

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC “BELAJAR CALISTUNG”

Achyar Riyadh
Universitas Aisyiyah Bandung
Achyar.riyadh@unisa-bandung.ac.id

ABSTRAK

Di era digital ini, kemajuan teknologi berperan besar dalam berubahnya tatanan kehidupan di dunia, termasuk kesibukan para orang tua yang terfokus pada gadget dan seringkali memberikan pengajaran melalui gadget terhadap anaknya agar orang tua mampu melakukan tugasnya tanpa adanya gangguan. Teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek, mulai dari social, ekonomi, transportasi, komunikasi dan lain-lain. Untuk mengurangi rasa kekhawatiran tersebut, penulis berniat untuk menciptakan suatu media alternatif dengan menciptakan suatu tayangan melalui animasi motion grafis yang berisikan tentang pembelajaran sekaligus menjadikan tontonan yang menarik dan menghibur bagi anak-anak Indonesia. Video yang diciptakan akan dibuat lebih lengkap dalam satu video utuh agar lebih mudah diakses dan dijangkau. Semakin banyaknya konten pembelajaran yang disajikan, maka akan semakin baik pula bagi perkembangan otak anak.

Katakunci: Motion Grapic; Belajar Calistung;

ABSTRACT

In this digital era, technological advances play a major role in changing the order of life in the world, including the busyness of parents who are focused on gadgets and often provide teaching through gadgets to their children so that parents are able to carry out their duties without interference. Technology has influenced various aspects, ranging from social, economic, transportation, communication and others. To reduce the feeling of concern, the author intends to create an alternative media by creating a show through animated motion graphics that contains learning as well as making an interesting and entertaining spectacle for Indonesian children. The created video will be made more complete in one complete video to make it easier to access and reach. The more learning content that is presented, the better it will be for children's brain development.

Keywords: Motion Grapic; Learn Calistung;

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang berupa membelaajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi serta berbagai strategi pembelajaran baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam undang-undang mengenai sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. upaya ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan

dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14).

Adapun anak usia dini dapat diartikan sebagai anak yang berada pada masa usia 0-6 atau 0-8 tahun. Jadi pembelajaran anak usia dini merupakan suatu proses pembelajaran yang ditujukan untuk anak usia 0-6 atau 0-8 tahun. Pembelajaran ini dimaksudkan supaya anak usia dini dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan optimal. selain itu juga diharapkan dapat terjadi perubahan perilaku peserta didik anak usia dini menjadi lebih baik.

Selain itu, keutuhan orang tua juga merupakan factor pendukung bagi pendidikan seorang anak, karena itu menunjukkan perhatian dan kasih sayang

orang tua terhadap seorang anak. namun tidak menutup kemungkinan bagi seorang anak yang tidak memiliki orang tua yang utuh masih bisa mendapatkan pendidikan dari orang tuanya, itu semua tergantung dari masing-masing individunya.

Oleh sebab itu peranan orang tua di dalam keluarga yang paling dominan atau menonjol adalah sebagai penanggung jawab kepada anggota keluarganya. salah satunya ialah pendidikan, karena dengan memperoleh pendidikan maka seorang anak akan dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk agar tidak terjerumus dalam kemungkinan.

Sebagaimana kita ketahui bahwa pendidikan itu dapat dilaksanakan dimana saja, baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun dalam lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu orang tua memiliki peran yang wajib memberikan pendidikan kepada anaknya. Orang tua merupakan pendidik utama bagi anak, maka dari itu tanggung jawab orang tua terhadap pendidikan anak diantaranya memberikan dorongan atau motivasi baik itu kasih sayang, tanggung jawab moral, tanggung jawab sosial, tanggung jawab atas kesejahteraan anak baik lahir maupun batin, serta kebahagiaan dunia dan akhirat.

Pendidikan tidak hanya ada di sekolah saja tetapi pendidikan itu bisa dengan membimbing dan mengarahkan anak kepada norma-norma agama dan adab sopan santun dalam kehidupannya nanti di masyarakat. Dengan bimbingan dan pengarahan yang baik dari orang tua terhadap anak sejak usia dini, maka diharapkan setelah dewasa nanti segala tindakannya akan selalu didasari dengan nilai-nilai agama. Di jaman sekarang, banyak sekali para orang tua yang kurang memperhatikan dan mengarahkan anaknya, justru mereka sibuk dengan kepentingannya sendiri sehingga lupa dengan kewajibannya sebagai orang tua yang sangat dibutuhkan oleh seorang anak.

Di era digital ini, kemajuan teknologi berperan besar dalam berubahnya tatanan kehidupan di dunia, termasuk kesibukan para orang tua yang terfokus pada gadget dan seringkali memberikan pengajaran melalui gadget terhadap anaknya agar orang tua mampu melakukan tugasnya tanpa adanya gangguan. Teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek. mulai dari social, ekonomi, transportasi, komunikasi dan lain-lain. Dewasa ini, tidak dapat kita pungkiri bahwa gadget mampu dimiliki oleh semua kalangan. Mulai dari balita, remaja, dewasa, hingga lansia pun dapat dengan fasih menggunakannya. Penggunaan gadget dikalangan anak-anak dan remaja Indonesia jumlahnya sangat besar.

Dari hasil survey yang dilakukan oleh Unicef dan Keminfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) pada tahun 2014 melaporkan bahwa 79,5% pengguna gadget smartphone di Indonesia adalah remaja dan anak-anak. Jumlah pengguna

gadget di tahun 2019 ini juga meningkat dari tahun-tahun sebelumnya dari mulai kalangan anak-anak hingga remaja karena gadget tidak menjadi barang mewah lagi di Indonesia, artinya semua lapisan ekonomi masyarakat mampu membelinya. Gadget yang biasanya digunakan oleh mereka yaitu berupa smartphone dan tablet yang dapat dibeli dengan kisaran harga terendah.

Peningkatan popularitas gadget pada kalangan anak-anak tak lepas dari fitur-fiturnya yang menarik. Namun mayoritas mereka menggunakan gadget hanya untuk bermain game atau sekedar menonton video. Selain itu gadget juga menjadi solusi instan bagi orang tua saat menghadapi anak yang rewel. Darikeseluruhan, ada 70% para orang tua mengaku memang mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain gadget ketika mereka sedang melakukan pekerjaan rumah, serta 65% orang tua melakukan hal yang sama untuk menenangkan si anak saat berada di tempat umum. Satu perempat orang tua lainnya mengaku meninggalkan anak-anak mereka sendiri dengan gadget menjelang tidur, padahal layar terang pada gadget dapat membuat mata menjadi rusak dan mengganggu tidur. Mereka juga menyatakan bahwa anak-anak yang usianya di bawah satu tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, dan bermain aplikasi.

Di jaman modern ini mengasuh anak memang tak mudah. Karakter mereka yang selalu ingin tahu, tak sabaran, dan kreatif agaknya membuat orang tua sedikit kewalahan. Teknologi membuat anak-anak selalu ingin dipuaskan dengan cepat. Sikap anak yang mendapatkan asupan informasi dari internet menimbulkan kekhawatiran sendiri.

Untuk mengurangi rasa kekhawatiran tersebut, penulis berniat untuk menciptakan suatu media alternatif dengan menciptakan suatu tayangan melalui animasi motion grafis yang berisikan tentang pembelajaran sekaligus menjadikan tontonan yang menarik dan menghibur bagi anak-anak Indonesia. Video yang diciptakan akan dibuat lebih lengkap dalam satu video utuh agar lebih mudah diakses dan dijangkau. Semakin banyaknya konten pembelajaran yang disajikan, maka akan semakin baik pula bagi perkembangan otak anak.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007:2)

Ditinjau dari asal kata (etimologi) istilah ini terdiri

dari tiga kata, Desain diambil dari kata “designo” (Itali) yang artinya gambar. Sedang dalam bahasa Inggris desain diambil dari bahasa Latin (designare) yang artinya merencanakan atau merancang. Dalam dunia seni rupa istilah desain dipadukan dengan reka bentuk, reka rupa, rancangan atau sketsa ide.

Selanjutnya Komunikasi berarti menyampaikan suatu pesan dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) melalui suatu media dengan maksud tertentu. Komunikasi sendiri berasal dari bahasa Inggris communication yang diambil dari bahasa Latin “communis” yang berarti “sama” (dalam Bahasa Inggris:common). Kemudian komunikasi kemudian dianggap sebagai proses menciptakan suatu kesamaan (commonness) atau suatu kesatuan pemikiran antara pengirim (komunikator) dan penerima(komunikan).

Sementara kata Visual bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direpson oleh indera penglihatan kita yaitu mata. Berasal dari kata Latin videre yang artinya melihat yang kemudian dimasukkan ke dalam bahasa Inggris visual.

Jadi Desain Komunikasi Visual bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan (arts of communication) dengan menggunakan bahasa rupa (visual language) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Sedang Bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar/foto, tipografi/huruf dan sebagainya.

Agus Sachari menjelaskan di dalam Bukunya yang berjudul "Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa", Desain Komunikasi Visual adalah Profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra tanda maupun nilai.

3. METODE PENELITIAN

Metode pada dasarnya merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiono, 2012, hlm 2).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penciptaan berasal dari kata “cipta” yaitu kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. Menciptakan berarti menjadikan sesuatu yang baru, membuat sesuatu yang baru (belum pernah ada), membuat suatu hasil kesenian. Jadi penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan.

Desain dalam bahasa Inggris design atau bahasa Latin designare. Yang artinya membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, barik, warna, dan nilai warna (Sulamsi, 1989, hlm 5).

Metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya

dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk proses penciptaan sebuah media pembelajaran diperlukan prosedur yang terencana dan sistematis. Untuk dapat menghasilkan karya sesuai yang diharapkan, penulis mengadaptasi prosedur penciptaan motion graphic untuk video pembelajaran Calistung, seperti menurut sanjaya, 2014 dalam buku Media Komunikasi Pembelajaran, diadaptasi kemudian dikembangkan melalui sebuah bagan kerangka penciptaan.

4. DATA, DISKUSI & HASIL TEMUAN

Berdasarkan landasan teoritik dan landasan empiris maka dapat disusun konsep penciptaan video calistung untuk anak usia dini dengan model deskriptif analisis kualitatif yang didasarkan pada unsur-unsur dan prinsip desain seperti garis, warna, bentuk, dan balance. Teknik yang digunakan pada video animasi ini menggunakan teknik motion grafis. Dengan motion grafis ini, akan lebih memudahkan dalam pembuatan video. Selain itu, waktu yang digunakan juga lebih fleksibel dan efektif.

Video calistung ini dibuat dalam bentuk animasi 2 Dimensi. Karena animasi memiliki ciri khas dengan warna, gerakan, pesan sederhana, durasi yang singkat, beragam suara, dan rangsangan lain sehingga menarik minat anak. Selain itu, anak tidak akan mudah merasa bosan, juga lebih mudah dipahami.



Gambar 1. Scene 4

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pemilihan warna dalam penciptaan ini ialah warna Additive atau RGB color, yang mencakup warna Primer, Sekunder, dan Tersier. warna RGB merupakan cara penampilan warna dengan penggabungan cahaya. Prinsip kerjanya mendasarkan pada kemampuan mata dalam menangkap persepsi warna dengan penggabungan cahaya merah, hijau, dan biru sebagai warna primersystem RGB.

Jenis font yang digunakan dalam scene 4 ini adalah font Hubby Bunny. Font ini masih sejenis dengan font Calibri Bold yang berasal dari keluarga Sans serif. Sans- serif adalah jenis font yang tidak memiliki sirip/kaki/serif berbentuk lancip pada ujungnya. Jenis huruf ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern, biasa digunakan untuk isi konten karena lebih memberikan kenyamanan, kesain

formal dan sederhana saat dibaca.

Objek awan, kaktus dan font dalam scene 4 telah memenuhi prinsip keseimbangan asimetris karena sebagian besar objek berada di salah satu sisi, sehingga terkesan berat sebelah namun disisi lainnya juga di beri objek lain yang mampu memberikan kesan sama rata.



Gambar 2. Scene 10
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada scene 10 ini warna yang dipilih ialah warna additive atau RGB color. warna RGB merupakan cara penampilan warna dengan penggabungan cahaya. Prinsip kerjanya mendasarkan pada kemampuan mata dalam menangkap persepsi warna dengan penggabungan cahaya merah, hijau, dan biru sebagai warna primersystem RGB.

Jenis font yang digunakan pada scene 10 ini ialah jenis font Berlin Sans Fb Demi-Bold. jenis font ini termasuk ke dalam jenis font sans-serif. Sans-serif adalah jenis font yang tidak memiliki sirip/kaki/serif berbentuk lancip pada ujungnya. Jenis huruf ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern, biasa digunakan untuk isi konten karena lebih memberikan kenyamanan, kesain formal dan sederhana saat dibaca.

Objek panda, angka 123, dan teks “belajar berhitung” dalam scene 10 ini telah memenuhi prinsip keseimbangan karena objek-objek tersebut terkesan sama berat.



Gambar 3. Scene 15
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada scene 15 ini warna yang digunakan ialah warna primer dan warna netral. Wana primer meliputi warna merah, kuning, dan biru. Seangkan Warna netral merupakan hasil campuran ketiga

warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

5. KESIMPULAN

Font yang digunakan pada scene 15 ini adalah jenis font KG Second Chances Sketch. jenis font ini berasal dari keluarga sans-serif. Sans-serif adalah jenis font yang tidak memiliki sirip/kaki/serif berbentuk lancip pada ujungnya. Jenis huruf ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern, biasa digunakan untuk isi konten karena lebih memberikan kenyamanan, kesain formal dan sederhana saat dibaca.

Objek pada panda, papan, dan teks pada scene 15 ini telah memenuhi prinsip keseimbangan asimetris karena sebagian besar objek berada di salah satu sisi, sehingga terkesan berat sebelah namun disisi lainnya juga di beri objek lain yang mampu memberikan kesan sama rata.

Warna yang digunakan pada scene 17 ini ialah warna RGB Color. warna RGB merupakan cara penampilan warna dengan penggabungan cahaya. Prinsip kerjanya mendasarkan pada kemampuan mata dalam menangkap persepsi warna dengan penggabungan cahaya merah, hijau, dan biru sebagai warna primersystem RGB.

Jenis font pada scene 17 ini adalah jenis font Comic sans MS. jenis font ini berasal dari keluarga sans-serif. font sans-serif adalah jenis font yang tidak memiliki sirip/kaki/serif berbentuk lancip pada ujungnya. Jenis huruf ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern, biasa digunakan untuk isi konten karena lebih memberikan kenyamanan, kesain formal dan sederhana saat dibaca.

Objek pohon, tambang, dan teks pada scene 17 ini telah memenuhi prinsip keseimbangan karena objek-objek tersebut terkesan sama berat.



Gambar 4. Scene 17
Sumber: Dokumentasi Penulis

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rakhmat Supriyono, Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi. Yogyakarta.C.V ANDI OFFSET, 2010.
- [2] Anggraini, Lia S, DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, Cet.5.Bandung. Penerbit Nuansa, 2017 Perangkat lunak computer
- [3] Khirsna, Panji. Motion by Design, Indonesia Motion Magz,2010.
- [4] S. Curran, Motion Graphic, Graphic Design For Broadcastand Film, USA: Rockport, 2000
- [5] Gora, S.W. Step By Step Motion Graphic & Visual Effect Menggunakan Adobe After Effect 6.0, Yogyakarta : Andi,2009
- [6] Azhar Arsyad. Media Pembelajaran, Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 2007
- [7] Musfiqon. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta : PRESTASI PUSTAKA, 2011.Hlm. 58-59