

Membangun Media Pembelajaran Guru: Penerapan Teori Gestalt dalam Proses Editing pada Produksi Video Platform Merdeka Mengajar Kemendikbudristek

Kemas Akbar Sahdia ¹, Fiqie Lavani Melano ²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom , Indonesia, dialakbar@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom , Indonesia, fmelano@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perancangan karya akhir ini berjudul "Membangun Media Pembelajaran Guru: Penerapan Teori Gestalt dalam Proses Editing pada Produksi Video Platform Merdeka Mengajar Kemendikbudristek", bertujuan mengembangkan modul video pembelajaran yang mudah dipahami untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam hal "Menggunakan dan Mengolah Asesmen Formatif" melalui pendekatan visual yang terstruktur. Teori Gestalt dipilih karena kemampuannya dalam mengorganisasi elemen visual menjadi kesatuan yang bermakna, memudahkan pemahaman audiens, khususnya guru. Penerapannya dilakukan dengan merancang key visual yang konsisten (color palette, font, dan logo), menyusun photoboard sebagai acuan komposisi visual, serta memastikan alur cerita dan elemen visual terstruktur sesuai prinsip-prinsip Gestalt, dalam penyuntingan video edukasi ini, teori Gestalt diterapkan untuk menciptakan struktur visual yang teratur dan memudahkan pemahaman penonton. Prinsip-prinsip Gestalt yang digunakan, yaitu proximity (kedekatan), similarity (kesamaan), closure (kelengkapan), continuation (kesinambungan), dan figure-ground (figur dan latar belakang), membantu mengarahkan perhatian penonton pada elemen-elemen kunci dalam setiap adegan. Hal ini bertujuan menciptakan tampilan visual yang harmonis, menarik, dan mudah diikuti, sehingga video edukasi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Dengan pendekatan ini, diharapkan video tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan proses pembelajaran, sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teori Gestalt, Editing Video, Edukasi, Literasi Digital.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi perkembangan bangsa dan pembangunan sumber daya manusia. Di Indonesia, pendidikan diatur melalui undang-undang dan diselenggarakan dalam berbagai jenjang, baik formal, nonformal, maupun informal. Meskipun demikian, Indonesia masih menghadapi tantangan besar terkait kualitas pendidikan, seperti ketimpangan antara daerah perkotaan dan pedesaan, serta antara sekolah negeri dan swasta. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2022) menunjukkan adanya kesenjangan signifikan dalam capaian akademik siswa yang tercermin dari perbedaan kualitas pendidikan di berbagai wilayah.

Kualitas pendidikan di Indonesia menjadi isu utama yang terus dibahas, baik di forum nasional maupun internasional. Laporan United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO, 2021) menunjukkan bahwa Indonesia masih tertinggal dibandingkan negara-negara tetangga seperti Malaysia dan Singapura dalam hal indeks kualitas pendidikan. Data dari Programme for International Student Assessment (PISA, OECD, 2019) pada 2018 menunjukkan bahwa Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional dalam literasi, numerasi, dan sains, yang menggambarkan kualitas pendidikan yang belum optimal.

Pendidikan yang berkualitas sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk infrastruktur, kualitas guru, kurikulum, dan dukungan pemerintah. Ketimpangan dalam kualitas pendidikan juga dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan guru, terutama dalam hal kompetensi pedagogik dan profesionalisme. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pusat Penelitian dan Pengembangan Kemendikbud (2020), peningkatan kompetensi guru menjadi prioritas utama pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Selain itu, kurikulum yang terus berkembang juga memiliki peran penting dalam menciptakan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Kurikulum di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan seiring waktu, dimulai dengan Kurikulum 2013 (K13) yang berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat yang lebih kompleks, K13 kemudian disempurnakan menjadi Kurikulum Merdeka untuk memberikan lebih banyak fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka memungkinkan siswa memilih mata pelajaran yang sesuai dengan minat dan bakat mereka, serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Platform Merdeka Mengajar, sebagai pendukung implementasi kurikulum ini, menyediakan berbagai media pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan siswa untuk memperkaya pengalaman belajar (Kemendikbudristek, 2022).

Teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan modern, tetapi tantangan masih ada, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Guru Indonesia (2021) menunjukkan bahwa tren membaca dan mengakses sumber informasi online di kalangan guru menurun, terutama di daerah pedesaan. Selain itu, beban kerja yang tinggi dan kurangnya pelatihan dalam literasi digital juga berkontribusi pada rendahnya minat baca di kalangan guru. Penggunaan video edukasi menjadi salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Biassari & Putri, 2021; Mazaimi & Sary, 2023).

Sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, penulis merancang media pembelajaran berupa video edukasi dengan menerapkan teori Gestalt dalam proses editing. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip teori Gestalt, video edukasi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif. Desain video ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Chandler, 2022).

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Komunikasi Massa

Menurut Campbell, Martin, dan Fabos dalam *Media & Culture: Mass Communication in a Digital Age* (2024), komunikasi massa adalah proses penyampaian pesan melalui media yang dirancang untuk menjangkau audiens luas, beragam, dan tersebar secara geografis. Media berperan sebagai perantara dalam menyebarkan informasi, hiburan, atau edukasi kepada masyarakat umum, memungkinkan pesan mencapai banyak orang dalam waktu singkat dan mengatasi batasan jarak. Salah satu fungsi penting dari komunikasi massa adalah edukasi, di mana media berperan dalam menyampaikan pengetahuan dan informasi yang berguna bagi masyarakat (Campbell, 2021).

B. Media Digital

Menurut Arifianto dan Juditha (2019), media digital adalah platform yang memungkinkan penyampaian, penerimaan, dan pengolahan informasi melalui teknologi digital. Media digital melibatkan proses digitalisasi, di mana informasi dikonversi menjadi format digital untuk disebarkan dengan cepat melalui internet. Beberapa bentuk media digital meliputi website, aplikasi (apps), media sosial, dan perangkat komunikasi seperti smartphone, komputer, dan tablet, yang semuanya memungkinkan pengguna mengakses, berinteraksi, dan berbagi informasi secara efisien. Penulis memilih Platform Merdeka Mengajar sebagai media digital untuk mendistribusikan Video Edukasi, karena platform ini memanfaatkan video sebagai alat utama untuk menjangkau guru-guru di seluruh Indonesia secara interaktif dan efisien.

C. Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah proses menyampaikan pesan melalui gambar atau elemen visual lainnya, yang memiliki kemampuan untuk memengaruhi emosi dan persepsi audiens. Paul Martin Lester (2020) menjelaskan bahwa elemen-elemen seperti tipografi, desain grafis, dan fotografi atau videografi memainkan peran penting dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif. Dalam media massa, komunikasi visual melalui gambar bergerak, seperti film dan video, memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk opini dan memengaruhi masyarakat.

Lester juga mengidentifikasi beberapa fungsi utama komunikasi visual dalam masyarakat, yaitu mendidik, membujuk, menghibur, dan menginformasikan. Dalam konteks produksi Video Platform Merdeka Mengajar, penulis menerapkan komunikasi visual jenis video untuk menyampaikan informasi dan pesan edukatif kepada guru-guru di seluruh Indonesia. Video edukasi ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang efektif dan menarik, serta mendukung proses pembelajaran melalui elemen visual yang komunikatif.

D. Teori Gestalt

Teori Gestalt, yang pertama kali diperkenalkan oleh Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, dan Kurt Koffka pada awal abad ke-20, mengemukakan bahwa manusia cenderung melihat keseluruhan daripada bagian-bagian individu dalam

pengalaman visual. Prinsip utama dalam teori ini meliputi cara otak manusia mengelompokkan elemen-elemen visual untuk membentuk persepsi yang bermakna dan kohesif. Beberapa prinsip dasar Gestalt antara lain kedekatan (proximity), kesamaan (similarity), penutupan (closure), kesinambungan (continuation), figur dan latar belakang (figure-ground), serta nasib bersama (common fate), yang masing-masing menjelaskan bagaimana elemen-elemen visual diorganisasi untuk menciptakan pengalaman visual yang lebih alami dan mudah dipahami (Saitta, 2023).

Prinsip kedekatan mengelompokkan elemen-elemen yang berdekatan sebagai satu kesatuan, sementara prinsip kesamaan mengelompokkan elemen dengan karakteristik serupa. Prinsip penutupan menjelaskan bahwa otak kita melengkapi bentuk yang tidak lengkap, sedangkan prinsip kesinambungan menunjukkan bagaimana mata mengikuti alur garis yang mengalir. Prinsip figur dan latar belakang membantu memisahkan elemen utama dari latar belakang, sementara prinsip nasib bersama menunjukkan bagaimana elemen-elemen yang bergerak bersama dianggap sebagai satu kesatuan. Semua prinsip ini memandu cara kita memproses informasi visual dan menciptakan desain yang lebih terstruktur dan harmonis. Penerapan teori Gestalt dalam produksi video edukasi, seperti pada Platform Merdeka Mengajar, dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan serta memperkaya pengalaman belajar yang interaktif dan intuitif.

E. Audio Visual Sebagai Sarana Edukasi

Media audio-visual dalam pendidikan menggabungkan elemen suara dan gambar atau video untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran. Menurut Kurniawan dan Hidayat (2019), media ini mampu menarik perhatian audiens dengan memberikan ilustrasi yang jelas, sehingga konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Fungsi utama media audio-visual antara lain adalah meningkatkan pemahaman, menarik perhatian, meningkatkan retensi informasi, mengurangi beban kognitif, serta menyampaikan pesan secara lebih efektif dan efisien.

Dalam konteks pendidikan, media audio-visual memungkinkan penyampaian informasi secara lebih ringkas dan jelas, sehingga pesan dapat disampaikan dengan lebih efektif dan efisien (Febrianti dan Kurniawan, 2020). Dalam karya ini, penulis memilih media audio-visual sebagai tinjauan teori karena bentuk karya yang dibuat adalah audio-visual, dengan tujuan untuk mengedukasi audiens secara interaktif dan menarik.

F. Platform Merdeka Mengajar

Platform Merdeka Mengajar adalah inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) yang mendukung Kurikulum Merdeka dengan menyediakan berbagai bahan ajar digital, seperti video pembelajaran, modul, dan bahan ajar interaktif. Platform ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan di seluruh Indonesia, terutama di daerah-daerah terpencil. Melalui teknologi digital, Platform Merdeka Mengajar memungkinkan guru dan siswa untuk memilih sumber dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka, mendukung pembelajaran jarak jauh, dan memperbaiki kesenjangan pendidikan antar daerah (Nadiem Makarim, 2020; Rahmatullah, 2020; Sari & Prasetya, 2021).

Selain itu, platform ini juga berfokus pada peningkatan kompetensi guru dengan menyediakan bahan ajar dan modul pelatihan untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan kurikulum terbaru (Wijayanti, 2022). Penggunaan teknologi dalam platform ini mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, serta membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (Prasetyo, 2021). Sebagai media distribusi utama, Platform Merdeka Mengajar akan digunakan untuk menyebarluaskan karya yang dikembangkan oleh penulis, menjangkau lebih banyak guru di seluruh Indonesia.

G. Konsep Produksi

Menurut Musburger dan Kindem (2019), produksi video adalah proses kompleks yang melibatkan perencanaan, pengelolaan, pelaksanaan, dan pengeditan konten media. Proses ini dibagi menjadi tiga tahapan utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pra-produksi meliputi perencanaan ide, produksi adalah fase pengambilan gambar, dan pasca-produksi fokus pada penyuntingan dan penggabungan elemen visual serta audio untuk menciptakan narasi yang utuh. Dalam setiap tahapan, kualitas teknis seperti resolusi gambar, kejernihan suara, dan pencahayaan harus diperhatikan agar hasil produksi memenuhi standar yang baik.

Pentingnya konsep produksi video dalam pembuatan karya edukasi terletak pada kemampuannya memberikan landasan yang jelas mengenai tahapan dan teknik yang diperlukan. Dengan memahami konsep ini, penulis dapat merancang karya secara sistematis, mulai dari perencanaan, pengambilan gambar, hingga penyuntingan dan distribusi. Pendekatan yang terstruktur ini memastikan karya yang dihasilkan memiliki narasi yang kohesif, pesan yang jelas, dan estetika visual yang menarik, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan audiens target.

H. Video Editor

Menurut Aaron Goold dalam *The Video Editing Handbook: For Beginners* (2021), penyuntingan video adalah proses menyusun dan memodifikasi rekaman untuk membentuk narasi visual yang efektif. Proses ini melibatkan beberapa tahapan penting, dimulai dengan importing dan organisasi file, di mana editor mengatur dan menamai file untuk mempermudah penyuntingan. Kemudian, tahap rough cut dilakukan untuk menyusun klip video dalam urutan kasar, diikuti dengan fine cut yang memperhalus alur cerita dan transisi agar lebih natural. Penyuntingan dilanjutkan dengan penambahan elemen-elemen pendukung seperti efek visual, audio, dan teks untuk menambah kedalaman emosi dan estetika visual.

Penulis menggunakan teori penyuntingan video ini untuk memahami alur kerja penyuntingan yang efisien dan sistematis. Dengan mengikuti panduan tahapan tersebut, penulis dapat menghasilkan video berkualitas tinggi yang sesuai dengan tujuan kreatif dan dapat diterima oleh audiens target. Proses ini memungkinkan video edukasi yang dikembangkan dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan menarik, serta sesuai dengan standar teknis dan estetika yang diinginkan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Subjek perancangan karya akhir ini adalah kemendikbudristek, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek) adalah lembaga pemerintah yang bertanggung jawab dalam merumuskan dan mengimplementasikan kebijakan di bidang pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi. Kementerian ini berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, melestarikan kebudayaan, mendorong inovasi ilmiah, dan mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul. Salah satu kebijakan inovatif yang diusung adalah program Merdeka Mengajar, yang memberikan kebebasan kepada lembaga pendidikan dan tenaga pengajar dalam menentukan metode dan materi pembelajaran, dengan tujuan menciptakan sistem pendidikan yang inklusif dan relevan dengan perkembangan zaman (Kemendikbud.go.id).

Objek dalam perancangan karya akhir ini adalah sebuah video edukasi yang berjudul "Menggunakan dan Mengolah Asesmen Formatif". Video edukasi ini dibuat untuk merespon permasalahan terkait rendahnya minat baca di kalangan guru serta kurangnya inisiatif dalam mencari informasi melalui internet. Hal ini berpotensi mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dan studi dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mendalam tentang aktivitas yang relevan dengan topik penelitian. Studi dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tambahan dari dokumen-dokumen terkait, seperti artikel dan laporan, guna memahami tren minat baca dan akses informasi di kalangan guru. Dari hasil pengumpulan data, ditemukan permasalahan utama, yaitu rendahnya minat baca di kalangan guru akibat beban kerja yang tinggi dan kurangnya motivasi, serta kurang optimalnya pemanfaatan internet sebagai sumber informasi yang berdampak pada keterbatasan dalam menyampaikan materi yang berkualitas kepada siswa.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Perancangan Karya

Tugas akhir produksi video Edukasi Platform Merdeka Mengajar merupakan sebuah video modul pembelajaran mandiri dengan penerapan teori gestalt dalam proses editing. Pada video yang diproduksi ini, video Edukasi yang dibuat dengan durasi maksimal 8 menit menggunakan format video .mp4. Penulis dan tim menggunakan output video dengan resolusi full HD (1920x1080 pixel) dan codec H.264 dengan aspect ratio 16:9. Format ini merupakan format yang telah dituliskan oleh pihak Kemendikbud Ristek kepada pihak tim produksi. Pada pembuatan video edukasi ini, kegiatan produksi dibagi menjadi tiga yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Pra Produksi
 - a. Proses pra-produksi dilakukan selama satu bulan (September-Oktober) dan melibatkan kegiatan pelengkapan berkas serta persiapan lainnya yang diserahkan kepada Kemendikbud Ristek.
 - b. Penulis merancang referensi visual (color palette, font, cover guideline, dan logo) untuk menjaga konsistensi visual selama proses editing.
 - c. Diskusi dan persetujuan tim produksi mengenai key visual yang akan digunakan.
 - d. Pembuatan photoboard dengan aplikasi Canva untuk mendapatkan approval dari Kemendikbud Ristek dan memvisualisasikan gambar serta video untuk syuting.
2. Produksi
 - a. Syuting dilakukan di SD Negeri Galihpawarti, Kabupaten Bandung, dengan pemilihan lokasi berdasarkan

- hasil survei bersama tim produksi.
 - b. Bertanggung jawab mengoperasikan clapperboard untuk menandai awal dan akhir setiap take, serta mencatat informasi teknis yang diperlukan untuk proses editing
 - c. Mencatat detail teknis seperti angle kamera, pencahayaan, dan parameter teknis lainnya, untuk memudahkan tim produksi dan proses editing
 - d. Memastikan kualitas rekaman visual dan audio terjaga, bebas dari gangguan teknis, serta memastikan pencahayaan dan komposisi visual sesuai dengan rencana.
3. Pasca Produksi
- a. *Offline Editing*, Mengimpor dan mengelompokkan file video, audio, dan elemen lainnya dengan sistematis, Pemotongan awal dan pemilihan klip sesuai dengan naskah dan photoboard serta mengatur urutan klip dan memastikan transisi antar klip berjalan lancar sesuai dengan prinsip teori Gestalt
 - b. *Online Editing*, Penyempurnaan pemilihan klip dan transisi, memastikan alur cerita halus dan tidak terburu-buru kemudian menambahkan efek visual (animasi teks, grafik overlay) dan audio (musik latar, suara efek, voice-over) untuk memperkaya video. Lalu penyesuaian pencahayaan, kontras, dan warna untuk meningkatkan kualitas visual dan memberikan nuansa yang sesuai tema.

B. Pembahasan Hasil Karya

Menurut Saitta (2023) dalam *The Universal Guide to Gestalt Design Principles in Art and Photography*, teori Gestalt yang mengajarkan bahwa otak manusia cenderung mengorganisir elemen-elemen visual secara alami berdasarkan pola-pola tertentu, memiliki relevansi besar dalam penyusunan dan editing video edukasi. Dengan memahami prinsip-prinsip dasar teori Gestalt, penyunting video dapat menciptakan karya yang lebih terstruktur, mudah dipahami dalam menyampaikan informasi kepada audiens. Pada video edukasi ini terbagi menjadi ke dalam 3 bagian, yaitu bagian 1 diawali dengan pembuka dengan guru menceritakan tentang kesalahpahaman dalam membuat atau melaksanakan asesmen formatif sebelumnya, bagian 2 mengenai isi video tentang adegan pembuatan dan pelaksanaan asesmen formatif secara sederhana dengan menggunakan 5 Strategi Efektif Penerapan Asesmen Formatif dalam Pembelajaran dan terakhir bagian 3 mengenai rekomendasi atau solusi dalam melakukan asesmen formatif.

Tabel 1. Bagian 1 (*Opening – Scene 1*)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Bagian pertama video edukasi dimulai dengan opening yang menampilkan judul, logo, dan foto presenter (guru), diikuti dengan scene pertama di mana presenter membahas kesalahpahaman dalam asesmen formatif, yang didukung dengan visual teks berisi 5 strategi asesmen formatif. Dalam penerapan teori Gestalt, prinsip kesamaan diterapkan dengan menggunakan warna krem muda untuk grafik latar dan merah tua untuk teks, serta konsistensi warna pada

elemen-elemen visual untuk menjaga keselarasan dan memudahkan pemahaman audiens. Penyuntingan ini bertujuan untuk mengasosiasikan elemen-elemen serupa, seperti teks dan grafik, agar penonton dapat dengan mudah mengenali hubungan antara konsep-konsep yang terkait, sehingga memperkuat pemahaman materi (Saitta, 2023; Goold, 2021).

Tabel 2. Bagian 2 (Scene 2)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Bagian kedua *scene 2* video dimulai dengan guru yang menyampaikan tujuan pembelajaran di kelas menggunakan globe dan senter, dengan penerapan prinsip kedekatan dalam penyuntingan. Elemen-elemen yang berdekatan, seperti grafik ilustrasi bubble mind dan siswa yang memperagakan rotasi bumi, diletakkan untuk memperkuat pesan yang disampaikan. Penyuntingan ini juga menyertakan teks mengenai tujuan pembelajaran untuk mempermudah pemahaman. Teknik ini bertujuan menyampaikan pesan secara efektif dan efisien, dengan mengaitkan teks atau grafik yang muncul dengan objek yang dibahas, sehingga mempercepat proses pemahaman audiens tanpa mengorbankan kualitas informasi (Febrianti & Kurniawan, 2020; Saitta, 2023).

Tabel 1. Bagian 2 (Scene 3)



Sumber : Data Olahan Penulis

Bagian kedua video dilanjutkan dengan *scene 3*, di mana presenter menjelaskan poin pertama dari 5 strategi asesmen formatif yang ditampilkan sebelumnya. Teknik penyuntingan gambar dalam gambar digunakan, dengan menambahkan grafik dan teks yang memperjelas informasi tersebut. Prinsip penutupan (*closure*) diterapkan, di mana

penyunting menyelesaikan potongan informasi yang belum lengkap di awal, sehingga audiens merasa perlu untuk mengikuti kelanjutan penjelasan.

Tabel 4. Bagian 2 (Scene 4)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 4 melanjutkan adegan dari scene 2 dengan setting di dalam kelas, di mana guru mendampingi diskusi kelompok dan menjelaskan gerak semu matahari menggunakan senter. Untuk memastikan kelancaran alur informasi, penyunting menggunakan prinsip kontinuitas (Continuity), dengan melakukan transisi halus antar adegan dan pemotongan video yang mulus. Berbagai angle gambar digunakan untuk menyesuaikan dengan siapa yang sedang berbicara, sehingga audiens dapat mengikuti materi dengan lebih lancar (Saitta, 2023).

Tabel 2. Bagian 2 (Scene 5 & 6)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 5 dan 6 melanjutkan adegan dari scene 4, dengan menampilkan diskusi dan penjelasan dari siswa mengenai gerak semu matahari. Penyunting menambahkan animasi bergerak yang menggambarkan seseorang di bumi melihat

matahari terbit di timur dan tenggelam di barat, serta menampilkan siswa perempuan yang mengangguk sebagai tanda pemahaman. Pop-up teks dan grafik juga ditambahkan untuk memperkuat informasi. Pada scene 5, penyunting menerapkan prinsip figur dan latar (figure and ground) dengan memberikan ilustrasi beresolusi penuh layar untuk fokus pada animasi, sementara suara penjelasan siswa tetap terdengar. Hal ini memastikan elemen penting dapat dipisahkan dengan jelas dari latar belakang, agar audiens fokus pada informasi utama (Saitta, 2023).

Tabel 3. Bagian 2 (Scene 7)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 7 menampilkan kembali poin kedua dari lima strategi asesmen formatif yang telah dijelaskan sebelumnya, menggunakan teknik gambar dalam gambar. Footage dari scene 4, 5, dan 6 ditampilkan dengan tambahan grafik dan teks di bagian bawah untuk menyajikan informasi lebih lanjut. Penyunting menerapkan prinsip penutupan (closure), dengan menyajikan potongan informasi yang belum lengkap sebelumnya dan menjelaskannya lebih lanjut.

Tabel 4. Bagian 2 (Scene 8)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 8 melanjutkan interaksi antara guru dan murid perempuan mengenai perbedaan waktu, dengan transisi yang mulus antar adegan menggunakan berbagai sudut pengambilan gambar. Penyunting menerapkan prinsip kontinuitas (Continuity) untuk menjaga alur informasi tetap konsisten dan jelas, dengan pemotongan video yang halus dan transisi yang sederhana. Selain itu, prinsip kesamaan diterapkan dengan menggunakan warna krem muda untuk grafik latar dan merah tua untuk teks, yang konsisten dengan elemen visual sebelumnya, untuk memperkuat

asosiasi visual dan mempermudah pemahaman audiens (Saitta, 2023).

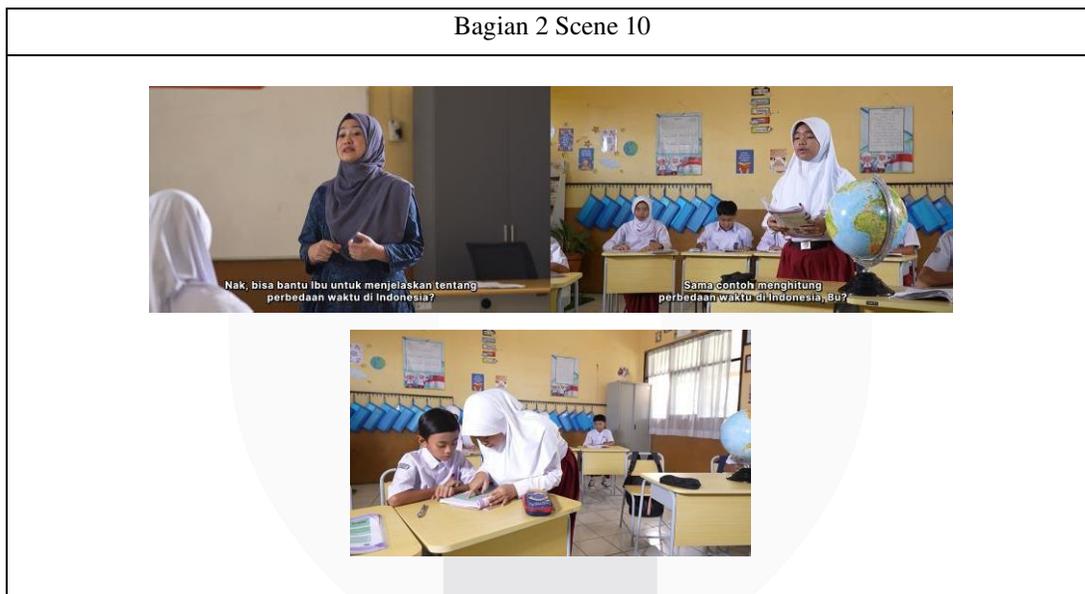
Tabel 5. Bagian 2 (Scene 9)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 9 menampilkan poin ketiga dari lima strategi dalam asesmen formatif, dengan menerapkan teknik gambar dalam gambar menggunakan footage dari scene 8 yang dipadukan dengan grafik dan teks. Penyunting menerapkan prinsip penutupan (closure) untuk melengkapi informasi yang sebelumnya tidak sepenuhnya dijelaskan, menyampaikan informasi secara bertahap dan menciptakan rasa ingin tahu pada audiens. Prinsip ini efektif untuk mendorong audiens untuk terus mengikuti video dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan (Saitta, 2023).

Tabel 6. Bagian 2 (Scene 10)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 10 melanjutkan adegan dari scene 8, menampilkan suasana kelas di mana murid menjelaskan materi yang belum dipahami temannya, dengan interaksi antara guru dan murid, serta antar murid. Penyunting menggunakan sudut pengambilan gambar yang bervariasi sesuai dengan siapa yang sedang berbicara, menciptakan dinamika visual yang lebih hidup. Penerapan prinsip kontinuitas (Continuity) terlihat pada pemotongan antar adegan yang halus dan penggunaan transisi sederhana namun efektif, yang bertujuan menjaga kelancaran alur informasi (Saitta, 2023). Pendekatan ini memungkinkan audiens untuk dengan mudah mengikuti materi yang disampaikan tanpa gangguan visual yang dapat mengalihkan perhatian, menjaga fokus pada inti pesan yang ingin

disampaikan (Goold, 2021).

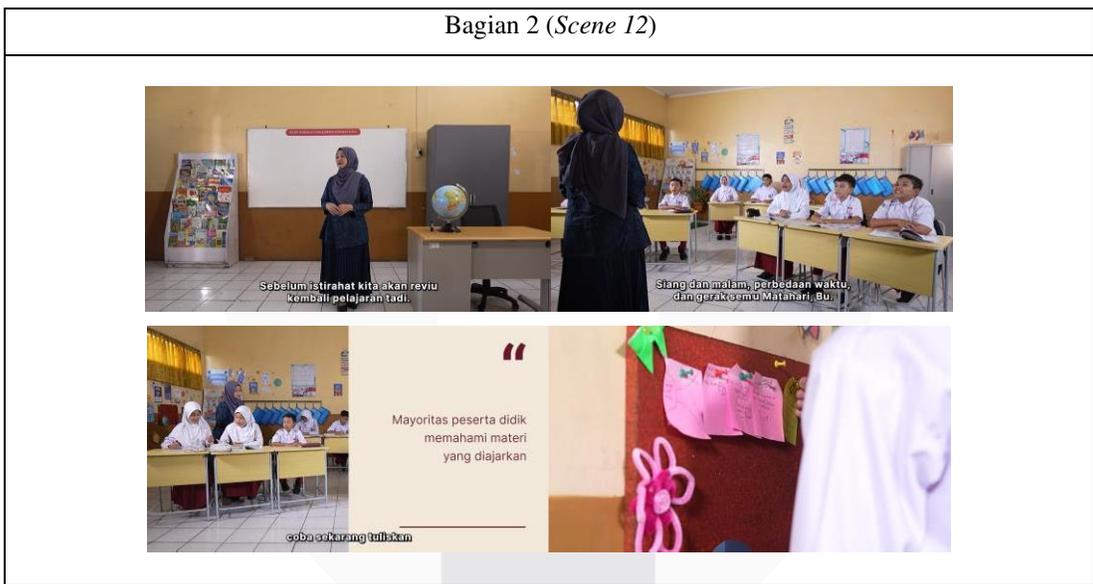
Tabel 7. Bagian 2 (Scene 11)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 11 menampilkan poin keempat dari lima strategi asesmen formatif yang telah dijelaskan sebelumnya, Footage dari scene 10 dipadukan dengan grafik dan teks yang menampilkan informasi mengenai lima strategi asesmen formatif, di bagian bawah footage. Teknik ini menerapkan prinsip penutupan (closure), yang memungkinkan otak melengkap informasi yang belum utuh (Saitta, 2023). Dalam video edukasi, prinsip ini digunakan untuk menyajikan informasi secara bertahap dan memberikan konteks yang lebih lengkap, memperkuat pemahaman audiens dengan menghubungkan informasi yang sudah diberikan sebelumnya dengan yang baru, serta mendorong mereka untuk terus mengikuti alur video untuk penjelasan yang lebih lengkap (Saitta, 2023).

Tabel 8. Bagian 2 (Scene 12)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 12 melanjutkan adegan dari scene 10, di mana guru memberikan penguatan dan refleksi dalam diskusi kelas, dengan interaksi antara guru dan murid yang memerlukan transisi mulus. Penyunting menggunakan berbagai sudut pengambilan gambar yang disesuaikan dengan pembicara dan sudut pandang berbeda untuk variasi visual yang dinamis. Prinsip kontinuitas diterapkan melalui pemotongan halus antar adegan dan efek transisi sederhana seperti cross dissolve untuk menjaga kelancaran alur informasi (Goold, 2021). Selain itu, prinsip kesamaan digunakan dengan mempertahankan elemen visual yang konsisten, seperti teks pop-up dengan warna yang serasi,

untuk membantu audiens mengasosiasikan informasi baru dengan informasi sebelumnya, menciptakan pengalaman visual yang terorganisir dan mudah dipahami (Saitta, 2023).

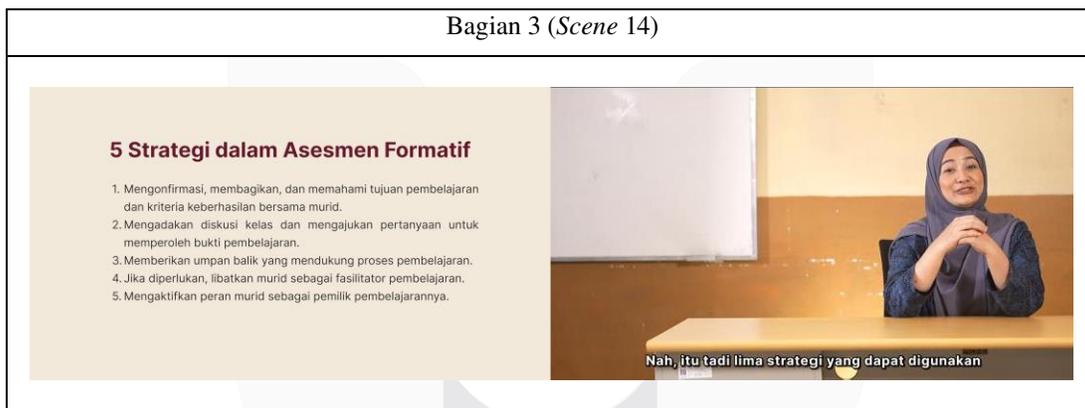
Tabel 9. Bagian 2 (Scene 13)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 13 kembali menampilkan poin kelima dari lima strategi asesmen formatif, dengan teknik gambar dalam gambar yang menggabungkan footage dari scene 10, grafik, dan teks yang menyajikan informasi tentang strategi tersebut. Teknik ini menerapkan prinsip penutupan (closure), yang memungkinkan otak untuk melengkapi informasi yang belum sepenuhnya jelas (Saitta, 2023). Penerapan prinsip penutupan mendorong audiens untuk menghubungkan informasi yang telah diterima dengan yang baru, meningkatkan rasa ingin tahu mereka untuk terus mengikuti video demi memperoleh penjelasan yang lebih lengkap (Saitta, 2023).

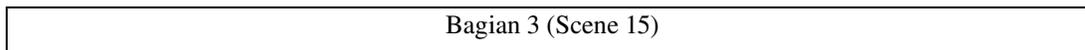
Tabel 10. Bagian 3 (Scene 14)



Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 14 menampilkan kesimpulan dan rekomendasi dari video edukasi yang dijelaskan kembali oleh guru. Penyunting menggunakan ilustrasi dengan resolusi penuh layar selama 7 detik, dengan transisi menarik ke atas saat masuk dan cross dissolve saat keluar, menerapkan prinsip figur dan latar (figure and ground). Prinsip ini memisahkan objek utama dari latar belakang, memastikan elemen penting dalam video terlihat jelas dan tidak terganggu oleh elemen latar belakang yang tidak relevan, sehingga audiens dapat fokus pada informasi yang disampaikan (Saitta, 2023).

Tabel 11. Bagian 3 (Scene 15)





Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Scene 15 dibagian closing menampilkan kalimat punchline dan copyright instansi. Kalimat punchline ditampilkan untuk memberikan informasi mengenai keberhasilan suatu proses pembelajaran menggunakan asesmen formatif. Pada akhir scene terdapat copyright untuk merujuk pada hak cipta yang dimiliki oleh sebuah instansi untuk melindungi karya dari penggunaan tanpa izin.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar dari teori Gestalt, proses editing video edukasi tidak hanya menjadi lebih estetis, tetapi juga lebih mudah dipahami dalam menyampaikan informasi kepada audiens. Video pembelajaran ini akan didistribusikan melalui Platform Merdeka Mengajar (PMM) yang dikelola oleh Kemendikbud Ristek. Platform ini memungkinkan audiens mengakses materi pembelajaran secara efektif dan efisien, kapan saja dan di mana saja, melalui proses digitalisasi yang memudahkan penyebaran informasi (Arifianto dan Juditha, 2019).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Karya akhir ini bertujuan mengaplikasikan prinsip-prinsip Gestalt dalam produksi video edukasi untuk platform Merdeka Mengajar. Penulis sebagai penyunting video telah menerapkan prinsip gestalt seperti kesatuan, kedekatan, kesinambungan, figure dan latar belakang, serta penutupan diterapkan untuk menciptakan desain video yang mendukung penyampaian informasi yang mudah dipahami dan menarik secara visual. Karya akhir ini memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan menyediakan contoh konkret penerapan teori Gestalt.

Penulis berharap kedepannya video edukasi dapat dikembangkan menggunakan teori yang berbeda, seperti komunikasi digital atau komunikasi visual lainnya sehingga dapat menginformasi dan memberikan manfaat terhadap Masyarakat Indonesia terkhusus seluruh pendidik di Indonesia. Dan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti fokus pada satu platform saja.

REFERENSI

- Abidin, S. (2019). Strategi Komunikasi Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.
- Adhie Thyo Priandika, A. A. (2022). Video Editing Training to Improve the Quality of Teaching and Learning at SMK Palapa Bandarlampung. *Journal of Engineering and Information Technology*.
- Amiruddin, M. S. (2023). Pelatihan Mandiri Kurikulum Merdeka Belajar dengan Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar di Satuan Pendidikan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*.
- Ani Marlia, A. V. (2024). MENELAAH KENDALA IMPLEMENTASI KURIKULUM. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KEBUDAYAAN DAN AGAMA*, 100-106.
- Arifianto, S. (2019). *Media Digital Perubahan Budaya Komunikasi*. Yogyakarta: Aswaja.
- Ariyana, ., I. (2020). MERDEKA BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI.
- Bizami, N. A. (2023). Innovative pedagogical principles and technological tools. *Education and Information Technologies*.
- Cetra Shandilia Latunusa Ambawani, T. M. (n.d.). Faktor Penyebab Rendahnya Akses Platform Merdeka Mengajar (PMM). *Journal of Education Research*.
- Chandler, G. (2022). *Cut by Cut : Editing Your Film or Video (4th ed)*. Michael Wiese Production.
- Cindy Widia Putri, D. M. (2024). Kendala Guru Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Colik, C. A. (2017). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK. *Jurnal Ilmiah Indonesia*.
- Cut dhien nurwahidah, Z. I. (2021). MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN.
- Defa, I. W. (2023). ANALISIS PEMANFAATAN PLATFORM MERDEKA BELAJAR (PMM) OLEH GURU PENGGERAK DI KECAMATAN RANTAU SELATAN KABUPATEN LABUHANBATU DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini, N. K. (2022). ANALISIS KURIKULUM MERDEKA DAN PLATFORM MERDEKA BELAJAR UNTUK MEWUJUDKAN PENDIDIKAN YANG BERKUALITAS. *JURNAL PENJAMINAN MUTU* .
- Fauqa Nuri Ichsan, H. (2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan Dalam. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 225- 412.
- Goold, A. (2021). *The Video Editing Handbook for beginners*. New York: John Goold.
- Hanson, R. E. (2020). *Mass Communication: Living in a Media World*. Washington DC : Qc Press.
- I Gusti Ngurah Santika, N. K. (2022). ANALISIS PERUBAHAN KURIKULUM DITINJAU DARI KURIKULUMSEBAGAI SUATU IDE.
- Icha Biassari, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis. *Semdikjar 4*.
- Joupy G. Z. Mambu, D. H. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital . *Jurnal on Education*.
- Judijanto, L. (2024). Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*.
- Kamaruddin Hasan, A. H. (2023). Transformasi Komunikasi Massa Era Digital Antara Peluang Dan. *Jurnal Politik Dan Pemerintahan*, 41-55.
- Kaur, S. &. (2020). *The role and impact of digital media in modern communication*. *Journal of Digital Media and Society*.
- Kemertrian Pendidikan, K. R. (2020). *Program Prioritas Merdeka Mengajar*. Retrieved from Kemendikbud.go.id.
- Ketut Agustini, J. G. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Kindem, R. B. (2019). *Introduction to Media Production: The Path to Digital Media Production*.
- Lester, P. M. (2020). *Visual Communication Images with Messages*. Texas: Lex Publishing.
- Maisaroh, R. L. (2024). Implementasi Platform Merdeka Mengajar dalam Kurikulum Merdeka melalui Kegiatan In House Training (IHT). *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Novi Andri, J. D. (2022). Hambatan Guru Matematika Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*.
- Nur Prasetyaningsih, A. M. (2024). Penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM) untuk Peningkatan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume II): Where All Students Can Succeed, PISA, OECD*. Paris.
- Republika. (2021). *Praktisi Pendidikan: Banyak Guru Malas Membaca*. Retrieved from Republika.
- Ria Ayu Masfufah, L. K. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA.
- Richard Campbell, C. M. (2021). *Media & Culture Mass Communication Digital Age*. New York: Bedford.
- Saitta, F. (2023). *The Universal Guide To Gestalt Design Principles In Art And Photography*. Questquill Books.
- Siti Zulaiha, T. M. (2022). Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar . *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.
- Statistik, B. P. (2022). *Statistik Pendidikan*. BPS RI. Retrieved from Badan Pusat Statistik.
- Tresia Monica Tinambunan, C. S. (2022). PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MASSA DI. *MUTAKALLIMIN; Jurnal Ilmu Komunikasi* .
- UNESCO. (2021). *Global Education Monitoring Report*. Retrieved from UNESCO.
- Utari Dewi, A. S. (2022). PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENDUKUNG. *Jurnal Teknologi Pendidikan* .
- Utomo, F. T. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.