran interaktif *Binar Go Course Product Management* telah menyajikan judul buku yang sesuai dengan prinsip desain pesan yaitu menggunakan judul buku dengan sedikit kata-kata. Menurut Intan (Ainun, 2021) penggunaan judul yang baik adalah judul yang menggunakan sedikit kata-kata maksimal terdiri 6 kata, sehingga pembaca dapat lebih mudah untuk mengingatnya. Selain itu, penggunaan kotak untuk memberi penekanan dalam teks juga diterapkan dalam video pembelajaran interaktif *Binar Go Course Product Management*. Penggunaan kotak digunakan untuk memisahkan antara materi pokok dan materi pendukung sehingga dengan adanya pemisahan dengan menggunakan kotak maka hal itu dapat memberi kesan fokus bagi siswa/binarian. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut terdapat teori Sudarma, dkk (2015) mengemukakan bahwa penggunaan kotak digunakan untuk memberikan kesan fokus pada pembaca.

Video pembelajaran interaktif *Binar Go Course Product Management* menggunakan *headings*. Penggunaan *headings* tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam teks dan didesain dengan semenarik mungkin. Sudarma, dkk (2015) beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *headings* dalam teks dapat membantu pembaca dalam mengingat dan memperoleh kembali informasi. Selanjutnya, terdapat penyajian pertanyaan dalam video pembelajaran interaktif *Binar Go* dalam *Course Product Management* yang disajikan dalam bentuk teks video maupun pada rangkuman yang berisi quiz pada akhir materi pembelajaran. Situmorang, dkk (2019) bahwa dengan adanya penyajian pertanyaan dapat mendorong siswa lebih aktif.

Runtunan dan daftar runtunan yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif *Binar Go* dalam *Course Product Management* dalam bentuk kalimat runtunan yang saling berkaitan antara kalimat satu dengan kalimat yang lainnya dalam satu paragraf, sedangkan untuk daftar runtunan disajikan dalam bentuk daftar yang menggunakan *bullets* dan nomor sekuen yang sebagai tanda bahwa antara satu isi memiliki keterkaitan dengan isi yang lainnya. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber

penggunaan seperti *bullets* atau nomor sekuen ini lebih banyak di temukan pada *reading materials* dan pada video lebih banyak menggunakan ilustrasi langsung, *pop up*, maupun *shape* sebagai upaya menghindari *over text* dalam video pembelajaran interaktif. *Bullets* digunakan apabila nilai poin dalam daftar runtunan memiliki nilai yang sama, apabila mempunyai tingkat kerja yang berurutan maka menggunakan nomor sekuen (Sudarma, dkk, 2015). Elemen terakhir dari desain tekas adalah penyajian simpulan. Simpulan pada video pembelajaran interaktif *Binar Go* dalam *Course Product Management* terdapat di akhir video yang dibuat khusus untuk menyimpulkan keseluruhan *course* pada materi yang dibahas dalam silabus.

### 3) Desain Layar/layout

Desain layar/*layout* dalam video pembelajaran interaktif *Binar Go* dalam *Course Product Management* menyajikan bentuk prinsip desain pesan diantaranya tipografi, gambar grafik, warna dan animasi/audio.

Tipografi yang digunakan dalam video pembelajaran interaktif *Binar Go* dalam *Course Product Management* disajikan dengan konsisten dan sangat mudah untuk di baca karena mempertimbangkan ukuran huruf (*font-size*), variasi (*style*), panjang baris (*line-length*), spasi (*character space, word space, line space*), dan bentuk susunan (*alignment*) sehingga kita dapat membedakan mana yang menjadi judul dan sub judul. Tipografi juga disusun sesuai dengan karakteristik binarian. Hal ini sejalan dengan dengan penelitian yang dilakukan oleh Grohman (Katherine & Daniel, 2019: 246) mengatakan bahwa; “*The use of typography must be adapted to the target audience such as, work on gendered branding efforts, which demonstrates that when a feminine script typeface is paired with a brand perceived as similarly feminine, participants were more likely to recommend the product. This research suggests typefaces are not merely receptacles for content and there are “better” typefaces for a particular application. Furthermore, typefaces are capable of eliciting sentiments independently of accompanying content – that is to say the aesthetic or personality of a typeface is not entirely dependent on being placed within a larger context.*”

Pernyataan Grohmann dapat diartikan bahwa penggunaan tipografi harus disesuaikan dengan sasaran pembacanya seperti, pada pengerjaan brand gender yang 93 menunjukkan bahwa kelompok huruf feminim disandingkan dengan brand yang dianggap feminim sehingga peserta dapat merekomendasikan



sebuah produk tersebut. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tipografi bukan hanya wadah untuk konten dan tipografi “lebih baik” untuk pengaplikasian tertentu. Selanjutnya, tipografi mampu memunculkan perasaan tersendiri dari konten yang menyertainya - artinya estetika atau kepribadian tipografi tidak sepenuhnya bergantung pada penempatan dalam konteks yang lebih besar. Dari pernyataan grohman dapat ditarik sebuah ikhtisar bahwa penerapan tipografi yang baik dapat menyesuaikan keadaan, isi teks, dan sasaran sehingga pesan tersampaikan kepada pembaca. Hal ini diperkuat dengan panduan khusus tipografi Pattaufi (2020) bahwa “konsistensi dalam penggunaan tipografi dapat membuat dan menyampaikan pesan visual yang sangat jelas.”

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat penggunaan grafik pada video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* sebagai visualisasi untuk menjelaskan data yang kompleks dengan membuat grafik yang tidak kaku sehingga sesuai dengan harapan binarian. Hal ini sejalan dengan panduan umum gambar grafik. Pattaufi (2020) yang menyatakan bahwa pertimbangkan keseluruhan standar visual sesuai dengan harapan pembelajar. Selanjutnya penggunaan warna dalam video pembelajaran interaktif *Binar Go* dalam *Course Product Management* sudah konsisten sesuai dengan warna yang menjadi ciri khas Binar Academy yaitu ungu magenta dan oranye. Seluruh produk yang dihasilkan oleh Binar Academy tidak terlepas dari tone warna dasar yang menjadi identitas Binar Academy. Hal ini sejalan dengan panduan umum penggunaan warna Pattaufi (2020) bahwa: “Buat warna secara estetika lembut menyenangkan dan logis terhadap tujuan pembelajaran. Gunakan warna cerah untuk mengisyaratkan pembelajar akan informasi baru, sementara menyajikan informasi lainnya dengan konsisten menggunakan warna standar”.

Kemudian di pertegas melalui panduan khusus poin ketiga yang mengatakan selalu konsisten dalam menggunakan warna. Konsistensi sangat penting untuk desain layar. Berhati-hati untuk alat visual seperti, *touch screen*, *buttons* (tombol), *menu* dan sebagainya (Pattaufi, 2020:90).

Elemen terakhir dari prinsip desain layar/*layout* adalah Animasi/Audio. Animasi disajikan dalam video

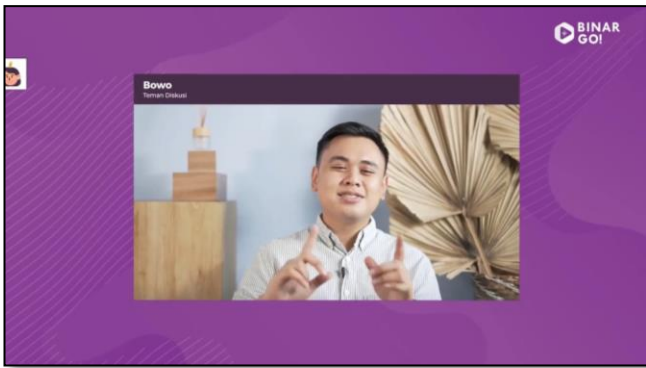
pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* dalam bentuk icon maupun ilustrasi untuk menjelaskan materi yang kompleks. Video video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* sendiri memiliki komposisi 30% animasi dalam produksinya. Dalam Pattaufi (2020:91) panduan umum penggunaan animasi adalah gunakan animasi grafik yang secara eksplisit merepresentasikan konsep yang sangat abstrak dan dinamis dalam sains termasuk suatu proses dan gunakan animasi sebagai pengganti/penolong untuk komunikasi verbal.

Audio yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* sangat terdengar dengan jelas walaupun memiliki latar suara namun tidak mengganggu pendengaran binarian. Hal ini sejalan dengan panduan khusus penggunaan audio oleh Pattaufi (2020) yaitu gunakan suara untuk menyediakan informasi. Ketika suara digunakan sebagai penyedia informasi utama, beberapa teks harus tampil pada layar dan gunakan musik yang tenang/santai untuk menciptakan suasana rileks serta gunakan suara yang keras untuk memberi tanda dan memperingatkan pesan.

Penggunaan prinsip desain layar/*layout* digunakan sesuai dengan kebutuhan dan estetika sebuah desain. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rustan (Ainun, 2021) bahwa prinsip desain layar/*layout* dapat dianalogikan sebagai suatu formula dalam membuat suatu *layout* yang baik, apabila menggunakan formula tersebut maka akan bekerja dan mendapatkan hasil maksimal.

Selain 4 elemen yang telah dijelaskan sebelumnya, pada desain layar/*layout* video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* juga menyajikan *header* dan *footer* sebagai informasi tambahan. Header disajikan pada bagian sisi kanan atas video yang terdapat logo Binar Go, sedangkan *footer* disajikan pada bagian sisi bawah yang berisi *running text*. Hal ini sesuai dengan penelitian Kurniawan (Ainun, 2021)) bahwa *header* dan *footer* berfungsi untuk memberi informasi kepada pembaca mengenai judul buku, nomor halaman, maupun informasi lainnya setiap halaman.





Gambar 4. Tampilan Header



Gambar 5. Tampilan Footer

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* merupakan salah satu media pembelajaran yang dihasilkan oleh *Product Manager* di Binar Academy berbasis edutainment yang dapat diakses melalui aplikasi Binar Academy. *Course* ini terdiri dari 18 *chapter*, 18 jam 34 penayangan, 97 video, 132 *reading materials*, serta 322 kuis dan latihan. Adapun Penerapan prinsip desain pesan dalam video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* diantaranya menerapkan prinsip desain visual, desain teks, dan desain layar/*layout*. Penerapan prinsip desain visual menerapkan diantaranya 1) unsur garis, 2) unsur *shape*/bentuk, 3) unsur *texture*, 4) unsur warna, dan 5) ilustrasi. Selanjutnya, penerapan desain teks yaitu 1) penggunaan judul yang jelas dengan sedikit kata-kata, 2) penggunaan kotak untuk memberi penekanan pada teks, 3) penyajian *headings*, 4) penyajian pertanyaan, 5) runtunan, 6) penggunaan daftar runtunan, dan 7) penyajian simpulan. Sedangkan, penerapan desain

layar/*layout* menerapkan sebagai berikut: 1) tipografi, 2) gambar grafik, 3) Warna, dan 4) Animasi/Audio. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif Binar Go dalam *Course Product Management* sangat memperhatikan prinsip desain pesan berdasarkan teori teknologi pendidikan, sehingga 107 pesan/materi yang dipaparkan dalam video dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa/binarian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, N. N. (2022). *Analisis Prinsip Desain Pesan Dalam Buku Tematik Tema 3 Kelas V SD Inpres 3/77 Panyula Di Kabupaten Bone*.
- Basuki, Wuryadi. & Kristien, Adik. (2019). *Desain Grafis Percetakan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hanifah, N. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial di SMP/MTs* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Katherine, Haenschen., & Daniel, J. Tamu. (2019). *What's in a Font?: Ideological Perceptions of Typography*. *Communication Studies, (Online)*, Vol.71 No.2, <https://doi.org/10.1080/10510974.2019.1692884>.
- Kustyarini, dkk. (2018). "Interactive Learning Media Based On Edutainment of Writing Skill Procedure Text", *International Journal of Academy Research and Reflection*, Vo.7, No. 6, 2018, p. 2.
- Moleong, L.J. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Pattaufi. (2020). *Desain Pesan Teori dan Praktik*. Depok: Rajawali Pers.
- Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar; Badan Penerbit UNM.
- Situmorang, Robinson., Widyaningrum, Retno., Imbarnursetyo, Kunto., & Ariani, Dian. (2019). *Prinsip Desain Pesan*. Banten: Universitas Terbuka
- Sudarma, I, K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Text dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.