

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Huznul Khatima Rahmat, Sukarman, Muh. Saleh

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

huznulkhatima.rahmat@gmail.com

sukarman.b@unm.ac.id

muh.saleh.husain@unm.ac.id

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan antusiasme anak dalam mengenal dan memahami adab sehari-hari dan membantu Guru dalam proses belajar mengajar di Sekolah. Dalam perancangan ini diambil tiga adab yang secara umum dilakukan anak-anak baik dalam sekolah maupun di kehidupan sehari-hari. Adab yang diambil antara lain Adab Makan, Adab ke Kamar Mandi dan Adab Kepada Orang Tua. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang mengumpulkan data dari hasil observasi ke salah satu Sekolah Dasar, melakukan wawancara kepada salah satu Guru Agama Islam di Sekolah Dasar, menyebarkan kuesioner melalui Google Form yang respondennya adalah Orang Tua yang memiliki anak berusia Sekolah Dasar Ujung Tanah I & II, studi pustaka dan dokumentasi. Dalam proses perancangan dilakukan *storyline* yang terdiri dari 22 *scene*, membuat konsep karakter *cartoon* dan *storyboard* yang dibuat sesuai dengan *storyline*. Selanjutnya dilakukan digitalisasi baik media utama maupun media pendukung, *editing* video, *rendering* dan *finishing*. Maka hasil dari perancangan ini adalah video *Motion Graphic* yang terdiri dari tiga video yaitu Adab Makan, Adab Ke Kamar Mandi dan Adab Kepada Orang Tua. Video dipublikasikan pada situs Youtube. Dibantu dengan media pendukung untuk mempermudah anak-anak yang tidak memiliki akses internet untuk membaca dan belajar

Kata kunci: Adab sehari-hari, Media pembelajaran, Anak usia Sekolah Dasar

ABSTRACT

This design aims to increase the interest and enthusiasm of children in knowing and understanding everyday adab and assisting teachers in the teaching and learning process in school. In this design, three adab are generally done by children both in school and in everyday life. Adab taken include Adab Eat, Adab to the Bathroom and Adab To Parents. The method used is a qualitative method that collects data from observations to one of the Elementary Schools, conducts an interview with one of the Islamic Teachers in Elementary School, distributes questionnaires through Google Form whose respondents are Parents who have children aged from Ujung Tanah I & II Elementary School, library studies and documentation. In the design process, a storyline consisting of 22 scenes, making the concept of cartoon characters and storyboards made according to the storyline. Furthermore, digitalization is carried out both main media and supporting media, video editing, rendering and finishing. So the result of this design is a Motion Graphic video consisting of three videos namely Adab Makan, Adab To The Bathroom and Adab To Parents. The video was posted on the YouTube website. Assisted by supporting media to make it easier for children who do not have internet access to read and learn

Keywords: *Daily etiquette, Learning media, Elementary school age children*

1. PENDAHULUAN

Dalam Islam, terdapat dua pedoman yang harus diyakini dalam kehidupan, agar menjadi manusia yang bermanfaat bagi lingkungannya. Dua pedoman tersebut adalah Al-Qur'an, kitab suci umat Islam, dan As-Sunnah, segala sesuatu yang dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW mulai dari sikap, tindakan, dan ucapannya terhadap hal yang terjadi dan dialami sehari-hari. Mengajarkan adab kepada anak adalah kewajiban setiap orang tua. Berdasarkan ayat dalam Al-Qur'an Q.S. 4:59 menyatakan bahwa seorang muslim diperintahkan taat kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yakni mengamalkan Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam. Rasulullah Shalallahu'alaihi Wasallam sejak dini telah memberikan tuntunan kepada umatnya agar mengajarkan anak-anak mereka dengan adab-adab Islam sesuai tuntunan Sunnah Nabi.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam memberikan pendidikan kepada anak harus dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan agar tidak bosan dengan kegiatan belajar. Selain itu metode, materi dan media yang digunakan juga harus menarik perhatian dan mudah dipahami, sehingga anak akan merasa senang dan termotivasi untuk belajar. (Azizah Maulina Erzad, 2018:5)

Secara khusus, pendidik dan orang tua berperan penting dalam membentuk kepribadian anak untuk memahami dan menekankan etika Islam, sehingga mengekang dan mengurangi dampak buruk yang disebabkan oleh lingkungan atau media yang tidak mendidik.

Salah satu dalam observasi awal pada Sekolah Dasar Ujung Tanah I & II Makassar, adab sehari-hari diajarkan pada pelajaran agama Islam di kelas I dan II. Tidak hanya untuk diterapkan di lingkungan sekolah, tetapi untuk

diamalkan di kehidupan sehari-hari. Materi yang diajarkan oleh guru tersebut di antaranya Mengenal Huruf Hijaiyah, Asmaul Husna, Berwudhu, Bacaan Sholat dan beberapa Adab sehari-hari. Namun dari beberapa tanggapan guru yakni salah satunya oleh Ibu Darmawati HD, M.Ag mengatakan banyak kendala yang dihadapi dalam mengajarkan adab sehari-hari, di antaranya kurangnya buku paket serta buku tambahan lainnya, misalnya kisah-kisah keteladanan para Rasul dan lain-lain. Media yang digunakan pun hanya yang disediakan oleh sekolah, misalnya pemakaian LCD yang terbatas karena hanya ada 1 unit saja dan buku-buku yang ada di perpustakaan. Selain itu, pada lingkungan orangtua yang tidak mendukung pembiasaan praktek pelaksanaan adab sehari-hari karena orangtua kurang perhatian pada hal-hal tersebut.

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat media pembelajaran adab sehari-hari dengan visual menarik namun tetap mengutamakan info pengetahuan yang mudah untuk dipahami bagi anak usia Sekolah Dasar. Meningkatkan minat dan antusiasme anak dalam mengenal dan memahami adab sehari-hari sehingga anak-anak menjadi terbiasa mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari dan membantu guru dalam proses belajar mengajar di Sekolah.

Perancangan ini diterapkan dalam bentuk *Motion Graphic*, menurut Sukarno (2008:2) dalam tugas akhirnya, Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia

2. METODE

Metode yang digunakan dalam Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Adab Sehari-hari Untuk Anak Usia Sekolah Dasar adalah menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang berbentuk selain angka. Metode kualitatif nantinya dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil observasi, wawancara, analisis dokumen, FGD,

pemotretan gambar atau perekaman video. Umumnya metode kualitatif pada akhirnya dituangkan dalam bentuk kata per-kata. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

2.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Penelusuran/Kajian kepustakaan

Kajian kepustakaan yang dilakukan meliputi buku, jurnal, internet dan hasil penulisan lain yang telah ada tentang pengertian dari perancangan, pengertian media, jenis-jenis media, pengertian Sunnah Rasul, pengertian adab sehari-hari, pengertian anak usia Sekolah Dasar.

b. Observasi lapangan

Observasi dilakukan di dua tempat yaitu, perpustakaan Sekolah Dasar Ujung Tanah I & II Makassar pada Kamis, 7 November 2019 dan toko buku yang ada di Makassar pada Minggu, 10 November 2019, dengan mencari dan mengamati beberapa buku untuk anak-anak tentang edukasi agama Islam dan keperpustakaan sekolah. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif dan menarik visual yang ada di beberapa buku tentang edukasi agama Islam untuk anak-anak.

c. Interview/wawancara

Wawancara merupakan proses untuk memperoleh data/infromasi dari narasumber dalam hal ini Guru Mata Pelajaran Agama Islam yang mengajar di Sekolah Dasar Islam yang ada di Makassar yang dianggap dapat memberikan infromasi untuk melengkapi data yang ada. Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada Guru Sekolah Dasar Islam atas nama Ibu Darmawati HD, M.Ag. Wawancara dilakukan di Sekolah Dasar Ujung Tanah I & II Makassar pada Rabu, 18 September 2019.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk dengan memperoleh foto buku dari perpustakaan, kegiatan mengajar guru di dalam kelas dan foto dokumentasi bersama narasumber saat wawancara pada hari Rabu, 18 September 2019.

2.2 Teknik Analisis Data

Adapun metode yang digunakan ialah metode Analisa *SWOT*. Untuk menentukan perencanaan media, analisa *SWOT* digunakan

untuk melihat bagaimana kekuatan, peluang, kelemahan serta ancaman pada setiap media, begitu pun dengan kompetitornya, identitas visual dan branding di mana akan terlihat perbandingan-perbandingan satu sama lain. Untuk materi komunikasi atau pesan, analisa yang digunakan ialah analisa kebutuhan di mana untuk memilih atau menentukan pesan yang ingin disampaikan, selanjutnya setelah menentukan pesan yang ingin disampaikan, dilakukan teknik analisa *storyline* di mana bertujuan untuk menetapkan pesan yang ingin disampaikan yang telah dipilih sebelumnya. Begitu pun dengan unsur-unsur visual atau analisa strategi visual yang di mana ditentukan berdasarkan analisa kebutuhan. Untuk target audiens atau konsumen, dijelaskan dengan analisa berdasarkan geografis dimana akan dijelaskan wilayahnya, demografis yang berupa jenis kelamin, kelas ekonomi maupun sasaran usia dan psikografis yang merupakan karakteristik kepribadian.

2.3 Segmentasi

a. Anak sekolah dasar (sebagai target primer)

Tabel 1. Target Audiens (primer)

Geografis	Wilayah kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
Demografis	Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan Kelas Ekonomi: Menengah ke atas Sasaran/usia: anak-anak umur usia Sekolah Dasar
Psikografis	Menyukai gambar atau visual dengan warna menarik
Perilaku	Patuh, aktif, bersahabat, dan komunikatif

(sumber: Huznul Khatima Rahmat)

b. Guru/orangtua (sebagai target sekunder)

Tabel 2. Target Audiens (sekunder)

Geografis	Wilayah kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
Demografis	Jenis kelamin: Laki-laki

	dan Perempuan Kelas ekonomi: Menengah ke atas Sasaran/usia: orang dewasa yang telah memiliki anak usia 6-12 tahun, umur 25-30 tahun
Psikografis	Dapat menyampaikan informasi dengan baik dan mengetahui pentingnya mengajarkan anak tentang sunah/adab dalam kehidupan sehari-hari
Perilaku	Bertanggungjawab dan baik menginformasikan sesuatu pada anak

(sumber: Huznul Khatima Rahmat)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Desain

Konsep diusung berdasarkan analisa yang telah dilakukan dari masalah yang ada dan dari kebutuhan yang telah dibahas. Konsep desain dari perancangan ini adalah *Colorfull*. Konsep *Colorful* disesuaikan dengan target audiens yang dipilih yaitu anak usia Sekolah Dasar. Berdasarkan dari hasil analisa strategi visual branding yang telah dilakukan, konsep visual yang digunakan adalah gaya kartun dengan tema Islami. Gaya kartun dapat menarik perhatian anak-anak karena memiliki ciri khas dengan warna-warna yang cerah dan karakter yang lucu. *Motion Graphic* adalah media yang cocok untuk anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) dalam proses belajar mereka baik di Sekolah maupun di rumah.

3.2 Sumber Inspirasi

Sumber inspirasi berasal dari sebuah channel Youtube Yufid.TV - Pengajian & Ceramah Islam, beberapa video dari channel tersebut menggunakan *Motion Graphic* di beberapa video mereka. Yufid TV adalah *channel* yang bertemakan Islami, di dalam channelnya membahas tentang dunia Islam dengan gaya kartun dan menggunakan teknik *Motion Graphic*.



Gambar 3.1 Materi Yufid TV dengan teknik *Motion Graphic*
(Sumber : Channel Youtube Yufid TV)

3.3 Tipografi

Dari analisis font yang dilakukan, *DK Rumpelstiltskin* dan *Smouchy Book* adalah pilihan font untuk media pembelajaran yang akan diaplikasikan pada perancangan *Motion Graphic*, media pendukung maupun media promosi.

1. DK Rumpelstiltskin

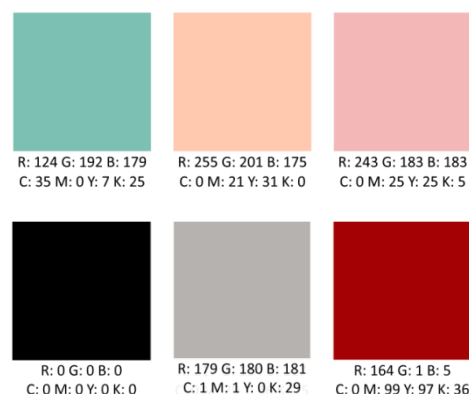
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t
u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 . , ! ?

2. Smouchy Book

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
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 . , ! ?

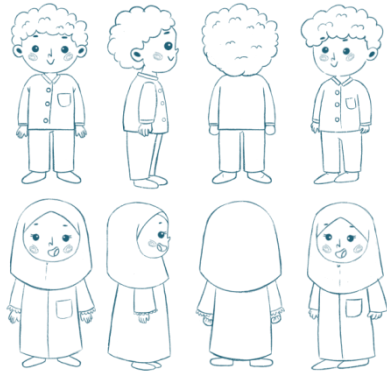
3.4 Warna

Dalam perancangan ini, warna yang digunakan penulis adalah warna pastel dan warna nada netral. Perpaduan warna ini, dapat membuat anak nyaman dan rileks sehingga pesan yang akan disampaikan mudah untuk diterima oleh anak-anak. Warna yang dipilih digunakan pada karakter dan aset lainnya dari perancangan yang dibuat. Berikut adalah pantone warna utama dari perancangan media pembelajaran yang dibuat



Gambar 3.2 Pallette Warna
(Sumber: Huznul Khatima Rahmat,2021)

3.5 Sketsa Karakter



Gambar 3.3 Sketsa terpilih karakter
Anak perempuan dan laki-laki
(sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)

3.6 Implementasi Digital

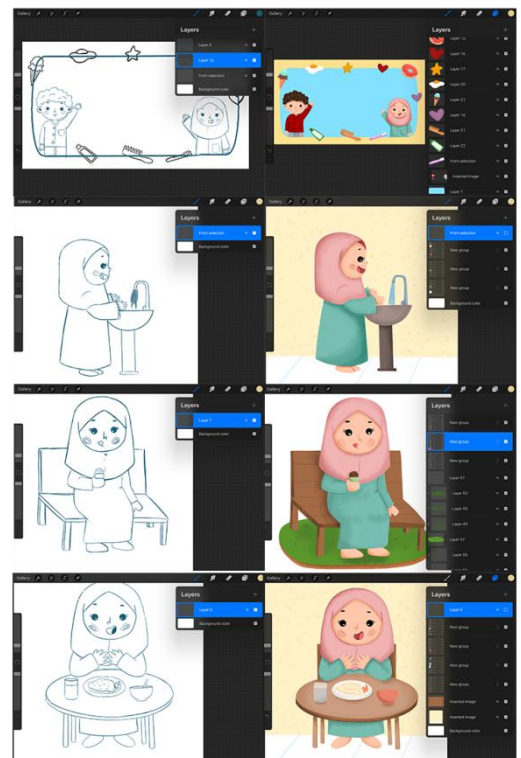
1. Proses digital karakter yang akan digunakan
Hasil dari sketsa karakter yang telah dieksplorasi, kemudian didigitalisasi dengan aplikasi *Procreate* menggunakan tools *Ink Dry*. Hasil digitalisasi kemudia disave dengan format .PNG, berikut hasil dari digitalisasi.



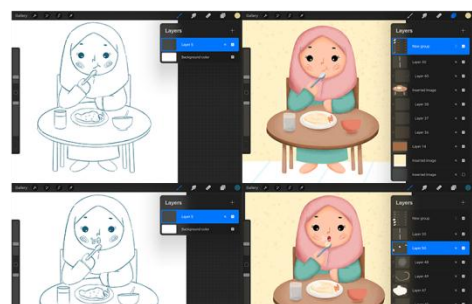
Gambar 3.4 Digitalisasi Karakter Utama
(sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)

Gambar 3.5 Digitalisasi Karakter Utama
(sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)

2. Proses Digital pada Program Aplikasi *Procreate*



Gambar 3.6 proses sketsa dan pewarnaan
(sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)



Video menggunakan format .Mp4 dan memiliki resolusi 1920x1080px dengan durasi masing-masing video, Adab Makan 2:50 menit, Adab Ke Kamar Mandi 2:03 menit, Adab Kepada Orang Tua 1:08 menit. Video ini menyajikan informasi tentang bagaimana cara adab-adab dilakukan yang sesuai dengan tuntunan Nabi. Video terdiri dari tiga series yakni Adab Makan yang menampilkan adab-adab makan, Adab Ke kamar Mandi tentang apa yang harus dilakukan saat hendak masuk sampai keluar kamar mandi dan Adab Kepada Orang Tua tentang cara kita berperilaku sopan kepada Orang Tua.

1. Media Utama

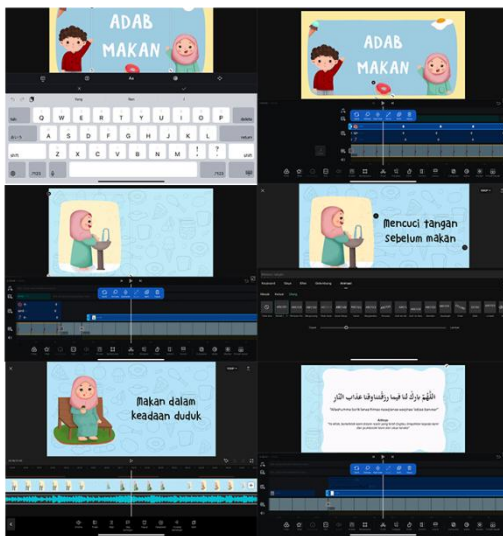
a. Adab Makan



Gambar 3.9 Scene Materi Adab Makan (sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)

Gambar 3.7 proses sketsa dan pewarnaan (sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)

3. Proses Editing Video Menggunakan Aplikasi CapCut



Gambar 3.8 Proses Sketsa Dan Pewarnaan (sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)

3.7 Hasil Perancangan

Media utama dalam perancangan ini adalah Motion Graphic yang dapat ditampilkan menggunakan Laptop atau Handphone. Video terdiri dari tiga series yaitu Adab Makan, Adab Ke Kamar Mandi dan Adab Kepada Orang Tua.

b. Adab Ke Kamar Mandi



a. Poster

Poster adalah media pendukung yang bisa ditempel di sekolah atau di rumah atau ditempat yang bias dijangkau oleh anak-anak. Poster ini memiliki ukuran A3, desainnya berupa adab makan, adab ke kamar mandi dan adab kepada Orang Tua yang disetiap poster terdapat barcode yang bias discan untuk mengakses media utama dari perancangan ini



Gambar 3.12 Final Desain Poster (sumber: Huznul Khatima Rahmat)

Gambar 3.10 Scene Materi Adab Ke Kamar Mandi

(sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)

3. Media Promosi

a. X-Banner

X-banner berukuran 60x160cm, dengan bahan albatros tipis yang berfungsi sebagai media promosi.

c. Adab Kepada Orang Tua



Gambar 3.11 Scene Materi Adab Kepada Orang Tua

(sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)



Gambar 3.13 Final Desain X-Banner (sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)

2. Media Pendukung

b. Stiker



Gambar 3.14 Final Desain Stiker
(sumber: Huznul Khatima Rahmat,2021)

c. T-Shirt



Gambar 3.15 Final Desain T-Shirt
(sumber: Huznul Khatima Rahmat,2021)

d. *Bookmark*



Gambar: 3.16 Final Desain *Bookmark*
(Sumber: Huznul Khatima Rahmat,2021)

e. Youtube



Gambar 3.17 Final Desain Youtube
(Sumber: Huznul Khatima Rahmat, 2021)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan media pembelajaran dengan tema “Adab sehari-hari” ini, adalah:

1. Dihasilkan video Motion Graphic yang terbagi menjadi tiga series, tiap series memiliki durasi yang berbeda-beda. Resolusi video yakni 1920x1080px dengan format .Mp4. Video series terdiri dari Adab Makan, Adab Ke Kamar Mandi dan Adab Kepada Orang Tua. Setiap video terdapat langkah-langkah bagaimana menerapkan adab dalam kehidupan sehari-hari.
2. Video Motion Graphic ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di Sekolah dengan bantuan Guru dan Orang Tua di rumah dapat menerapkan agar anak menjadi konsisten dalam mengamalkan adab.

4.2 Saran

Berdasarkan dari hasil perancangan, maka adapun beberapa saran, yaitu:

1. Sebaiknya memperhatikan target audiens secara cermat agar mengetahui media apa yang cocok untuk digunakan dalam penerapannya.
2. Penyampaian pesan dalam perancangan sebaiknya dipraktekkan dengan mengikuti langkah-langkah adab yang telah dipaparkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Said, A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Susanto, A. (2004). *Sistem informasi manajemen: konsep dan pengembangannya*. Bandung: Lingga Jaya.
- Erzad, A. M. (2018). Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini Di Lingkungan Keluarga. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 414.
- Sukarno, I. S. (2015). Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain*.
- Artikel: Arti dari Motion Graphic*. (t.thn.). Dipetik Juli 10, 2021, dari Animasi Studio: <https://animasistudio.com/arti-dari-motion-graphic/>
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2003, - -). *Undang-Undang RI NOMOR 20 TAHUN 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Dipetik November 15, 2019, dari Sistem pendidikan nasional: <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>