

# PERANCANGAN ANIMASI *STOP MOTION* : PERAN ORANGTUA DALAM PEMBERIAN STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Ani Maharani Amirullah, Baso Indra Wijaya Aziz, Irfan Arifin  
Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar  
[animaharaniamirullah25@gmail.com](mailto:animaharaniamirullah25@gmail.com)  
[baso.indra.wa@unm.ac.id](mailto:baso.indra.wa@unm.ac.id)  
[irfan.arifin@unm.ac.id](mailto:irfan.arifin@unm.ac.id)

## ABSTRAK

Dalam upaya mengoptimalkan kecerdasan anak, pemberian stimulasi menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh orangtua. Dilihat dari beberapa studi kasus yang menunjukkan bahwa orangtua yang tidak menstimulasi anak mereka berada di angka kecerdasan rata-rata ataupun dibawahnya. Perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah media pengembangan dari yang telah ada sebelumnya yang dapat lebih mudah mengedukasi dan dipahami para orang tua tentang aspek perkembangan dan stimulasi anak usia dini. Media berbentuk video animasi *stop motion* dan dengan teknik yang digunakan yaitu teknik *paper cut*. Animasi yang menggambarkan tentang berbagai macam stimulasi yang dapat diberikan pada anak sesuai dengan yang direkomendasikan oleh kementerian kesehatan RI. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Research and Development* atau metode penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam metode ini ialah model 4-D (*four D*) yaitu *Define* atau pendefinisian, *Design* atau perancangan, *Develop* atau pengembangan, dan *Disseminate* atau penyebarluasan. Namun, dalam penelitian perancangan ini, langkah yang digunakan hanya tahap *Define* dan *Design*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian bersumber utama dari kajian kepustakaan mengenai stimulasi dan aspek perkembangan anak usia dini. Adapun tahapan perancangannya yaitu; mengumpulkan dan merangkum materi yang didapatkan, membuat konsep desain *stop motion*, sketsa dan *storyboard*, proses pengambilan gambar *stop motion*, proses *editing* dan finalisasi. Hasil perancangan ini berupa animasi *stop motion* mengenai peran orang tua dalam pemberian stimulasi anak usia dini yang lebih informatif dari media sebelumnya.

**Kata kunci:** *Animasi, Stop Motion, Stimulasi Anak, Orang Tua, Anak Usia Dini.*

## PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh pendidikan awal yang diterima oleh SDM pada suatu bangsa. Pendidikan awal atau yang disebut Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi bagi perkembangan kualitas SDM selanjutnya. Oleh karenanya, peningkatan pendidikan anak usia dini di suatu negara memegang peranan yang vital untuk kemajuan bangsa tersebut di masa mendatang.

Saat ini, jutaan anak di dunia tidak mencapai potensi penuh mereka akibat nutrisi yang tidak memadai termasuk kurangnya stimulasi perkembangan anak usia dini, dan di berbagai negara berpenghasilan rendah-menengah di seluruh dunia terdapat sekitar 250 juta anak di bawah usia lima tahun yang berisiko tidak mencapai potensi perkembangan yang maksimal (worldbank, 2021). Berdasarkan data tahun 2020 tentang pengembangan dan pengasuhan anak usia dini di Indonesia secara menyeluruh menunjukkan angka partisipasi masih berada dikisaran 38,1% yang berarti partisipasi dalam perkembangan anak usia dini dinilai masih rendah karena kurangnya kesadaran orang tua khususnya di wilayah pelosok (UNICEF, 2020). Dari masalah tersebut, orang tua lah yang memiliki peranan paling penting dalam masa perkembangan anak usia dini (berada pada rentang usia 0-6 tahun sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003) atau masa pra sekolah. Setiap anak perlu rutin mendapatkan stimulasi sedini mungkin pada setiap kesempatan dan dilakukan secara terus-menerus. Pemberian stimulasi dilakukan oleh ibu dan ayah atau orang terdekat dengan anak. Akibat dari kurangnya pemberian stimulasi adalah adanya kemungkinan menyimpangnya perkembangan tumbuh kembang anak ataupun gangguan yang permanen (Kemenkes, 2016).

Menurut Ki Hajar Dewantara sang Bapak Pendidikan menuliskan bahwa dalam meningkatkan kecerdasan anak, harus diciptakan suasana pendidikan yang tepat dan baik, yaitu pendidikan dalam suasana kekeluargaan dan dengan prinsip asih (kasih), asah (memahirkan), asuh (bimbingan). Asah yang

berarti mendidik, mendidik tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, tapi bisa membentuk anak menjadi berkarakter dan pemberian stimulasi merupakan bagian dari ‘Asah’.

Dari pengamatan penulis mengenai informasi terkait aspek perkembangan dan stimulasi anak usia dini, terdapat beberapa video penjelasan di kanal youtube namun dengan durasi yang sangat panjang dan tidak langsung ke inti sehingga dirasa kurang efektif. Terdapat pula beberapa video yang menjelaskan tentang stimulasi yang sebaiknya diberikan pada anak, namun hanya dijelaskan satu atau dua tahapan tertentu saja sehingga dianggap kurang lengkap dalam memahami stimulasi tahapan perkembangan anak usia dini. Penjelasan lengkap terkait materi tersebut didapatkan pada buku Panduan Deteksi Tumbuh Kembang Anak yang dikeluarkan oleh Kemenkes yang oleh penulis dianggap perlu untuk mengembangkan informasi dalam buku tersebut menjadi sebuah informasi sesuai ranah desain komunikasi visual.

Berdasarkan pengamatan yang dijelaskan, penulis akan melakukan perancangan yang akan membantu orang tua khususnya yang memiliki anak usia dini atau orang tua dalam masa pra nikah agar lebih mengetahui tentang stimulasi perkembangan anak sehingga perkembangannya lebih optimal. Tulisan ini berjudul “Perancangan *Stop Motion* : Peran Orang Tua dalam Pemberian Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini”.

Beberapa keuntungan menggunakan animasi *stop motion* adalah pemanfaatan kreativitas sepenuhnya sehingga dapat menarik perhatian pemirsanya dan meningkatkan citra; dapat mengedukasi dengan menjelaskan masalah yang kompleks dengan dengan cara yang lebih sederhana; menggabungkan inovasi (beriringan dengan perkembangan teknologi pengambilan gambar) dengan menciptakan bentuk yang baru dengan teknik lama (kuno) yang membuatnya menarik dan unik; membuat video semakin menarik dan imajinatif tanpa mengekang kesederhanaan dengan kreativitas yang tak terukur (krishastudio, 2020).

## **METODE PERANCANGAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Prof.Dr.Sugiyono (Sugiyono, 2013) metode peneiitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan suatu produk. Model penelitian dan pengembangan yang sesuai untuk digunakan dalam pengembangan ini yaitu 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*), yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

### **1. Define (pendefinisian)**

Pada tahap pendefinisian, terdapat beberapa analisis yang dilakukan mengenai objek materi komunikasi dan analisis target audiens yang akan dituju pada perancangan ini.

#### **a. Analisis Materi Komunikasi**

Analisis objek atau materi komunikasi pada perancangan ini menggunakan teknik analisis data kualitatif, yaitu memilah dan mencari data, menemukan pola dan poin penting yang selanjutnya menentukan hal apa saja yang akan disampaikan.

Materi komunikasi yang akan disampaikan dalam perancangan ini berupa stimulasi dan perkembangan anak usia dini yang mencakup 4 aspek yaitu; motorik kasar, motorik halus, kecerdasan, tingkah laku sosial dan kemandirian. Proses penyampaiannya dibagi menjadi beberapa tahapan usia yaitu; 0-3 bulan, 3-6 bulan, 6-9 bulan, 9-12 bulan, 12-18 bulan, 18-24 bulan 24-36 bulan dan 26-48 bulan, juga akan dijelaskan mengenai target capaian pada tahapan perkembangan sesuai dengan usianya.

#### **b. Analisis Target Audiens**

Dalam menganalisis target audiens, teknik pengelompokan dengan karakteristik segmentasi sebagai berikut;

- 1) Geografis
  - a. Lingkungan Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu)
  - b. Pusat Layanan Kesehatan Masyarakat
  - c. Instansi kesehatan atau pendidikan yang berfokus pada anak.
- 2) Demografis
  - a. Perempuan dan Laki-laki (diprioritaskan pada perempuan)
  - b. Berusia 25-40 tahun (usia ideal menikah dan memiliki anak khususnya anak usia dini)
  - c. Orang dewasa yang memiliki kewajiban mengasuh anak
  - d. Semua kalangan ekonomi

- 3) Psikografis
  - a. Senang dengan anak-anak
  - b. Menyukai pembelajaran berbentuk video
- 4) Behavioral
  - a. Erat dengan sosial media
  - b. Kurang memahami mengenai tahapan perkembangan anak

## 2. Design (perancangan)

Pada tahap perancangan ini terdapat beberapa analisis yang dilakukan mengenai gaya visual, serta pesan yang akan disampaikan pada perancangan ini.

### a. Positioning dan Diferensiasi

Animasi stop motion dipilih agar jenis animasi ini lebih dikenal oleh masyarakat bahwa dengan teknik yang sederhana dapat menghasilkan karya yang luar biasa. Selain itu, karena jenis animasi ini termasuk animasi yang relatif modern yang menggabungkan tradisi kuno pewayangan, dan yang membuatnya berbeda adalah hal itu tidak dilakukan atau ditayangkan secara real time. Faktanya bahwa animasi stop motion tidak akan pernah kehilangan daya tariknya karena karakternya yang benar-benar ada dan menjadi salah satu kepuasan utama dan intrik benda mati yang bergerak (Purves, 2010).

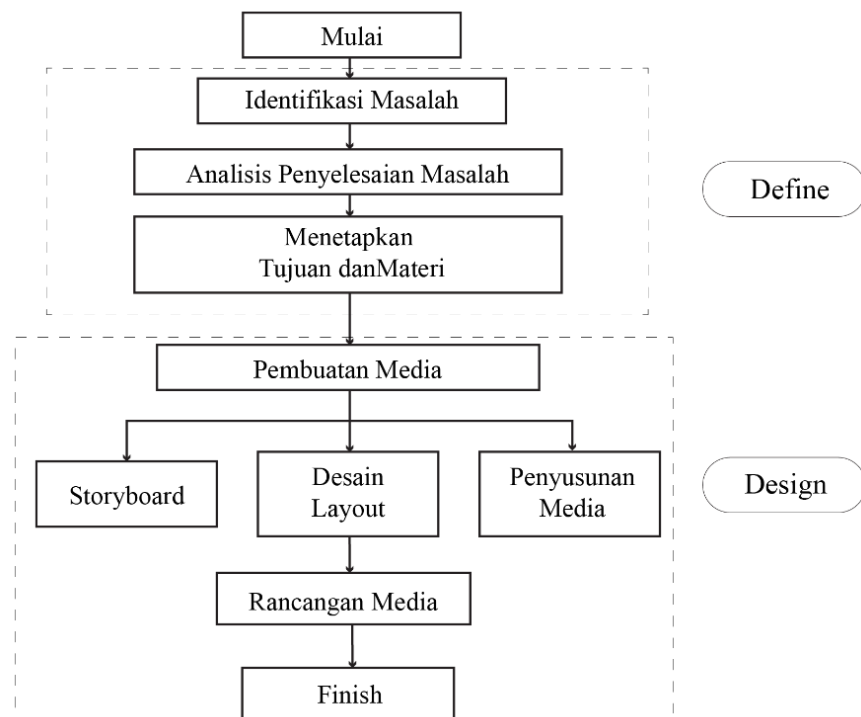
### b. Analisis Strategi Komunikasi

#### 1) Analisis Tujuan Komunikasi

Komunikasi ini bertujuan untuk membuat sebuah media komunikasi visual mengenai stimulasi dan aspek perkembangan anak usia dini yang perlu dipahami oleh orang tua agar dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak.

#### 2) Analisis Strategi Visual

Berdasarkan target audiens dan materi komunikasi yang akan disampaikan, visual yang akan menggunakan warna yang memberikan kesan anak-anak seperti warna warna cerah namun soft, dan karena target dari perancangan ini adalah parents maka jenis tulisan yang akan digunakan pada umumnya sederhana dan mudah dibaca seperti pada jenis font sans serif.



*Alur Perancangan*

## HASIL & PEMBAHASAN

### 1. Penyajian data

Berdasarkan penelusuran data yang diperoleh melalui kajian kepustakaan dengan mengacu pada buku dan sumber terkait dengan aspek perkembangan dan stimulasi anak usia dini.



Gambar 1. &2. Buku Stimulasi Perkembangan Anak Dadan Suryana dan Buku Pedoman Kemenkes

Dalam buku Dadan Suryana menjelaskan bahwa kebutuhan stimulasi mental atau dikenal dengan “ASAH” menjadi kebutuhan dasar anak yang mempengaruhi perkembangan anak. Stimulasi mental merupakan cikal bakal dalam proses belajar (Pendidikan dan pelatihan) pada anak. Stimulasi ini mengembangkan perkembangan mental psikososial seperti: kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kreativitas, agama, kepribadian, moral-etika, produktivitas dan sebagainya. (Suryana, 2016).

Dari materi yang diberikan oleh buku Pedoman SDIDTK Kemenkes RI kemudian dirangkum dan hanya mengambil poin yang dianggap benar-benar penting dengan memperhatikan dan membandingkan dari bahasan kedua buku tersebut, serta dijelaskan beberapa istilah yang terdengar asing bagi orang awam pada akhir karya video animasi yang dibuat. Berikut rangkuman awal materi yang telah mencakup keseluruhan.

### 2. Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan pada perancangan ini adalah animasi stop motion, dengan jenis atau teknik yang digunakan yaitu teknik paper cut yang selanjutnya diolah dengan menambahkan teks pelengkap pada proses editing. Membahas materi mengenai stimulasi dan aspek perkembangan anak usia dini yang perlu diketahui oleh para orang tua.

#### a. Konsep Komunikasi

##### 1) Materi Isi

Materi yang difokuskan pada perancangan ini adalah tahapan perkembangan dan stimulasi anak usia dini (0-48 bulan) yang direkomendasikan oleh Kementerian Kesehatan dengan merangkum materi pada Buku Pedoman SDIDTK yang dikeluarkan oleh Kemenkes RI pada tahun 2016. Meskipun menggunakan bahasa yang sederhana, namun diakhir animasi dituliskan beberapa istilah asing yang seringkali digunakan pada pembahasan tersebut.

##### 2) Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang digunakan yaitu informatif dan edukatif. Penyampaian informasi yang baik akan membuat pemirsanya tertarik untuk menyaksikannya hingga akhir. Animasi ini menggunakan warna-warna yang menggambarkan anak-anak walaupun target yang disasar adalah orang dewasa. Selain itu juga terdapat voice over pada visual animasi agar informasi yang disampaikan dapat lebih jelas dan lebih mudah dipahami.

##### 3) Konsep Media

Perancangan ini menggunakan media utama berupa animasi stop motion. Saat ini, jenis animasi tersebut kembali populer digunakan pada media promosi atau iklan karena penyampaian informasinya terbilang unik maka dianggap akan menarik banyak perhatian pemirsanya. Kemudian, media pendukung berupa e-book atau yang relevan dengan media utama.

**b. Konsep Kreatif**

Pada perancangan animasi ini memiliki konsep kreatif sebagai berikut.



*Gambar 3. Inspirasi tampilan animasi stop motion papercut  
Sumber : Margaret Scrinkl Youtube Channel*

1) **Sumber Inspirasi**

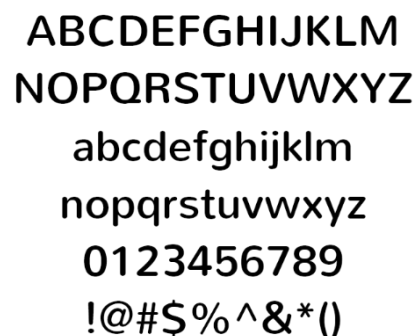
Dalam proses pembuatan animasi berupa aset dan latar yang digunakan, terinspirasi dari berbagai jenis animasi stop motion yang menggunakan media utama kertas dalam animasinya. Pemilihan warna yang cerah atau menggambarkan anak-anak, dan pemilihan warna latar yang netral agar dapat disesuaikan dengan berbagai aset yang dibuat.

2) **Tipografi**

Penulis menggunakan potongan huruf dekoratif yang mencakup di dalam animasi stop motion yang dibuat, sedangkan untuk font tambahan sebagai penjelasan visual, menggunakan jenis font sans serif rounded. Jenis rounded dipilih karena sesuai dengan tema anak-anak atau bersifat friendly.



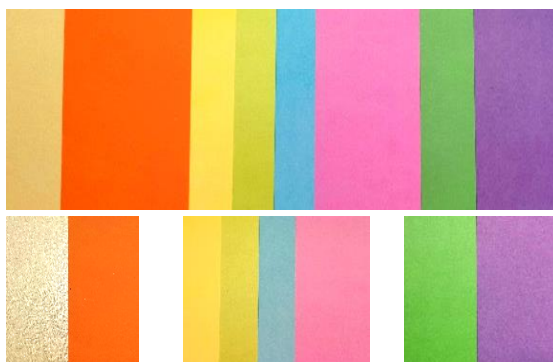
*Gambar 4. Decorative PaperCut Font,  
Sumber: Olahan Penulis*



*Gambar 5. Nunito Font*

3) **Warna**

Warna yang dipilih merupakan warna-warna cerah yang dapat menggambarkan anak-anak dan disesuaikan dengan ketersediaan warna kertas untuk selanjutnya dijadikan aset dalam pembuatan animasi. Berikut tampilan warna kertas yang digunakan.



*Gambar 6. Warna kertas yang digunakan dalam proses pembuatan animasi*

#### 4) Sketsa Ide

Penulis menampilkan gambaran balita, pencapaian perkembangan sesuai tahapan usianya dan gambaran permainan yang dapat diterapkan oleh para orang tua untuk menstimulasi anak sesuai usianya. Berikut adalah tampilan sketsa beberapa scene yang dibuat.

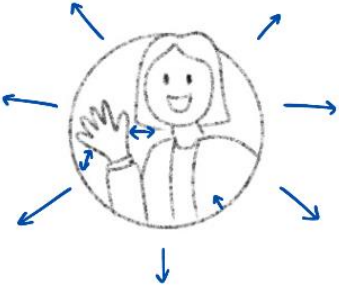

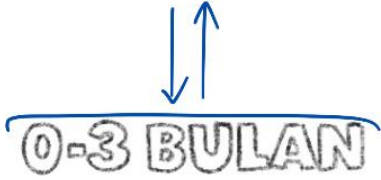




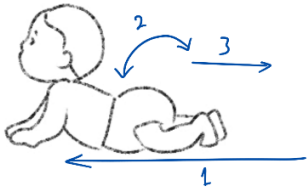


*Gambar 7. Sketsa tampilan beberapa scene yang dibuat*

### 3. Proses Kreatif

Pada bagian ini dijelaskan eksplorasi ide berupa storyboard yang telah dibuat dengan merangkum kembali rangkuman materi awal agar dapat disesuaikan dengan durasi video animasi. Setelah itu, dijelaskan proses pengambilan gambar kemudian tahap editing video agar selanjutnya layak untuk dipublikasikan.



Scene	Storyboard	Storyline	Durasi (detik)
1		<p>Halo bunda, tahu gak sih kalau stimulasi yang Bunda berikan kepada SiKecil mampu membuatnya lebih cerdas loh.</p>	
2		<p>Nah, berikut beberapa macam stimulasi yang direkomendasikan oleh Kemenkes RI untuk mengoptimalkan kecerdasan anak dimulai sejak anak berusia dini.</p>	
3		<p>Pada usia 0-3 bulan</p>	
4		<p>Umumnya SiKecil sudah bisa merespon dengan bersuara dan tersenyum. Buatlah suara-suara gembira atau letakkan mainan berwarna cerah di dekat SiKecil agar ia dapat melihat dan tertarik pada mainan tersebut.</p>	

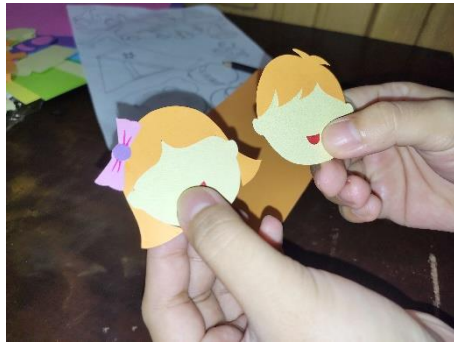
5		Pada usia 3-6 bulan	4
6		Umumnya SiKecil sudah bisa berbalik dari telentang ke telungkup dan sebaliknya.	9
7	 MENIRUKAN BERBAGAI SUARA	Seringlah ajak SiKecil berbicara dan menirukan berbagai suara,	8
8	 MENGENALI BENTUK PERMUKAAN	serta biarkan dia meraba dan merasakan berbagai bentuk permukaan agar ia bisa mengenalinya.	9

Jumlah total scene sebanyak 66 scene dan selanjutnya adalah tahapan pembuatan aset dengan membuat sketsa di kertas kemudian memindahkannya ke kertas berwarna dan dipotong sesuai gambar. Berikut adalah alat dan bahan, proses pembuatan aset serta cara pengambilan gambar dalam pembuatan animasi stop motion



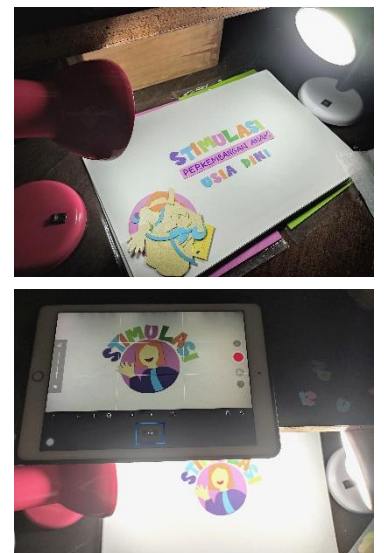
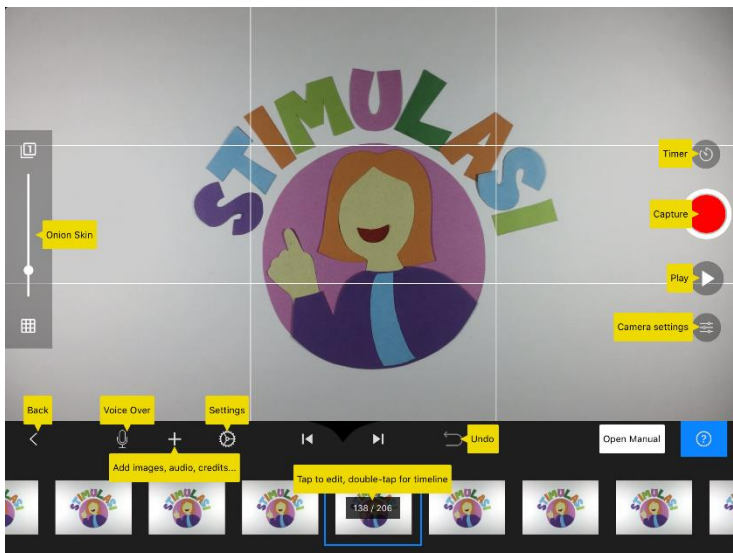
Gambar 7,8,9.. Tampilan Bahan dan Sketsa yang digunakan dan Proses Jiplak Aset  
Sumber : Olahan Penulis





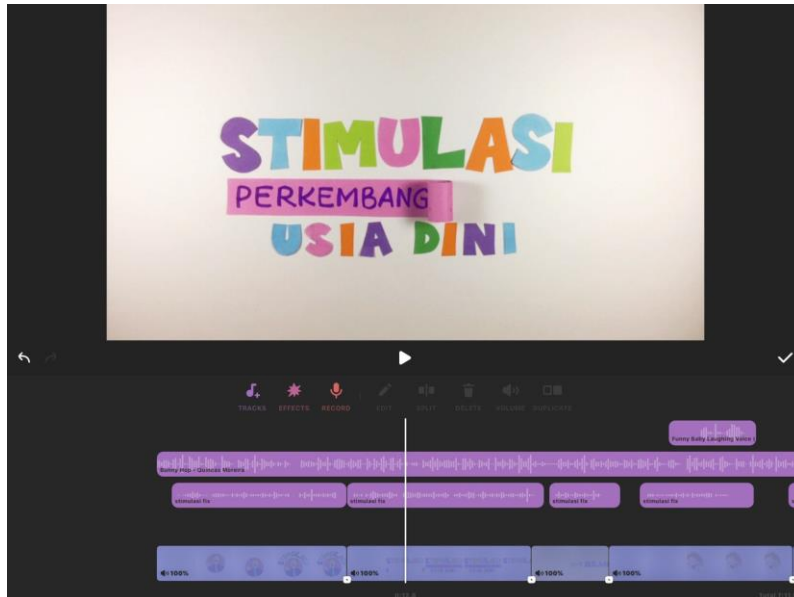
Gambar 10,11,12.. Tampilan Aset dan Tempat Pengambilan Gambar Stop Motion  
 Sumber : Olahan Penulis

Dalam proses pengambilan gambar animasi, penulis menggunakan aplikasi Stop Motion Studio yang dapat digunakan dengan mudah untuk membuat karya stop motion. Berikut proses pengambilan gambar pada aplikasi dan keterangan pada setiap toolsnya



Gambar 13 &14 Tampilan pada aplikasi Stop Motion Studio dan Proses Pengambilan Gambar  
 Sumber : Olahan Penulis

Selanjutnya untuk tahap editing, penulis menggunakan aplikasi Inshot untuk menggabungkan keseluruhan scene, menambahkan music latar dan voice over serta melengkapi bacaan pada video animasi. Berikut tampilan proses editing video animasi



Gambar 15. Tampilan pada aplikasi InShot, Sumber : Olahan Penulis

Hasil akhir perancangan ini, ditampilkan beberapa preview animasi stop motion yang telah dibuat melalui proses editing termasuk penambahan teks pada scene.



Gambar 16. Preview Final beberapa scene Sumber : Olahan Penulis

Media utama pada perancangan ini adalah video animasi stop motion yang memvisualisasikan materi tentang tahapan stimulasi dan aspek perkembangan anak usia dini yang diambil dari buku pedoman SDIDTK Kemenkes RI 2016. Hasil akhir perancangan ini menghasilkan animasi Stop Motion yang berjudul Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini dengan durasi 7 menit 40 detik, aspek ratio 16:9/HD 1080p dan dengan format video mp4.

## **KESIMPULAN & SARAN**

Karya yang dibuat adalah sebuah video animasi stop motion sebagai media informasi yang mengenai pemberian stimulasi perkembangan anak usia dini. Target audiensnya yaitu orang tua berusia 25-40 tahun atau yang memiliki atau berkewajiban mengasuh anak ditahapan usia dini. Materi tentang stimulasi berdasarkan buku pedoman Kementerian Kesehatan RI yang dirangkum dengan membandingkan dari berbagai sumber rujukan lainnya untuk menentukan poin penting yang diangkat. Materi tentang stimulasi disajikan kedalam beberapa tahapan usia yaitu; 0-3 bulan, 3-6 bulan, 6-9 bulan, 9-12 bulan, 12-18 bulan, 18-24 bulan 24-36 bulan dan 26-48 bulan. Jenis animasi stop motion yang digunakan yaitu paper cut. Visual yang dibuat mengacu pada gambaran stimulasi yang diberikan kepada anak. Karya animasi stop motion yang dihasilkan berdurasi 7 menit 40 detik dengan rasio 9:16, 1080p Full HD (High Definition).

Adapun saran yang dapat diberikan untuk kegunaan dan perbaikan dalam pengembangan media kedepannya yaitu; 1) Perancangan studio pengambilan gambar yang perlu lebih diperhatikan seperti pada pencahayaan gambar. 2) Pembuatan aset ilustrasi dapat lebih menarik dan lebih detail. 3) Pemilihan aplikasi yang sesuai dapat memudahkan dalam proses pembuatan video animasi. Dan 4) Kedepannya apabila mengangkat materi yang sama dapat bekerjasama langsung dengan instansi kesehatan seperti pada pusat layanan kesehatan masyarakat agar dapat terpublikasi dengan baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Kemenkes. (2016). Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- krishastudio. (2020, February 6). THE IMPORTANCE OF STOP MOTION ANIMATION IN MARKETING STRATEGY. Retrieved from KRISHASTUDIO: <https://krishastudio.com/the-importance-of-stop-motion-animation-in-marketing-strategy/> [5 Okt 2021]
- LPM Penalaran UNM. (2018, October 7). Analisis data penelitian R&D (Research and Development). Retrieved from Lembaga Penelitian Mahasiswa Penalaran UNM: [penalaran-unm.org/analisis-data-penelitian-rnd/](http://penalaran-unm.org/analisis-data-penelitian-rnd/)
- Purves, B. (2010). Stop Motion. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Scrinkl, M. (n.d.). Paper Art and Stop Motion. Margaret Scrinkl Channel. Russia.
- Sugiyono, P. D. (2013). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D. Bandung: ALFABETA, IKAPI.
- Suryana, D. D. (2016). Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak. Jakarta: KENCANA.
- UNICEF. (2020). Situasi Anak di Indonesia. Jakarta: UNICEF Indonesia.
- worldbank. (2021, September 24). Early Childhood Development. Retrieved from The World Bank: <https://www.worldbank.org/en/topic/earlychildhooddevelopment#1> [29 Okt 2021]