

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN WAKTU BAGI SEKOLAH DASAR

Haerani Chaeruddin, Muhammad Saleh Husain, Irfan Arifin

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

flatmodesign@gmail.com

muhsalehhusain@unm.ac.id

irfan.arifin@unm.ac.id

ABSTRAK

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya tingkat pengetahuan dasar tentang membaca dan menulis arah jarum jam bagi siswa sekolah dasar. Membaca dan menulis arah jarum jam merupakan dasar awal untuk mengenali tentang waktu dengan baik dan benar, di mana yang lebih awal mengenal tentang jam analog, sebagai pendukung belajar siswa sekolah dasar. Karena, dalam belajar membaca jam dibutuhkan penjelasan detail mengenai jarum panjang dan jarum pendek pada jam. Selain itu, para gurupun mendapatkan metode pembelajaran baru dalam hal belajar mengajar. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Konsep desain dalam perancangan ini adalah "masalah anak melihat jam analog" dari konsep tersebut dihasilkan sebuah video Animasi 2 dimensi untuk sekolah dasar menggunakan karakter yang imut dan menggemaskan resolusi 1280x720 pixel dengan durasi waktu kurang lebih 5 menit 15 detik.

Kata Kunci : Video, Arah Jarum Jam, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This design is motivated by a lack of basic knowledge about reading and writing clockwise for elementary school students. Read and writing a clockwise direction is an initial basis to recognize about time well and correctly, whichever is earlier to know about the clock analog, as a support for learning elementary school students. Because, in learning reading the clock requires a detailed explanation of the long needle and needle short on hours. In addition, the teachers get learning methods new in terms of teaching and learning. This design uses a method data collection in the form of observation, interviews, literature studies, and documentation. The design concept in this design is "the problem of seeing children analog clock "from the concept produced a 2-dimensional Animation video for elementary school using cute and adorable characters 1280x720 pixel resolution with a duration of approximately 5 minutes 15 seconds.

Keywords: Video, Clockwork Direction, Elementary School.

1. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) merupakan lembaga pendidikan pertama, yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan guna memberikan dasar terhadap tingkat pendidikan selanjutnya, sehingga keberhasilan pendidikan di Sekolah Dasar merupakan landasan keberhasilan tujuan Pendidikan Nasional. Oleh karena itu, pengelolaan dan penanganan pendidikan dasar yang memadai demi peningkatan mutu pendidikan sangat diperlukan Nurhadi : (2003 : 1).

Matematika adalah ilmu Universal yang mendasari perkembangan teknologi modern saat ini, memiliki peran yang penting dalam berbagai disiplin ilmu serta untuk memajukan daya pola pikir manusia Permendiknas : (2009 : 337).

Sebagai warga negara Indonesia yang berhak untuk mendapatkan pendidikan seperti yang tertuang dalam UUD 1945, tentunya harus memiliki pengetahuan umum minimum. Seperti diperjelas dalam UU nomor 20 tahun 2013 Bab III pasal 4 ayat 5 pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan

berhitung bagi segenap warga masyarakat Undang-Undang RI : (2013 : 6).

Berdasarkan hasil tes Third International Mathematics and Science Study (TIMSS) pada tahun 2015 yang menunjukkan bahwa Lagi-lagi Indonesia urutan bawah dengan Skor Matematika 397, menempatkan Indonesia di nomor 45 dari 50 negara Kemendikbud (2015 : 1-2).

Proses pembelajaran di sini diidentikkan dengan proses kerja suatu industri dengan peserta didik sebagai masukan atau bahan mentah. Melalui proses yang dilakukan oleh masukan Instrumental dan dengan dukungan lingkungan akhirnya menjadi output (lulusan) yang diharapkan. Dengan demikian masalah pembelajaran dapat bersumber dari peserta didik, pendidik, kurikulum, materi ajar/matematika, sarana dan prasarana, strategi/model pembelajaran, dan dukungan orang tua/masyarakat.

Strategi pembelajaran yang digunakan banyak menekankan pada pola-pola lama, seperti ceramah, mencatat-menulis, mengerjakan soal-soal yang tanpa makna. Sehingga peserta didik cenderung bosan dan tidak berminat pada matematika. Karena tidak memahami landasan dan teknik-teknik penilaian, maka penilaian masih banyak menekankan pada produk menggunakan Tes Paper and Pencil.

Setelah mengunjungi salah satu sekolah dasar yang berada di daerah Kabupaten Gowa yakni tepatnya pada SD Inpres Panggentungang Selatan Jl. Dato Tamarunang salah satu guru kelas 5, yakni Pak Bachtiar yang mengatakan beberapa kendala dihadapi dalam kelas saat membawakan Pelajaran Matematika pada saat itu di antaranya : (1) waktu yang singkat, disebabkan kelas yang kurang memadai sehingga membagi jam masuk sekolah secara bergantian. Misalkan hari ini masuk pagi bagi kelas A, dan kelas B masuk siang dan begitupun 2 minggu berikutnya, kelas B masuk Pagi dan A masuk siang. (2) minimnya beberapa alat peraga yang menjadikan media pendukung dalam suatu pembelajaran pada guru tersebut Bachtiar : (2017).

Setelah lebih diteliti, mereka masih kurang mampu mengenal hal yang lebih sangat dasar, mengingat pada saat itu kelas 5 sedang mempelajari tentang waktu dengan notasi 12 jam dan juga notasi 24 jam. Saat setelah guru tersebut menjelaskan secara berulang-ulang, mereka masih kurang paham dan cenderung bingung pada angka penyebutan jam yang terlebih pada notasi 24 jam. Agar siswa itu lebih mampu dan lebih memahami

hal dasar kemudian ke hal yang lebih mengarah ke pelajaran selanjutnya.

Pada tahun 2018, kurikulum 2013 telah lebih dikembangkan oleh pemerintah dalam ilmu pendidikan yang disebut dengan media pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah suatu model terapan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan yang terikat oleh tema Fogarty R : (1991 : 54). Pembelajaran matematika, IPA, IPS dan pembelajaran lainnya selain pendidikan agama diintegrasikan menjadi media pembelajaran tematik.

Namun dalam perkembangan kurikulum 2013 saat ini, tentang pembelajaran tematik masih memiliki beberapa kendala yang dialami terutama bagi kalangan guru sekolah dasar tersebut. Beberapa kendala yang dihadapi di antaranya, selain guru masih dibingungkan dalam mengembangkan tema dan contoh tema tidak selalu sesuai dengan kondisi lingkungan belajar, terlebih pada pemaparan penjelasan dalam isi buku pelajaran tematik yang cenderung singkat dan terpadukan sehingga guru benar-benar berkewajiban lebih menjelaskan dan lebih mengembangkan kreativitas dalam permasalahan ini. Sehingga pada perancangan media pembelajaran selain membantu guru dalam memberikan media pembelajaran, yang tidak lepas dari perancangan sebelumnya mengenai masalah membaca dan menulis arah jarum jam, juga siswa perlu lebih dijelaskan lagi terhadap pemaparan materi pembahasan dalam perancangan media pembelajarannya. Melihat kondisi waktu adalah bagian terpenting dalam hidup manusia. mengajarkan konsep jam dan waktu kepada anak di usia sekolah dasar sebagai sebuah kebutuhan. Selain dapat menekankan disiplin waktu, memahami waktu juga dapat menambah pengetahuan siswa dalam melatih kemandirian pada setiap aktivitasnya. Dengan belajar membaca dan menulis arah jarum jam siswa dapat mengatur jadwal kegiatan sehari-hari dengan baik.

Maka dari itu, akan dibuat sebuah media pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan kepada anak sekolah dasar tersebut di mana mencari konsep yang mudah pahami dan dekat dengan diri siswa sehingga fokus terhadap pada hal lebih dasar yakni materi tentang membaca dan menulis arah jarum jam melalui media pembelajaran yang efektif, mudah dipahami oleh siswa SD Inpres Panggentungang Selatan, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa.

2. METODE

2.1 Instrumen Penelitian

Dalam metode penelitian digunakan adalah metode perancangan dengan beberapa melalui tahapan yakni diantaranya Terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data/informasi melalui wawancara dan observasi serta studi dokumentasi dengan menggunakan “senjata” yang telah disiapkan sebelumnya kemudian mengabadikan beberapa kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian. Berikut ini di antaranya : a) *Adobe photoshop* : sebagai editing foto data dokumentasi menunjang kebutuhan detail-detail pendataan dalam perancangan. b) *Adobe corel draw* : dalam pembuatan uji soal terhadap siswa saat itu tentang materi membaca dan menulis arah jarum jam baik pada notasi 12 jam maupun 24 jam. c) *Microsoft excel* : pendataan hasil nilai untuk menunjang nilai rata-rata keseluruhan siswa. d) *Quesioner* : sebagai data pendukung bahwa murid benar-benar kurang memahami materi.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dartikan sebagai proses atau kegiatan dalam hal untuk mengungkapkan atau menjaring fenomena informasi atau kondisi lokasi penelitian sesuai dengan lingkup penelitian yang akan dilakukan. Dengan secara bertahap atau terstruktur berdasarkan sumber (primer dan sekunder) dan perolehan data ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Berikut merupakan teknik pengumpulan data lakukan.

2.2.1 Studi Pustaka

Studi pustaka di mana mengumpulkan beberapa sejumlah data-data berdasarkan kepustakaan sebagaimana kegiatan untuk menghimpun informasi yang secara relevan dengan topik atau masalah menjadi obyek penelitian metode inipun berdasarkan data sekunder.adapun data yang telah kepustakaan diambil Yakni di antaranya :

1) Buku, berdasarkan buku-buku ajar mengajar pada sekolah dasar sebelum kurikulum 2013 direvisi ulang oleh Pemerintah Kemendikbud a) BSE sekolah oleh RJ. Soenarjo, berjudul Matematika 5 Sekolah Dasar,buku tersebut dapatkan di Perpustakaan Sekolah Dasar SD Inpres Panggentungang Selatan di mana dalam isi

buku tersebut memiliki materi tentang membaca dan menulis arah jarum jam dengan notasi 12 jam dan notasi 24 jam dalam materinya itu mengilustrasikan dengan singkat waktu pagi,siang,sore, dan malam. b) buku BSE oleh Y.D Sumanto, Heny Kusumawati, Nur Aksin berjudul Gemar Matematika 5.

2) Jurnal, dalam studi pustaka juga mengambil salah satu jurnal sebagai bahan untuk mendapatkan data yang relevan adapapun di antaranya : a) pembuatan game edukasi membaca waktu dengan jam analog untuk kanak-kanak pertiwi 4 Ngirngo Jaten Karanganyar oleh Windy Astuti tahun 2015, b) perancangan animasi interaktif mengenal jam dan waktu guna melatih kecerdasan linguistik anak usia dini oleh Lita Rahayu dan Chandra Kesuma tahun 2014, c) meningkatkan hasil belajar membaca jam melalui metode mekar jamsia pada siswa kelas 2 SD Negeri Tanggul Watan 05 Jember oleh Chotimah pada tahun 2015, d) Aplikasi Pembelajaran “Mari Menenal Waktu” sebagai alternatif pembelajaran untuk anak kelas satu sekolah dasar oleh Tania Destiana tahun 2015.

3) Website, dalam website mengambil sumber data sebagai bahan mendapatkan data-data yang mengenai perancangan media pembelajaran mengenai membaca dan menulis arah jarum jam pada notasi 12 jam dan 24 jam pemaparan beberapa berupa kumpulan video yang ditemukan rata-rata besumber pada youtube dalam membahas a) pengukuran waktu matematika kelas 2 semester 1 oleh golek ilmu di mana dbesumber pada slideshare oleh Wulan Nur. Adapun data sekolah didapatkan berdasarkan dari link Kemendikbud tentang pendataan sekolah di Indonesia. Dan tentang beberapa situs lainnya mengenai masalah. c) tentang prinsip desain dalam ebook Pengantar Desain Grafis Kemendikbud Gerakan Indonesia Kompeten 2016, yang di mana merupakan suatu prinsip atau acuan yang harus diketahui untuk menghasilkan desain grafis yang baik untuk tampilan dan media promosi lainnya. d) elemen desain dalam ebook Panduan Menenal Desain Grafis oleh Vinsensus Sitepu, mengenai Elemen desain adalah satu hal yang terpenting dalam desain grafis. Hal nyata inilah yang akan mewujudkan prinsip desain. e) aspek teknis perwujudandalam buku ebook Pengantar Desain Grafis Kemendikbud Gerakan Indonesia Kompeten 2016, di mana merupakan suatu aspek yang perlu diperhitungkan agar visual desain yang

dibuat dapat menjadi satu kesatuan konsep dengan eksekusi perwujudan. Teknis perwujudan yang dimaksud yaitu tata letak dan komposisi (layout), bahan dan teknik cetak. f) tinjauan desain grafis dalam ebook Gaya Desain Tinjauan Sejarah oleh Wagiono Sunarto, mengenai gaya-gaya desain dalam perkembangannya hingga saat ini. Adapun waktu yang digunakan pada teknik studi pustaka ini kurang lebih 3 minggu.

2.2.2 Observasi Lapangan

Observasi merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam fakta sebenarnya terjadi di lapangan, di mana untuk lebih mengetahui dan sebagai tindak melengkapi data yang dibutuhkan observasi lapangan merupakan sebuah langkah yang pertama sebelum menemukan permasalahan tentang pembahasan perancangan media pembelajaran membaca dan menulis arah jarum jam. Hal ini pun dilakukan observasi pada sekolah dasar SD Inpres Panggentungang Selatan pada daerah Kecamatan Somba opu, Kabupaten Gowa lebih tepatnya berada pada Jln. Pendidikan Panggentungang Selatan. melakukan pengawasan baik di luar lingkup sekolah maupun berada di dalam wilayah sekolah dasar hingga menemukan permasalahan yang terkait tentang membaca dan menulis arah jarum jam pada notasi 12 jam dan notasi 24 jam. Adapun waktu digunakan pada metode observasi ini adalah kurang lebih 4 minggu.

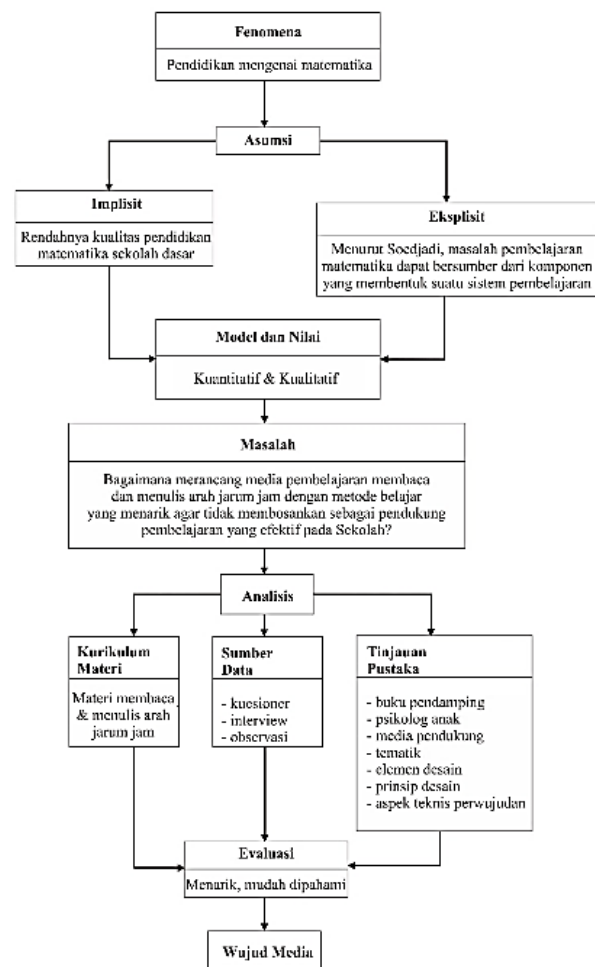
2.2.3 Wawancara/interview

Wawancara sebagai teknik pengumpulan data atau informasi dalam pengembangan sistem informasi. untuk mengumpulkan atau media yang efektif sebelum menemukan permasalahan yang terkait. Teknik wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang terkait seperti kepala sekolah dasar SD Inpres Panggentungang Selatan, beberapa guru sekolah dasar dan siswa/siswi yang berada pada sekolah tersebut. Adapun materi yang akan dibahas pada metode wawancara mulai dari permasalahan mata pelajaran yang kurang dipahami oleh siswa, tentang buku tematik kurikulum baru diberlakukan oleh sekolah dasar di mana yang dipakai saat ini, kondisi internal sekolah seperti apa, siswa dan siswi dalam sekolah terhadap guru begitupun sebaliknya. Adapun wawancara dilakukan dalam kurung waktu 2 minggu dengan beberapa orang berbeda baik pada kepala sekolah,

guru yakni Pak Bachtiar sebagai perwakilan, maupun beberapa murid.

2.2.4 Dokumentasi

Teknik dokumentasi dengan melihat atau menganalisis sebagai pendukung atau melengkapi informasi pada materi membaca dan menulis arah jarum jam. Dalam dokumentasi berbentuk gambar atau foto yang dikumpulkan. Dokumentasi ini mulai dilakukan baik pada saat observasi, wawancara, dan studi kepustakaan yang terkait dalam materi. Teknik ini dilakukan sebagai bukti akurat untuk melihat data informasi. adapun data yang dikumpulkan berupa foto buku, suasana kelas, sekolah, beberapa proses ajar mengajar guru.



Bagan 1. Skema Perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

3.1.1 Konsep Desain

Konsep diusung berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada bagian sebelumnya. Di mana konsep desain merupakan sebuah pijakan utama, yang akan menentukan arah perancangan dalam rangka visualisasi grafis pada gaya desain yang akan diterapkan ialah mengacu pada gaya desain Geometris. Dalam desain Geometrisnya menggabungkan beberapa elemen diantaranya *Square*, *Rectangle*, *Circle*, *Triangle* yang akan membentuk suatu karakter tokoh, *background* dan beberapa penambahan daya dukung baik dalam layout dan tahapan pergerakan animasi.

3.1.2 Konsep Komunikasi

3.1.2.1 Materi Pesan

Materi pesan, adapun materi yang akan disampaikan sebagai pesan dalam kegiatan pembelajaran bagi siswa. Yakni sebagai berikut :

- 1) Tentang jam analog dan tujuan untuk dipelajari.
- 2) Menjelaskan waktu notasi dalam 12 jam secara umum.
- 3) Menjelaskan waktu notasi dalam 24 jam secara umum.
- 4) Menentukan waktu notasi 24 jam dengan cepat.
- 5) Menjelaskan menit secara umum.
- 6) Menentukan menit dengan cepat.

Adapun materi konsep dalam perancangan alur animasi membaca dan menulis arah jarum jam yakni :

a) Tema Pesan

Dalam perancangan media pembelajaran yang berbasis animasi ini, akan mengambil tema pendidikan agar materi tersebut lebih dekat terhadap anak-anak, maka akan menceritakan beberapa awal permasalahan bagi anak itu sendiri, yang di mana akan dikemas dalam sebuah ide cerita yang tetap mengarah pada materi membaca dan menulis arah jarum jam.

b) Ide Cerita

Masih berhubungan dengan tema cerita, telah diketahui sebelumnya adalah permasalahan tentang jam dan waktu maka ide cerita tersebut akan mengangkat sebuah Kisah Kemal dan Kamil si saudara kembar, di mana nantinya si Kemal akan menjelaskan kepada adiknya si Kamil tentang jam dan waktu baik pada notasi 12 jam dan 24 jam.

c) Sinopsis

Logline atau sinopsisnya yang Menceritakan 2 anak kembar Kemal dan Kamil di mana pada sore hari, Kemal sedang mengganti baterai jam dinding yang mati di ruang tengah, tepatnya pada lantai atas rumahnya. Pada saat ingin menyetel ulang iapun berteriak dan memanggil adiknya si Kamil yang berada di bawah untuk menanyakan jam dinding tersebut dan menyamakan jam di setelnya. Namun, adiknya malah kebingungan dalam mengucapkan jam berapa dan menit seberapa. Hingga sang kakakpun kemudian menjelaskannya dengan lengkap dan secara bertahap kepada adiknya.

3.1.2.2 Deskripsi Karakter Tokoh

a) Karakter Tokoh Al-Battani (Kemal)

Berhubungan dengan sinopsis cerita yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dalam perancangan telah lebih terdahulu diketahui yakni memiliki 2 tokoh karakter anak kembar berikut deskripsi tokoh karakter tersebut di antaranya : Kemal (menggunakan karakter Al-Battani) Al-Battani adalah seorang ahli astronomi pada saat itu yang mampu memberikan gambaran akurat mengenal bulan dan matahari. Ia dikenal dengan nama Albatenius di masyarakat Barat. Ia memiliki nama lengkap Abu Abdullah Muhammad Ibnu Jabir Ibnu Sina Ar-Raqi Al-Harrani As-Sabi Al-Battani. Al-battani lahir sekitar tahun 858 M menganut daerah Battan. Harran, Suriah. Ia berasal dari sebuah keluarga yang menganut sekte Sabbian, yaitu sebuah sekte penyembah bintang. Namun demikian, Al-Battani adalah seorang Muslim. Salah satu

pemikiran Al-battani yang mendapatkan pengetahuan dunia adalah penentuan tahun matahari. Ia menanyakan bahwa bumi mengelilingi pusat tata surya dalam waktu 365 hari, 5 jam, dan 24 detik. Selama kurang lebih 42 tahun ia melakukan penelitian tersebut yang dimulai sejak masa mudanya di Raqqa. Selain itu, ia menemukan secara akurat kemiringan eksliptik, panjangnya musim, dan orbit matahari. Al-Battani banyak mengoreksi perhitungan Ptolomeus mengenai orbit bulan dan planet-planet tertentu. Ia berhasil menemukan orbit bulan dan planet serta menetapkan teori baru untuk menemukan sebuah kondisi kemungkinan terlihatnya bulan baru. Ia juga berhasil mengubah sistem perhitungan yang sebelumnya membagi 1 hari ke dalam 60 bagian (jam) menjadi 12 bagian (jam) dan setelah ditambah 12 jam waktu malam sehingga berjumlah 24 jam. Selain itu, ia melakukan perhitungan jarak bumi-matahari, dan ternyata, hasil perhitungannya hanya selisih sekali dengan hitungan modern yang berlaku saat ini. Cahya Sri fatin : (2013 : 10-12). Menggunakan nama Kemal jika diartikan dalam bahasa Turki yakni kesempurnaan. Kesempurnaan dalam hal ini adalah pada bidang ilmu pengetahuan.

b) Karakter Tokoh Peter Henlein (Kamil)

Peter Henlein (pula dieja Henle atau Hele) (1485 - Agustus 1542), dinobatkan sebagai penghasil jam tangan pertama pada dunia, meskipun banyak orang lain yang mempunyai persepsi atau ide yang sama seperti Henlein, namun dialah yang terbukti menjadi penemu jam pertama analog dapat bergerak. Peter Henlein pernah bekerja pada sebuah kawasan pengrajin benda unik sebagai tukang kunci. Selain mengerjakan atau membentuk kunci, Peter mencoba berbagai hal - hal menarik mirip membentuk kerajinan berasal logam dengan ukuran - ukuran kecil alias mikro. Disaat mimpi itu ada Peter pun mencoba membangun sebuah jam. Pada tanggal 7 September 1504, ia terlibat dalam perkelahian diantara sesama tukang kunci, George Glaser, tewas. Beliau mencari tempat tinggal pada sebuah biara Fransiskan lokal, dan ia tinggal di sana selama empat tahun, sampai 1508. Serta akhirnya pada tahun 1509 Peter pun keluar

dari biara tersebut dan menjadi guru pada The City's Locksmith Guild. Peter menjadi seorang sosok yang dikenal sebagai pembuat jam hias portabel kecil ekspresi dominan semi kuat kuningan, jam tersebut sangat langka serta mahal serta merupakan persiasan yang modis digunakan di kalangan bangsawan saat itu. Bernas.Id : (2016). Dalam karakter Kamil memiliki kreativitas, rasa ingin tahu yang tinggi, gigih. Menggunakan nama Kamil dimaknai sebagai orang yang terhormat, bijak, menjadi karakter kembar di mana Kamil adalah seorang adik dari Kemal.

3.1.2.3 Storyline

Tabel 3.1 Storyline

| | |
|-----------------|--|
| <i>Scene 1</i> | Pembukaan (suasana sore hari depan rumah Kemal dan Kamil) |
| <i>Scene 2</i> | Kemal sedang mengecek jam |
| <i>Scene 3</i> | Kemal memanggil dan menyuruh Kamil yang sedang berada dilantai atas, untuk menyetel jam pada lantai atas tersebut. |
| <i>Scene 4</i> | Namun Kamil merasa kebingungan melihat jam analog. |
| <i>Scene 5</i> | Karena sangat lama, Kemalpun akhirnya naik keatas, dan menghampiri Kamil |
| <i>Scene 6</i> | Kamil pun mengatakan kepada sang kakak yakni Kemal, bahwa dia masih belum bisa mengerti tentang membaca waktu |
| <i>Scene 7</i> | Kemalpun mulai menjelaskan secara bertahap. |
| <i>Scene 8</i> | Awal mula terlebih dahulu menjelaskan kenapa belajar tentang waktu itu penting |
| <i>Scene 9</i> | Menjelaskan tentang jam analog dan notasi 12 jam |
| <i>Scene 10</i> | Menjelaskan notasi 24 jam |

| | |
|-----------------|---|
| <i>Scene 11</i> | Menjelaskan bagaimana menentukan notasi 24 jam dengan cepat |
| <i>Scene 12</i> | Menentukan arah menit dengan cepat |

3.1.2.4 Target Audiens Spesifik

Mengacu pada umur anak 8 tahun di mana karakter umumnya memiliki dasar untuk mengetahui *calistung* salah satunya materi tentang jam.

3.1.2.5 Visual Branding

Dalam visual branding, akan menampilkan jam berkarakter dan juga tokoh anak kembar unik yang imut dan juga menggemaskan.

3.1.2.6 Strategi Komunikasi

Merupakan sebuah perencanaan komunikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan baik kepada guru dan siswa. Dalam fakta kuncinya sendiri di antaranya : (1) kurangnya siswa dalam mengetahui membaca dan menulis arah jarum jam terlebih pada notasi 24 jam, (2) anak-anak yang pada umumnya menyukai animasi sehingga media yang akan digunakan berusaha mengkomunikasikan ke anak-anak tersebut melalui pembelajaran animasi. merancang video animasi menargetkan durasi singkat, tersampaikan, menarik, mudah dipahami untuk anak-anak. Merubah persepsi anak-anak dalam pembelajaran membaca dan menulis arah jarum tidak lagi membingungkan cepat dan tanggap dalam perihal materi tersebut. Merubah persepsi anak-anak belajar berhubungan dengan menghitung itu mudah, selama ada kemauan untuk mencari lebih tahu.

3.1.3 Konsep Media

Dalam perencanaan media digunakan agar isi pesan dapat dikomunikasikan secara efisien dan efektif.

3.1.3.1 Media utama

Media utama yang digunakan adalah video pembelajaran berbentuk animasi yang berisi materi membaca dan menulis arah jarum jam sesuai dengan baik dengan buku KTSP maupun dengan

buku tematik yang digunakan disekolah SD Inpres Panggentungang Selatan. videopun dapat diaplikasikan melalui proyektor sekolah maupun di *smartphone* media ini membutuhkan guru sebagai pengguna media yang menguraikan dan lebih menjelaskan isi materi pada media pembelajaran tersebut kepada target *audience* yakni siswa.

3.1.4 Konsep kreatif

Konsep kreatif merupakan penjabaran dari konsep desain yang telah diterapkan pada bagian terdahulu, kreativitas tampilan visual yang direncanakan selalu mengacu pada konsep desain. Berikut ini tahapan konsep kreatif, di antaranya sebagai berikut :

3.1.4.1 Typografi

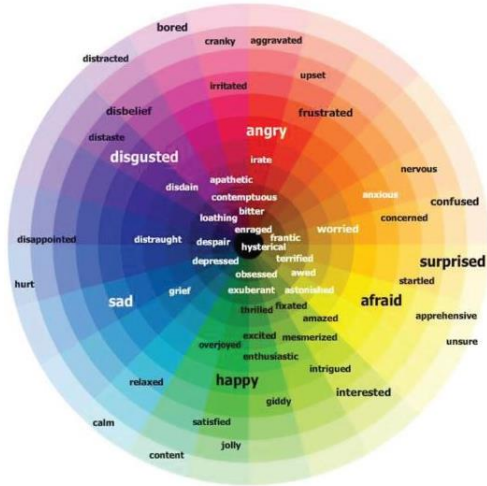
Dalam analisa pemilihan *font*, maka akan menggunakan beberapa alternatif *font* yang akan diaplikasikan baik pada perancangan animasi, media pendukung maupun media promosi. Dalam pemilihan *font* sesuai dalam targetnya, maka akan menggunakan beberapa alternatif *font* yang benar-benar mengkarakterkan dari target audiens itu sendiri yakni siswa sekolah dasar yang terinspirasi dari tulisan tangan anak-anak secara umum.

Tabel 2. Alternatif Typografi

| Nama Font | Font Kapital | Font kecil |
|----------------|---|---|
| My riad pro | A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z | A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z |
| Dk Cool Crayon | A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z | A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z |
| Schoolbell | A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z | A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z |

3.1.4.2 Palet Warna

Dalam konsep kreatif perancangan pada penetapan warna di mana target audiens adalah anak-anak dan untuk lebih mengesankan menarik, maka akan menggunakan warna tersier, yang menghasilkan dari campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder dalam sebuah ruang warna.



Gambar 1. Alternatif Palet warna

Adapun akan menampilkan warna-warna gradasi sebagai pelengkap diberi pada bagian background animasi, berikut ini ada beberapa alternatif warna gradasai tersebut:

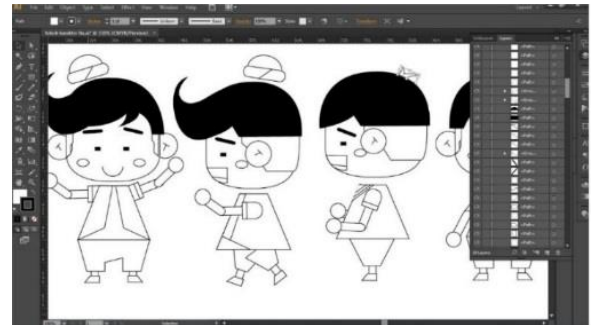


Gambar 2. Alternatif Palet warna gradasi.

3.1.5 Implementasi (Eksekusi digital)

3.1.5.1 Coloring Tokoh Karakter

Dalam tahapan eksekusi digital di mana telah ditetapkan sketsa yang telah dieskekusi dan telah dibuatkan layout selanjutnya dalam mengekseskusi bagian warna, dalam tahapan inipun menggunakan software aplikasi adobe ilustrator. Pada tahaan awalnya dimulai dari tokoh karakter.



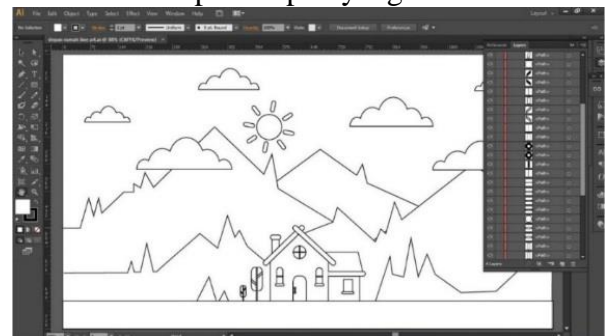
Gambar 3. Tahapan digitalisasi sebelum coloring karakter.



Gambar 4. Tahapan digitalisasi setelah coloring karakter.

3.1.5.2 Coloring Background

Uji tahapan warna pada bagian karakter kemudian dilakukan penyesuain pada bagian background agar dalam saling berkombinasi/berkomposisi dalam hal warna. Berikut beberapa tahapan yang dilakukan :



Gambar 5. Tahapan digitalisasi sebelum coloring halaman depan.



Gambar 6. Tahapan digitalisasi setelah *coloring* halaman depan.

3.1.5.3 Proses *Editing Animasi*

Untuk menjadikannya animasi, file-file telah terbagi pada adobe illustrator kemudian editing dilakukan pada *adobe after effect cs6*.

3.1.5.4 *Compositing Adobe After Effect.*

Menggabungkan beberapa elemen mendukung, background, dan toko lainnya.



Gambar 7. Editing pada bagian beberapa scene

3.1.5.5 *Key Animasi*

Pada tahap ini, membuat gerakan-gerakan kunci untuk menandai suatu posisi gerakan dalam animasi pada karakter atau objek. Animasi yang akan dijadikan gambar kunci terlebih dahulu harus dijadikan ke dalam *movie clip*. Berikut adalah salah satu contoh gambar kunci.



Gambar 8. Editing *Key Animasi* pada pergerakan tangan tahap 1.



Gambar 9. Editing *Key Animasi* pada pergerakan tangan tahap 2.



Gambar 10. Editing *Key Animasi* pada pergerakan tangan tahap 3.

3.1.5.6 *In Between Animasi*

Dalam tahapan *In Between Animasi*, membuat editing pada layout pergerakan mata saat terbuka dan tertutup kemudian kedua gambar dijadikan simbol dengan pilihan *graphic*. *Frame* pertama diisi dengan mata yang masih terbuka. Kemudian di frame tertentu diisi dengan mata yang tertutup, dan jeda beberapa frame diisi dengan mata yang terbuka.



Gambar 11. Editing pada bagian beberapa scene key Animasi Kemal saat mata tertutup.



Gambar 12. Editing pada bagian beberapa scene key Animasi Kemal saat mata terbuka.

3.1.5.7 Compositing dan Rendering Animasi Adobe Premier

Kemudian Menggabungkan seluruh elemen dalam pembuatan film animasi 2D “Mari Mengenal Jam & Waktu” mulai dari proses impor, pengaturan cut, sampai sinkronisasi antar elemen, semua dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6* dan rendering kembali.



Gambar 11. Proses Rendering pada adobe premier cs 6

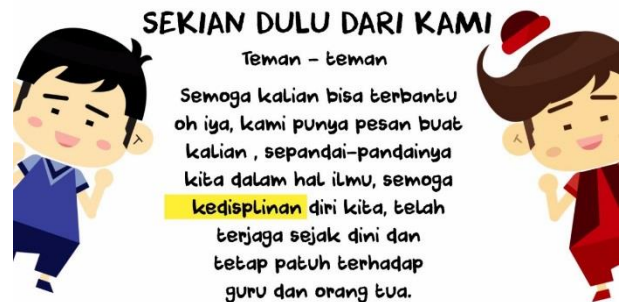
3.2 HASIL



Gambar 13. Bagian Scene 1 perawalan animasi menggambarkan suasana halaman depan



Gambar 14. Bagian Scene 20 menjelaskan bagaimana menentukan waktu notasi 24 jam secara cepat.



Gambar 15. Bagian Scene 24 bagian penutup film animasi tentang mari mengenal jam dan waktu.

Adapun format produk perancangan film animasi yang telah ditetapkan di antaranya:

- Resolusi : 1280x738
- Resolusi Tampilan : 1280x720
- Video Codec : H.264 - Mpeg - 4 AVC
- Frame Rate : 25fps
- Audio : Kodek Mpeg AAC
- Laju sampel : 48000 Hz
- Waktu : 05:04 (lima menit, 4 detik).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Pembelajaran tentang membaca dan menulis arah jarum jam merupakan dasar awal untuk mengenali tentang Waktu dengan baik dan benar, dimana yang terlebih dahulu mengenal tentang jam analog, sebagai pendukung belajar siswa karena dalam belajar membaca jam dibutuhkan penjelasan detail mengenai jarum panjang dan jarum pendek pada jam, agar siswa dapat membedakannya dengan baik. Ketika siswa sudah diperkenalkan konsep waktu dan terlatih dan telah menjadikannya suatu kebiasaan yang baik, diharapkan mereka akan tumbuh menjadi pribadi yang disiplin.

Pada perancangan media pembelajaran bagi sekolah dasar tentang pengenalan waktu di mana telah menghasilkan video animasi 2 dimensi menggunakan karakter yang imut dan menggemaskan dengan resolusi 1280x720 pixel, dengan audio Kodek Mpeg AAC dengan laju Sampel 48000 Hz dengan durasi 05:15. Sebelumnya yang di mana melalui beberapa tahapan. Mulai dari tahapan permasalahan, mengangkat konsep ide karakter tokoh berhubungan dengan pengenalan waktu dan kemudian di editing melalui adobe ilustrator cs 6 secara bertahap dan menjadikan animasi bergerak melalui adobe after effect cs 6 melalui 138 beberapa tahapan compositing diatur menjadi 18 scene dan kemudian tahapan terakhir sound compositing dan rendering adobe premier cs6.

Dalam memaksimalkan kegunaan dari video animasi tentang membaca dan menulis arah jarum jam maka dilengkapi dengan sebuah alat peraga berbentuk jam analog, agar guru dapat terbantu dalam menjelaskan kepada siswa dan membuat guru lebih mengembangkan kreatifitas dalam ajar mengajar.

5. ACKNOWLEDGEMENT

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Mata Kuliah TA/ Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSD UNM. Proses pelaksanaan TA/Tugas Akhir ini disupervisi oleh Pembimbing.

atas nama Haerani HR mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing tugas akhir

yakni kepada bapak Drs. Muh. Saleh Husain, M.Si. dan juga kepada Irfan Arifin, S.Pd., M.Pd. Dan Ucapan terimakasih dan penghargaan yang tulus juga sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, yaitu kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
3. Drs. Abdul Azis Said, M.Sn. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
4. Hikmah, A. Ma (Kepala sekolah SD Inpres Panggentungan Selatan)
5. Bachtiar S. Pd. (Guru SD Inpres Panggentungan Selatan)
6. Sahabat dan Saudara : WidyaSri Nur.
7. Serta pihak- pihak terkait yang tidak bisa sebutkan satu persatu.

Banyak pihak lagi yang tidak dapat disebutkan satu per satu dalam penyelesaian Artikel ini. Mohon maaf apabila banyak kekurangan, semoga ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.

6. REFERENSI

- Bachtiar, P. (2017, oktober). Tentang Pendidikan Lingkup Sekolah Dasar Panggentungan Selatan. (H. HR, Interviewer).
- Bernas.Id. (2016, may 18). Bernas.Id. Retrieved from Peter Henlein: Penemuan yang Berawal dari Ide dan Kreativitas.
- Cahya Sri fatin, D. A. (2013). Ensiklopedia Penemuan Terhebat Ilmuwan Muslim (Vol. 1). Rawamangun, Jakarta Timur: Nectar. Retrieved desember 23, 2018
- Fogarty, R. (1991). How to integrate the. Palatine: Skylight Publishing.
- Kemendikbud, P. (2015). Timss 2015. Retrieved from mengenai timss
- Leonardo Adi Dharma, W. S. (2016). Pengantar desain grafis. Jakarta: kemendikbud indonesia.
- Permendiknas. (2009). kriteria perangkat akreditasi sekolah dasar. In depdiknas. jakarta.