

VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIUM PEMBELAJARAN DAN PENDEKATAN KREATIF TERHADAP KESEDARAN COVID-19 BAGI PELAJAR DALAM SESI PEMBELAJARAN TERBUKA DAN JARAK JAUH

Ilinadia Jamil

Jabatan Grafik dan Media Digital, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka,
Universiti Teknologi MARA Cawangan Melaka
Email: ilinadia@uitm.edu.my

Received Date: 10 May 2021

Accepted Date: 13 May 2021

Available Online: 11 June 2021

ABSTRAK

Wabak COVID-19 (penyakit Corona Virus-2019) di seluruh dunia telah menyebabkan perubahan besar dalam setiap organisasi di seluruh dunia termasuk bidang pendidikan. Pandemi COVID-19 telah banyak mengubah kehidupan para pelajar terutama dari sudut pembelajaran yang mana ianya dijalankan secara atas talian. Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) menjadikan mereka terpaksa belajar dari rumah dan ini membuatkan pelajar merasa kecewa dan tidak bermotivasi terutama dalam menjalani proses pembelajaran. Selain itu, proses pengajaran dan pembelajaran telah beralih kepada kaedah Pembelajaran Terbuka dan Jarak Jauh (*Open and Distance Learning*) untuk disesuaikan dengan norma baharu. Bimbang para pelajar mungkin merasa cemas, tertekan atau umumnya tidak berdaya, para penyelidik telah mengeluarkan satu pendekatan kreatif untuk membantu mereka mengatasi realiti semasa dan menyatakan perasaan dan pemikiran kreatif mereka mengenai cara menangani pandemik COVID-19 melalui video animasi. Animasi telah menjadi satu medium yang menarik untuk meningkatkan kualiti pembelajaran terutama semasa pandemik COVID-19. Pendekatan pembelajaran berasaskan animasi terbukti sangat berkesan dalam pelbagai bidang, termasuk dalam kursus-kursus di universiti. Pensyarah dan pendidik kini mengintegrasikan animasi sebagai alat bantu visual dalam kandungan kursus mereka untuk memudahkan pembelajaran dan meningkatkan prestasi pelajar. Oleh itu, Jabatan Grafik dan Media Digital, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka UiTM Cawangan Melaka mengambil inisiatif ini untuk mengaplikasikan kandungan kursus GDT254 (Animasi 2D) agar dapat disesuaikan dengan topik berkaitan Pandemi COVID-19. Di mana, para pelajar digalakkan untuk menerapkan kreativiti, perasaan dan pemikiran mereka mengenai wabak COVID-19 serta menyebarkan kesedaran melalui penghasilan video animasi kreatif mereka. Selain itu, kajian yang dijalankan adalah berdasarkan kepada kerangka dan model ADDIE (Analisis, Reka Bentuk, Pembangunan, Pelaksanaan dan Penilaian). Hasil pemerhatian mendapati bahawa para pelajar lebih termotivasi dengan topik yang berkaitan dengan pandemik semasa berdasarkan kepada hasil akhir yang ditunjukkan dalam video animasi mereka. Selain itu, proses pembelajaran dapat dilakukan secara realistik melalui perkembangan progresif pelajar sepanjang pembikinan video animasi ini walaupun berlaku secara atas talian. Kesimpulannya, animasi adalah satu medium yang dapat membantu pelajar untuk meneroka, mengekspresi dan meningkatkan kemahiran kreatif mereka, selain menjadikan emosi dan motivasi diri pelajar lebih positif dalam mendepani situasi pandemik.

Kata kunci: Kesedaran COVID-19, Video Animasi, Pendekatan Kreatif, Motivasi Diri, Pembelajaran Terbuka dan Jarak Jauh.

PENGENALAN

Pada bulan Mac 2020, dunia digemparkan dengan pengisytiharan wabak global COVID-19 oleh Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) sebagai penyakit berjangkit yang cepat merebak di luar China, menjangkiti dan meragut berjuta-juta nyawa (WHO, 2020). Pelbagai negara termasuk Malaysia telah mengambil tindakan tegas untuk mengurangi penyebaran virus ini daripada menjadi pandemik (WHO, 2020). Di Malaysia, Kementerian Kesihatan (KKM) memulakan langkah dengan pemeriksaan kesihatan di semua perbatasan dan pintu masuk untuk mencegah penularan wabak COVID-19 di negara ini. Untuk meningkatkan penguatkuasaan, kerajaan Malaysia telah melaksanakan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) di seluruh negara (Shah et al., 2020). Sebilangan besar aktiviti yang penting terjejas seperti perniagaan, aktiviti keagamaan, sukan dan juga pembelajaran kerana ia terpaksa dihentikan. Wabak Covid-19 (penyakit Corona Virus-2019) di seluruh dunia telah menyebabkan perubahan besar dalam setiap organisasi di seluruh dunia termasuk institusi pendidikan, yang mana mengakibatkan sekolah dan universiti ditutup akibat Perintah Kawalan Pergerakan. Pandemik COVID-19 telah menjadikan sesi pembelajaran para pelajar terjejas. Oleh itu, Perintah Kawalan Pergerakan membuatkan sebahagian besar orang kecewa dan tidak bermotivasi dalam meneruskan pelbagai perkara. Terutama dalam penularan wabak COVID-19 yang berlaku secara drastik ini, sesi pengajaran dan pembelajaran telah beralih kepada kaedah *Open and Distance Learning* (ODL) untuk disesuaikan dengan norma baru. Secara terperinci, institusi pendidikan disarankan oleh Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) untuk mengaplikasikan kaedah pengajaran dan pembelajaran mereka secara dalam talian (KKM, 2020). Pandemik COVID-19 ini telah mengubah landskap pembelajaran dan pengajaran di seluruh dunia secara drastik. Pembelajaran dalam talian dilihat sebagai satu-satunya pilihan yang tersedia untuk menggantikan kaedah pembelajaran secara konvensional dengan pelbagai faedah dan keberkesanan (Hsiao, 2017). Persekitaran pembelajaran dalam talian yang dinamik dan inovatif membolehkan pelajar mempunyai pengalaman pembelajaran yang bermakna yang menjadi masa depan dalam dunia pendidikan (Rapanta, 2020). Oleh itu, kebanyakan universiti di Malaysia telah meneruskan sesi pembelajaran mereka secara dalam talian untuk memastikan kelangsungan proses pengajaran dan pembelajaran selain meminimumkan penyebaran jangkitan COVID-19.

Perhatian utama semasa pandemik COVID-19 adalah memastikan semua pelajar terlibat dengan persekitaran pembelajaran secara dalam talian dengan mempromosikan pendekatan berkesan dalam proses pembelajaran mereka serta meningkatkan motivasi diri pelajar terhadap pembelajaran dalam talian. Bimbang para pelajar mungkin merasa cemas, tertekan atau umumnya tidak berdaya, para penyelidik telah mengeluarkan satu pendekatan kreatif untuk membantu mereka mengatasi realiti semasa dan menyatakan perasaan dan pemikiran kreatif mereka mengenai cara menangani pandemik COVID-19 melalui video animasi. Pada masa ini, animasi telah menjadi satu medium yang berkesan untuk meningkatkan prestasi pembelajaran di kalangan pelajar terutamanya semasa pandemik COVID-19. Pendekatan pembelajaran ini terbukti sangat berkesan dalam pelbagai bidang termasuk dalam kursus-kursus di universiti. Pensyarah dan pendidik kini mengintegrasikan animasi sebagai alat bantu visual dalam kandungan kursus mereka untuk memudahkan pembelajaran dan meningkatkan prestasi pelajar. Tambahan, animasi merupakan kaedah pedagogi yang kukuh dengan menggabungkan elemen audio, visual dan grafik yang bersesuaian untuk menjelaskan konsep yang kompleks dan menarik minat pelajar dalam proses pembelajaran (Liu & Elms, 2019). Oleh itu, animasi dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran di kalangan pelajar, termasuk peningkatan penglibatan dan minat, peningkatan pemahaman serta fleksibiliti yang lebih besar dalam pembelajaran sendiri. Oleh yang demikian, Jabatan Grafik dan Media Digital, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka UiTM Cawangan Melaka mengambil inisiatif ini untuk mengaplikasikan kandungan kursus GDT254 (Animasi 2D) agar dapat disesuaikan dengan topik berkaitan Pandemik COVID-19. Selain itu, kajian ini melibatkan sebilangan pelajar dari Diploma Grafik dan Media Digital, UiTM Cawangan Melaka sebagai responden. Kajian ini meneroka proses pembelajaran pelajar dalam memupuk kesedaran terhadap pandemik COVID-19 melalui penghasilan video animasi yang diilhamkan oleh mereka sendiri. Selain itu, kaedah ini dapat mendorong pelajar untuk meneroka, mengekspresi dan meningkatkan kemahiran kreatif mereka, sekaligus memantapkan emosi dan motivasi diri pelajar semasa Pembelajaran Secara Terbuka dan Jarak Jauh berlangsung.

KAJIAN LITERATUR

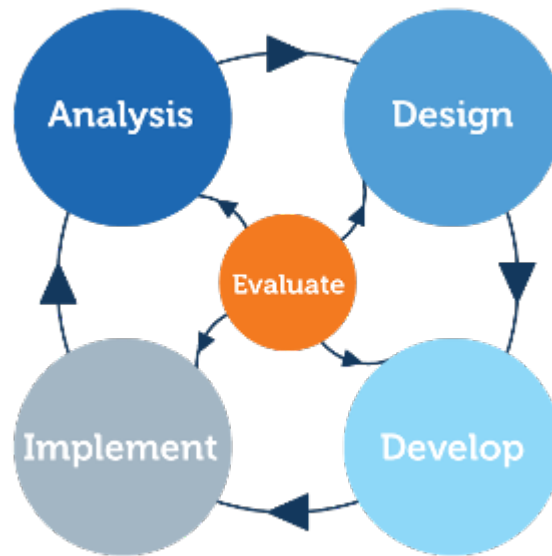
Pembelajaran Berasaskan Video Animasi

Pensyarah adalah merupakan individu penting yang berperanan dalam memastikan proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyeronokkan. Justeru, pensyarah perlu memastikan proses pembelajaran yang berkesan ini mampu meningkatkan minat pelajar serta mendorong mereka untuk berjaya dalam kursus yang dipelajari. Pendidikan harus menjadi satu keseronokan kepada pelajar bukan sesuatu yang membebankan dan membosankan (Damodharan & Rengarajan, 2007). Malah, generasi hari ini lebih terdedah kepada teknologi dan aplikasi terkini yang menjadi norma baru seperti aplikasi Whatsapp, Instagram dan Youtube berbanding generasi sebelumnya. Pada dasarnya, generasi hari ini berkomunikasi secara digital setiap hari. Ini kerana mereka mampu menghabiskan kebanyakan masa mereka di hadapan skrin komputer untuk menonton video, mendengar muzik, dan bermain permainan komputer. Maka, tidak hairanlah jika ramai yang telah menamakan generasi baru ini sebagai generasi digital (Shelly, Cashman, Gunter & Gunter, 2006).

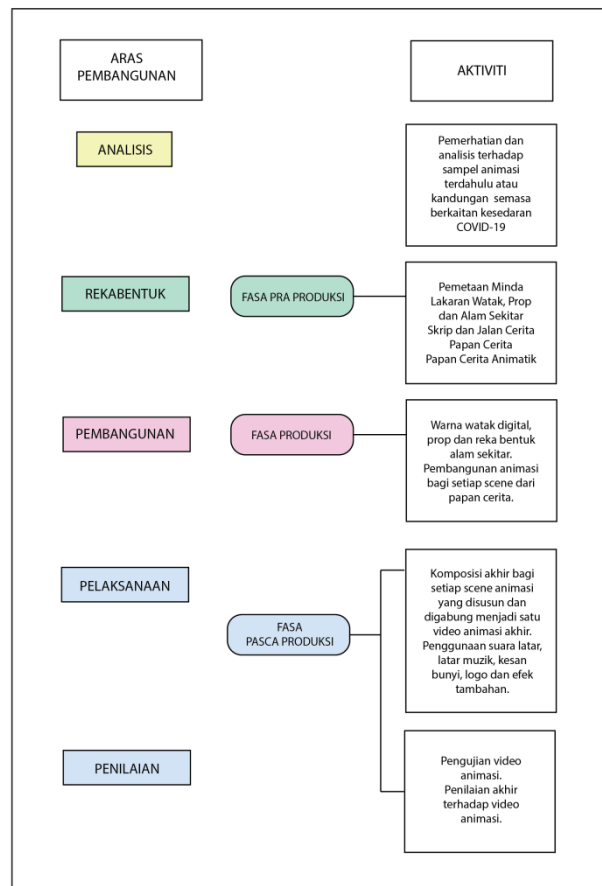
Penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam di kalangan pelajar dan menjadikan aktiviti pembelajaran yang lebih pelbagai (Norah, Nurul Izzati & Radhiah, 2012). Video telah digunakan dengan pelbagai cara bagi menyokong pembelajaran pelajar. Video ditakrifkan sebagai media yang mempersembahkan audio dan grafik secara serentak (Shephard, 2003). Video pada asasnya adalah menyamai siaran televisyen tetapi konsepnya telah dikembangkan sejak enam dekad yang lepas (Smaldino, Lowther & Russel, 2008). Video pembelajaran merupakan salah satu media yang boleh membantu pendidik dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Menurut Norah et al., (2012), pada masa lalu, pembikinan video memerlukan kos pengeluaran yang tinggi, tetapi pendidik pada hari ini mampu menghasilkan sendiri video berdasarkan ideologi dan kreativiti mereka. Hasil kajian Sharples (2000) mendapati bahawa penggunaan video dapat meningkatkan penglibatan dan motivasi pelajar dalam mempelajari sesuatu. Justeru, pendidik seharusnya bijak mengaplikasikan teknologi ini dengan lebih berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran khususnya secara dalam talian. Ini kerana, penggunaan video dapat dimanfaatkan sebagai alat yang praktikal selain mampu meningkatkan kualiti kerja pelajar dan memulihkan emosi pelajar dalam mendepani pandemik COVID-19.

METODOLOGI

Proses pengembangan aplikasi melibatkan beberapa prosedur yang sistematik yang bermula dengan proses analisis, reka bentuk, pengembangan, pelaksanaan dan penilaian pengajaran (Baharudin et al., 2002). Rajah 1.0 menunjukkan keseluruhan metodologi projek ini yang menggunakan model ADDIE. Reka bentuk model ADDIE adalah model instruksional yang berfungsi sebagai panduan untuk pembinaan perisian dan bahan pembelajaran berdasarkan keperluan (Wang & Hsu, 2009). Reka bentuk pengembangan aplikasi berdasarkan ADDIE dijelaskan sebagai Analisis, Reka Bentuk, Pembangunan, Pelaksanaan dan Penilaian. Selain itu, kajian ini juga melibatkan pemerhatian (pemerhatian dalam talian) terhadap proses kerja pelajar dari peringkat awal bermula dengan lakaran idea sehingga peringkat penilaian atau pengujian akhir pada video animasi tersebut.



Rajah 1.0 Kitaran Model ADDIE



Rajah 2.0 Kerangka Model ADDIE

ADDIE adalah istilah popular yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan pengajaran yang sistematik dan setiap fasa model terdiri daripada pelbagai langkah prosedur (Idris et al., 2018). Rajah 2.0 menunjukkan aktiviti pembangunan projek berdasarkan ADDIE model.

Secara khusus, dalam kajian yang dilakukan, proses pembangunan telah direkodkan bermula dari proses lakaran awal yang melibatkan perbincangan idea dan kreativiti di kalangan pelajar dan pensyarah mereka. Jalan cerita dan idea harus memenuhi kriteria dalam isi kandungan *Project Brief* yang diedarkan oleh pensyarah. Di samping itu, proses kerja para pelajar ini akan sentiasa dipantau dan diawasi untuk memastikan setiap proses yang dilalui oleh setiap pelajar mengikut spesifikasi yang telah ditetapkan. Seterusnya, pelajar juga perlu melalui fasa pra-produksi (skrip dan storyboard), produksi (merakam suara, reka bentuk visual dan membangunkan animasi bagi setiap *scene*) dan fasa pasca-produksi (komposisi dan *rendering* akhir) seterusnya menguji prototaip video animasi ini. Pelajar dikehendaki membangunkan animasi menggunakan Animate atau platform lain yang sesuai seperti After Effect atau Flipaclip. Idea untuk menyesuaikan pendekatan tema "kesedaran COVID-19" ke dalam video animasi mereka dapat memenuhi keperluan pendidikan arus perdana pada masa kini yang dapat meningkatkan motivasi pelajar dan pada masa yang sama masih mengekalkan nilai moral untuk mendidik pelajar tentang kesedaran pencegahan COVID-19. Selanjutnya, pendekatan video animasi ini akan membantu meningkatkan prestasi akademik dan kemahiran kreatif pelajar serta dapat meningkatkan motivasi dan pembelajaran sendiri yang baik di kalangan pelajar semasa ODL.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan dapatan kajian, proses pengembangan animasi video ini berjaya dilaksanakan melalui beberapa fasa berdasarkan model ADDIE:

FASA ANALISIS

Fasa analisis adalah fasa penting dan permulaan bagi kajian kerana memberi pendedahan mengenai permasalahan dalam sesuatu kajian. Fasa ini menentukan masalah, mengenal pasti punca masalah dan menentukan potensi penyelesaian (Bhushan, 2006). Selanjutnya, dalam fasa analisis ini, para penyelidik telah mengeluarkan satu pendekatan kreatif untuk membantu mereka mengatasi realiti semasa dan menyatakan perasaan dan pemikiran kreatif mereka mengenai cara menangani pandemik COVID-19 melalui video animasi. Pelajar diminta untuk membuat pemerhatian dan analisis dari rujukan luar seperti Youtube, naskah penerbitan atau sumber dalam talian untuk mengenalpasti isi kandungan video yang bersesuaian untuk dikembangkan sebagai idea dan jalan cerita. Hasil analisis yang diperolehi terutama dari segi visual dan kandungan akan sedikit sebanyak membantu pelajar dari sudut kreativiti mereka dalam mengolah idea sendiri untuk diterjemahkan dalam pembikinan video animasi serta dalam masa yang sama memupuk kesedaran mengenai kepentingan pencegahan COVID-19.

FASA REKABENTUK

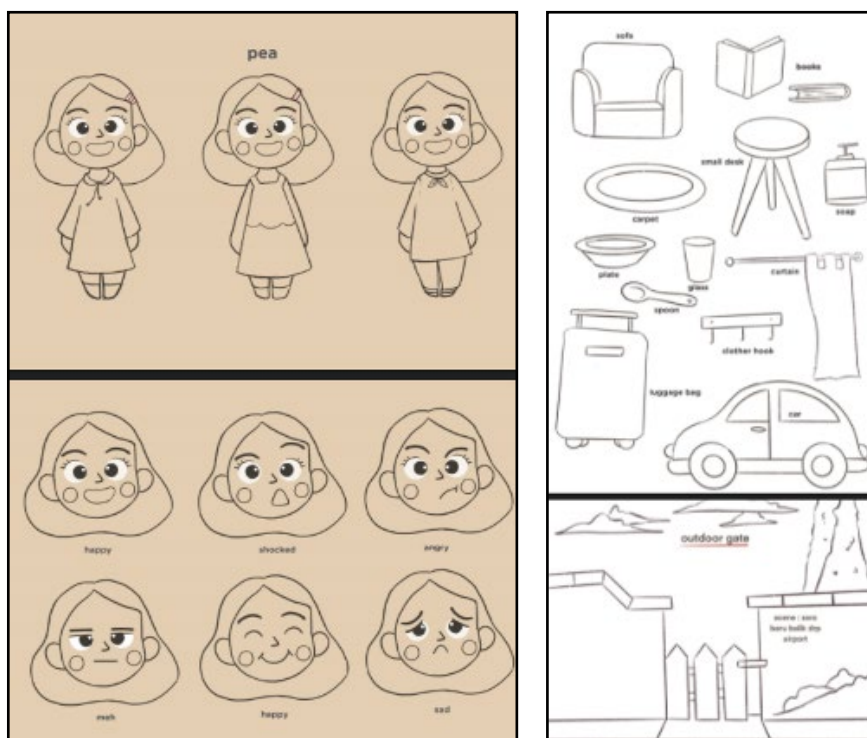
Pra Produksi

Pada fasa pra-produksi, pembangunan reka bentuk dimulakan dengan pemetaan minda (*mind-mapping*), pengembangan jalan cerita dan lakaran awal berdasarkan kreativiti mereka dan melalui sesi perbincangan dalam talian bersama pensyarah penyelia juga. Kaedah ini juga dilakukan untuk mengenalpasti kandungan yang paling sesuai dalam jalan cerita dan proses reka bentuk haruslah mematuhi kriteria yang disediakan dalam *Project Brief* untuk dilaksanakan dalam bentuk video animasi. Di samping itu, pelajar dikehendaki mengikuti tema yang telah ditetapkan oleh pensyarah iaitu tentang "Kesedaran COVID-19". Selanjutnya, isi kandungan adalah salah satu aspek terpenting dalam mengembangkan idea termasuk watak utama,

watak sokongan, reka bentuk persekitaran dan props serta *treatment proposal* (jalan cerita) dan *storyboard* (papan cerita) yang sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Selain itu, papan cerita animatik adalah salah satu instrumen yang banyak membantu mengatur dan memahami secara mendalam aliran animasi pada peringkat awal. Papan cerita animatik membantu meningkatkan mood dan menganalisis proses pengembangan reka bentuk visual, proses aliran animasi serta mengenalpasti susun atur kandungan yang bersesuaian dalam video di peringkat awal.



Rajah 3.0 Rujukan Watak, Prop dan Alam Sekitar



Rajah 4.0 Lakaran Watak, Prop dan Alam Sekitar

Story line - Little pea the guardian

A short story about a little girl name pea. She's watching news on the television that tells about covid-19. For everyone safety, we need to stay in our home for 2 weeks to avoid ourselves from infected by other people's virus. We also need to flatten the curve of the cases to stop getting even worse. After that Pea heard a car honk outside her house. She went outside and see her sister just came back home after 3 months studying in London. Of course her sister has been touched any germs surfaces at the airport. Pea stopped her sister from going inside the house and told her sister to stand 1 meter away because she didn't know if her sister has been infected or not. Pea tell her sister about how to stop spreading the virus and remind her to quarantine herself for 14 days in her room. Pea always help her mother to serve food for her sister every day. Pea will always ask how her sister feels, in case she feels any symptoms.

Pea get bored often because she couldn't play with her sister. She just play toys alone and do her own homework. She sometimes video call with her grandma and making cakes with her mother. Her sister always contact with the doctor to tell about her body temperature and condition. Even though her sister was not positive covid-19 or feels any symptoms, but her sister still can't step out from her room for 14 days. After 14 days passed, her sister feels even better. She wakes up excitedly to approach her little sister because she is now free from covid-19 and hugs her sister.

Character

Pea - little sister
 Sara - pea's sister

Script

Scene 1

television new sound talking about covid-19

Pea : oooh no "shocked face"

car honked

Sara : peaaa! i'm home!



Pea : stop! don't come closer, stand atleast 1 meter from me

Sara : "confused face" why?

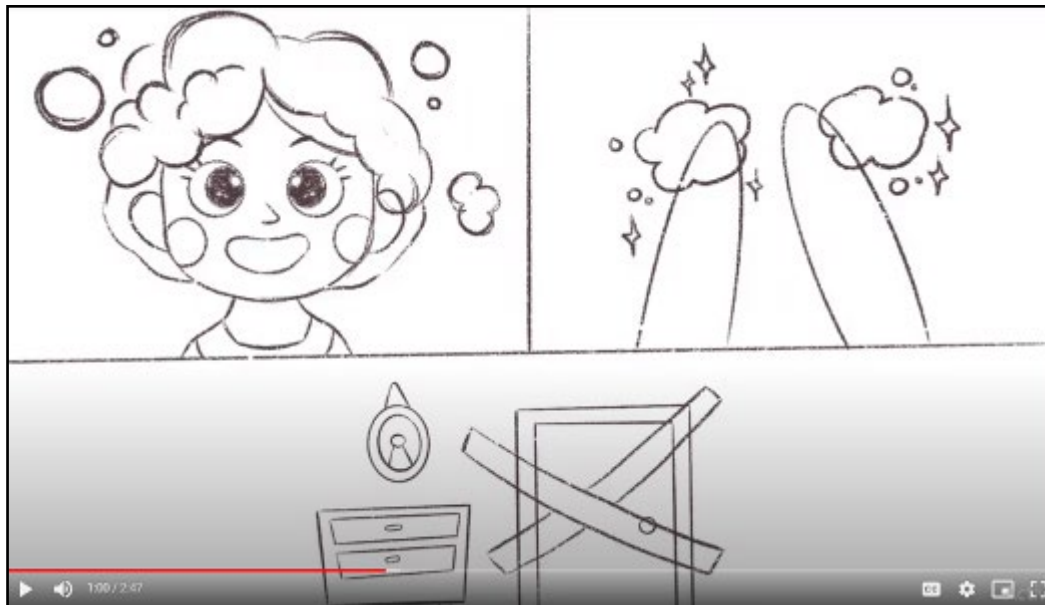
Pea : you just got back from London and airport so we don't know if youre infected from other people from the airport / plane. So make sure you have to...

Rajah 5.0 Contoh Jalan Cerita dan Skrip

SCENE 1

SHOT 7	SHOT 8
	
Description <u>sara is infront of her house door</u>	Description <u>while watching tv, pea shocked her sister has arrived</u>
Camera Shot & Angle <u>close up / eye level</u>	Camera Shot & Angle <u>medium shot / eye level</u>
Duration <u>4 seconds</u>	Duration <u>6 seconds</u>
Music Background / Sfx <u>on the cliff by the sea (music)</u>	Music Background / Sfx <u>on the cliff by the sea & tv sound</u>
Dialog <u>sara : peaaa! im home!</u>	Dialog <u>pea : o oh its sara from airport!</u>

Rajah 6.0 Contoh Papan Cerita



Rajah 7.0 Contoh Papan Cerita Animatik

FASA PEMBANGUNAN

Produksi

Proses digital juga penting dalam pengembangan reka bentuk animasi. Fasa ini memerlukan banyak proses dan kreativiti dalam mengubah idea dari lakaran manual menjadi reka bentuk visual yang luar biasa. Pada fasa ini, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop digunakan untuk reka bentuk visual. Dalam proses digital, ia melibatkan proses digitalisasi reka bentuk (*tracing*) mengikut idea manual menggunakan perisian Adobe Illustrator atau Adobe Photoshop diikuti dengan memasukkan warna ke dalam reka bentuk untuk meningkatkan penampilan watak, props dan persekitaran agar ia kelihatan lebih menarik dalam proses animasi nanti. Setelah melengkapkan reka bentuk visual, pelajar diminta meneruskan proses pembangunan animasi berdasarkan kepada *scene* dari papan cerita (*storyboard*) menggunakan perisian Animate atau platform yang bersesuaian seperti After Effect. Pelajar disarankan untuk membangunkan animasi mengikut kepada setiap *scene* dari papan cerita untuk mengelakkan masalah teknikal di kemudian hari dan mereka perlu *export* video animasi yang telah siap dalam format video (H.264) di akhir fasa produksi. Proses animasi adalah yang paling lama dan paling penting di antara fasa-fasa lain kerana memerlukan pelajar untuk memberi tumpuan dan menyerlahkan kreativiti dan kemahiran teknikal mereka dalam menggunakan perisian sepanjang menyelesaikan setiap *scene* animasi. Motivasi dan usaha setiap pelajar juga dapat dinilai dalam fasa ini dengan melihat hasil kerja dan *progress* mereka dalam menyelesaikan kesemua tugas mengikut jangka masa yang diberikan oleh pensyarah. Sebilangan besar pelajar menghadapi kesukaran untuk menghidupkan watak animasi pada peringkat awal. Namun, dengan alat bantu mengajar (rakaman tutorial) yang disediakan oleh pensyarah, sesi perbincangan (melalui WhatsApp dan Telegram) serta inisiatif mereka sendiri (pembelajaran sendiri) untuk meneroka lebih banyak dalam perisian pembangunan animasi, mereka akhirnya dapat menunjukkan prestasi yang baik walaupun dengan kekangan masa dan kemudahan semasa ODL. Selain itu, para pelajar disarankan untuk melakukan rakaman *voice over* (VO) dengan kreativiti mereka sendiri sebelum ianya digunakan dalam proses animasi untuk memastikan *lip sync* animasi dapat diselaraskan dengan *voice over*. Pada fasa ini, para pelajar juga disarankan untuk mencari latar muzik dan kesan bunyi (*sfx*) yang sesuai dengan pemandangan dalam papan cerita sebelum ianya digunakan dalam fasa pasca produksi nanti.



Rajah 8.0 Warna Watak Digital, Prop dan Reka Bentuk Alam Sekitar

FASA PELAKSANAAN

Pasca Produksi

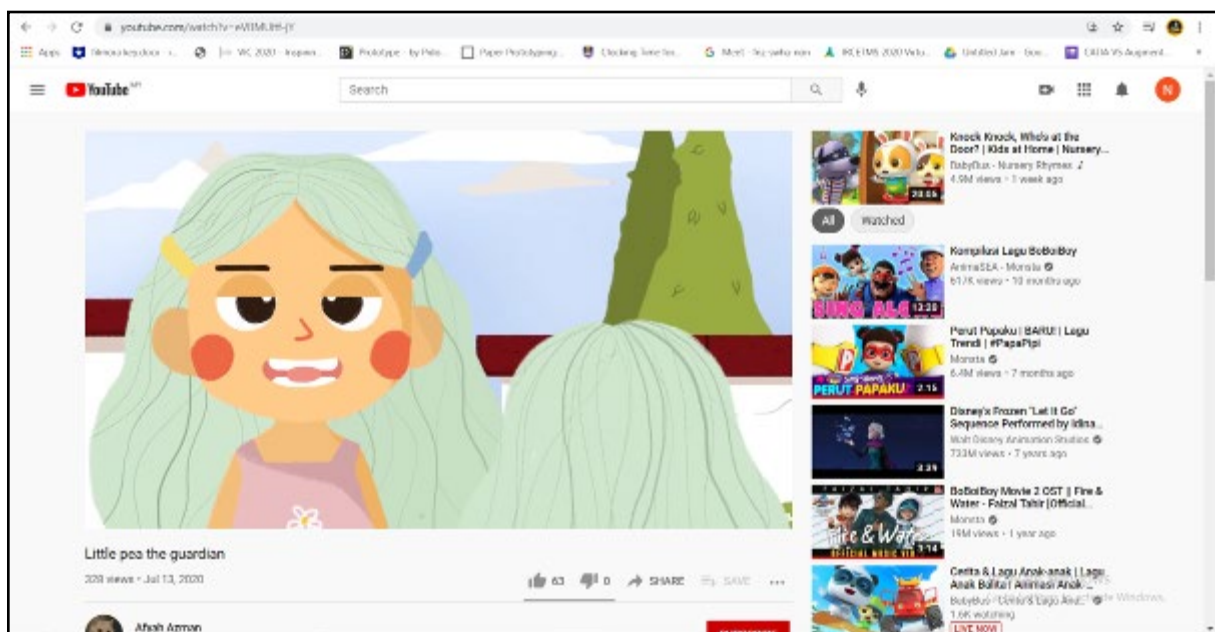
Animasi telah menjadi salah satu medium yang berkesan untuk meningkatkan kualiti pembelajaran terutama semasa pandemik COVID-19. Tambahan, animasi merupakan kaedah pedagogi yang kukuh dengan menggabungkan elemen audio, visual dan grafik yang bersesuaian untuk menjelaskan konsep yang kompleks dan menarik minat pelajar dalam proses pembelajaran (Liu & Elms, 2019). Oleh itu, animasi dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran pelajar, termasuk peningkatan penglibatan dan minat, peningkatan pemahaman serta fleksibiliti yang lebih besar dalam pembelajaran sendiri. Susunan unsur-unsur di layar mengambil kira dari aspek ukuran paparan, kesesuaian kedudukan, dan keseimbangan. Tambahan lagi, elemen penting lain dalam video animasi harus disertakan seperti latar muzik dan kesan

bunyi untuk meningkatkan mood dan pengalaman yang menarik. Pada fasa ini, pelajar diminta untuk membuat komposisi akhir bagi setiap *scene* animasi (yang telah di *export* dalam format video) di Adobe Premiere atau platform lain yang bersesuaian. Mereka perlu menyusun atur keseluruhan *file* animasi dan ditambah dengan pengenalan logo (*logo intro*), suara latar, latar muzik, kesan bunyi, serta kredit akhir (*outro*) yang sesuai sebelum hasil akhirnya di *export* dalam format video (H.264).

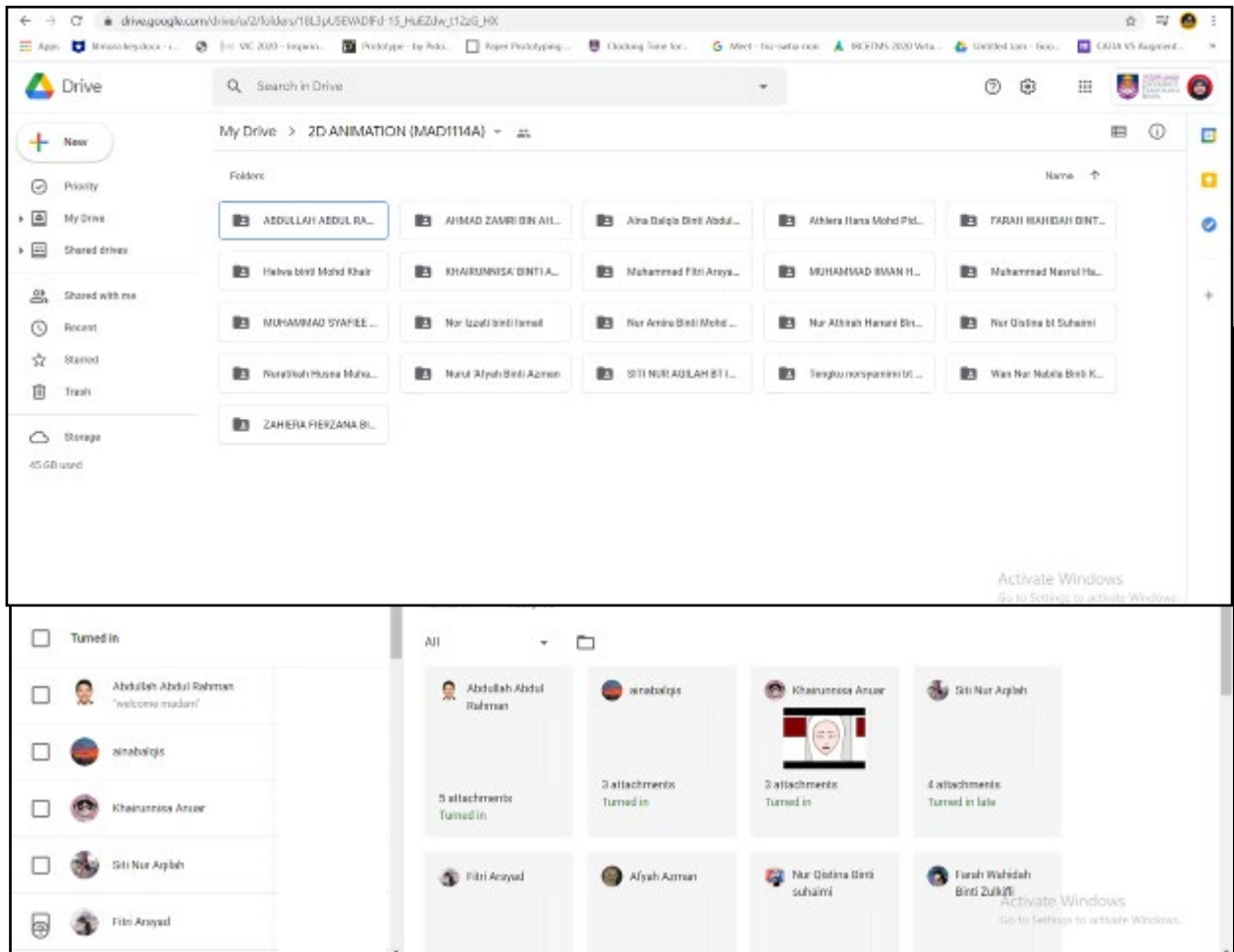
FASA PENILAIAN

Pasca Produksi

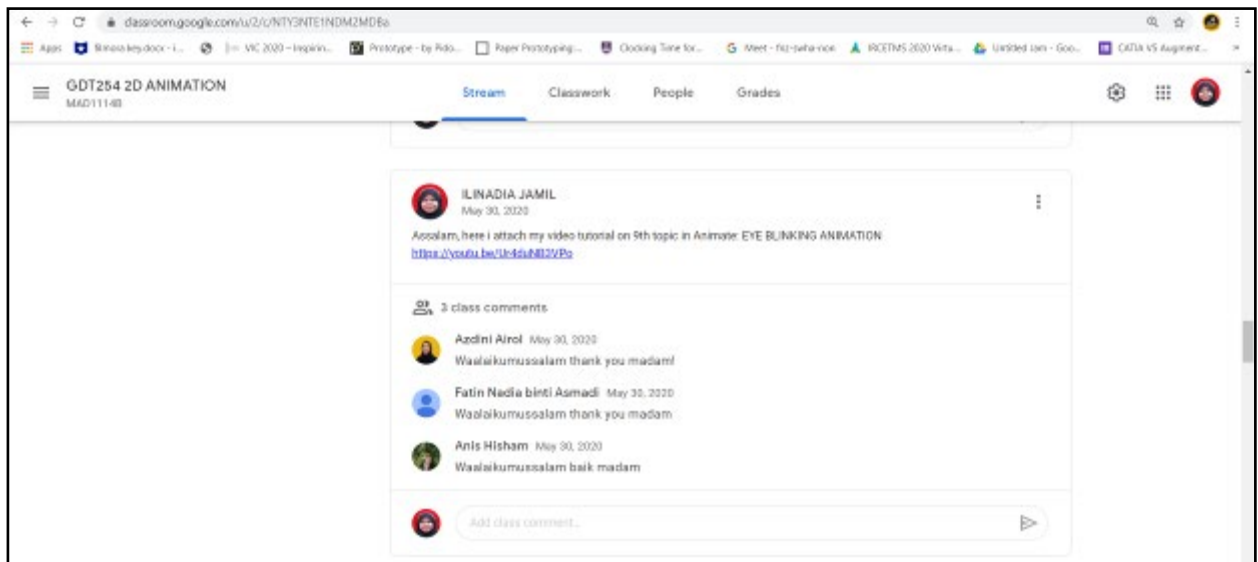
Seterusnya dalam fasa terakhir iaitu fasa penilaian, pelajar diminta untuk memuat naik video animasi di saluran Youtube untuk mendorong kesedaran masyarakat serta meningkatkan tahap keyakinan dan motivasi diri pelajar. Di samping itu, pelajar juga menjalani proses pengujian secara berkala dan berterusan dengan pemantauan dan bimbingan yang teliti dari pensyarah penyelia untuk mengenalpasti sebarang masalah dalam proses pasca produksi. Selain itu, segala *progress* karya pelajar direkodkan menggunakan beberapa platform; WhatsApp dan Telegram ketika sesi konsultasi bersama pensyarah secara individu dan juga menggunakan Google Drive untuk mendokumentasikan kesemua *progress* kerja mereka bermula dari fasa pra-produksi sehingga fasa pasca-produksi. Platform Google Classroom pula disediakan untuk pelajar menyemak sekiranya terdapat sebarang pengumuman atau tutorial terkini yang dimuatnaik oleh pensyarah. Selain itu, tugas mereka juga perlu dihantar melalui Google Classroom. Sekiranya terdapat masalah berkaitan liputan internet atau keterbatasan data dihadapi oleh pelajar, peranan pensyarah sangat penting pada ketika ini. Pensyarah akan membantu mereka dan memberi kelonggaran masa yang sesuai untuk memastikan pelajar berjaya menyelesaikan tugas yang diberikan serta mampu mengawal emosi dalam memenuhi tuntutan tugas tanpa rasa tertekan atau hilang motivasi semasa pandemik ini.



Rajah 9.0 Contoh Video Animasi yang Dimuatnaik di Youtube



Rajah 11.0 Google Classroom untuk Penyerahan Setiap Tugas



Rajah 12.0 Google Classroom untuk Perkongsian Tutorial

Keseluruhan video animasi siap dibangunkan dan diuji beberapa kali untuk memastikan hasil yang terbaik, penilaian secara atas talian dijalankan pada minggu ke-15 iaitu minggu Penilaian Akhir bagi Program Diploma Seni Reka Grafik dan Media Digital. Penilaian dilakukan oleh pensyarah yang mengajar serta penilai kedua yang dilantik untuk menilai sekaligus membuat pemarkahan berdasarkan kepada progres pelajar dan hasil akhir video animasi.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, tidak dapat dinafikan bahawa penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan menjanjikan faedah yang besar kepada pensyarah dan pelajar. Memandangkan pentingnya teknologi yang diterapkan dalam bidang pendidikan, penyelidik berharap dengan pelaksanaan pendekatan video animasi kreatif ini, ia dapat meningkatkan prestasi pelajar dan memotivasikan pelajar untuk lebih fokus dan cemerlang dalam kursus yang diambil terutamanya semasa pandemik COVID-19. Idea untuk mengadaptasi kesedaran COVID-19 dalam kandungan kursus sebenarnya dapat membantu meningkatkan potensi pelajar untuk menjadi lebih positif di samping menguatkan emosi serta meningkatkan kesedaran kesihatan dan motivasi diri semasa pandemik COVID-19. Kesimpulannya, animasi adalah medium yang dapat mendorong pelajar untuk meneroka, mengekspresi dan meningkatkan kemahiran kreatif serta menguatkan emosi dan motivasi diri sepanjang sesi Pembelajaran Secara Terbuka dan Jarak Jauh berlangsung. Berdasarkan hasil kajian, diharapkan ianya berguna bagi penyelidik yang lain agar dapat mengkaji kaedah atau medium pendidikan yang lebih efektif dan menarik pada masa akan datang.

RUJUKAN

Aris, B., Shariffudin, R. S., & Subramaniam, M. (2002). Reka bentuk perisian multimedia. Skudai, Johor: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.

Bhushan, P., & Bhushan, P. (2006). Module 4. Dermatology in a Week. pp. 68–68.

Damodharan, V. S., & Rengarajan, V. (2007). Innovative methods of teaching. Learning Technologies and Mathematics Middle East Conference, Sultan Qaboos University, Muscat, Oman, 1-16.

Hsiao, B., Zhu, Y-Q, L-Y. Chen, (2017). “Untangling the Relationship between Internet Anxiety and Internet Identification in Students: The Role of Internet Self-Efficacy”, Information Research, Vol. 22, No. 2, Paper 753.

Idris, S., Malim, T., Ab, W., Wan, A., Development, G., & Jeli, K. (2018). “Adaptation of ADDIE instructional model in developing an educational website for language learning”, Global Journal Al-Thaqafah, 8(2), pp. 7-16.

Liu, C. and Elms, P. (2019). Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience. Research in Learning Technology. 27,(Apr. 2019). DOI: <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2124>.

Ministry of Higher Education, (2020). Retrieved from <http://www.mohe.gov.my/en/media-mohe/pressstatement/1031-pengendalian-program-akademik-di-universiti-awam-ua-dan-institusipendidikan-tinggi-swasta-ipts> [Accessed 27 February 2021]

Norah M. N., Nurul Izzati H. & Radhiah A. R. (2013, December). The framework for learning using video based on cognitive load theory among visual learners. Published in Proceedings of the 5 th Conference on Engineering Education. pp. 15-20.

- Rapanta, C., Botturi, L., P. Goodyear, (2020). "Online University Teaching During and After the COVID-19 Crisis: Refocusing Teacher Presence and Learning Activity". *Postdigital Science and Education*. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00155-y> [Accessed 27 February 2021]
- Shah, A. U. M., Safri, S. N. A., Thevadas, R., Noordin, N. K., Rahman, A. A., Sekawi, Z., Sultan, M. T. H. (2020). COVID-19 Outbreak in Malaysia: Actions Taken by the Malaysian Government. *International Journal of Infectious Diseases*.
- Sharples, M. (2000). The design of personal mobile technologies for lifelong learning. *Computers & Education*. 34(3), pp. 177- 193.
- Shelly, G.B. (2006). *Teachers discovery computers: Integrating technology and digital media in the classroom*. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Shephard, K. (2003). Questioning, promoting and evaluating the use of streaming video to support student learning. *British Journal of Educational Technology*. 34(3), pp. 295-308.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., & Russell, J.D. (2008). *Instructional technology and media for learning*. NJ: Pearson.
- Wang, B. S., & Hsu, H. (2009). Using the addie model to design second life activities for online learners. *TechTrends*, 53(6): 76-81.
- World Health Organization. (2020). Retrieved from <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019> [Accessed 27 February 2021]