

KAMPANYE PEMBIASAAN CUCI TANGAN YANG BENAR PADA ANAK DI PAUD AL-BAROKAH BAROS SUKABUMI MELALUI PERANCANGAN ANIMASI 2D

Mulyadi
Universitas Nusa Putra
mulyadi@nusaputra.ac.id

Agus Darmawan
Universitas Nusa Putra
agusdarmawandkv@nusaputra.ac
.id

Tulus Rega Wahyuni E*
Universitas Nusa Putra
tulus@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Latar belakang dari perancangan ini adalah masih banyaknya anak yang belum terbiasa cuci tangan sendiri dan harus selalu diingatkan, mencuci tangan hanya menggunakan air saja tidak dengan sabun dan menggunakan langkah-langkah cuci tangan yang benar. Pembiasaan cuci tangan harus diajarkan sejak dini baik oleh guru di sekolah maupun orangtua di rumah. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang dan menarik perhatian anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi 2D. Untuk mendapatkan konsep dalam perancangan video animasi ini, penulis mengumpulkan data melalui observasi, wawancara serta kajian literatur. Pada proses perancangan setelah penulis menentukan tema, membuat naskah beserta storyboard dilanjutkan dengan membuat karakter dan background menggunakan software Medibang Paint Pro. Selanjutnya karakter tersebut dianimasikan menggunakan software Krita Animation. Setelah menganimasikan, pewarnaan dilakukan menggunakan software Medibang Paint Pro dan Adobe Photoshop. Kemudian merekam dubbing dan mengeditnya menggunakan software Adobe Audition, dilanjutkan dengan proses editing menggunakan software Vegas Pro untuk menyelaraskan adegan dengan dubbing, menambah backsound serta sound efx. Terakhir proses rendering sehingga mendapatkan file video dalam format mp4 720x1080 25fps. Pada saat video animasi ini ditayangkan di PAUD Al-Barokah antusias peserta didik sangat tinggi. Setelah menonton, mereka dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar tema dan isi video. Hal tersebut menunjukkan bahwa karya video animasi 2D usir kuman dengan cuci tangan yang penulis buat dapat dikatakan baik dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran cuci tangan yang benar di PAUD Al-Barokah Baros Sukabumi.

Katakunci: Perancangan, animasi 2D, Cuci Tangan, PAUD Al Baroqah.

ABSTRACT

The background of this design is that there are still many children who are not used to washing their own hands and must always be reminded, wash their hands only with water, not with soap and use the right hand washing steps. The habit of washing hands must be taught from an early age both by teachers at school and parents at home. Learning media can be used to stimulate and attract children's attention. One of the learning media that can be used is 2D animated video. To get the concept in designing this animated video, the author collects data through observation, interviews and literature review. In the design process, after the author determines the theme, makes the script along with the storyboard followed by creating characters and backgrounds using software Medibang Paint Pro. Furthermore, the character is animated using software Krita Animation. After animation, coloring is done using software Medibang Paint Pro and Adobe Photoshop. Then record dubbing and edit it using software Adobe Audition editing using software to align the scene with the dubbing, add backsound and sound efx. And finally the rendering so that you get a video file in mp4 format 720x1080 25fps. When this animated video was shown at PAUD Al-Barokah, the enthusiasm of the students was very high. After watching, they can answer questions about the theme and content of the video. This shows that the 2D animated video work of getting rid of germs by washing hands that the author made can be said to be good and effective for use as a medium for learning to wash hands properly at PAUD Al- Barokah Baros Sukabumi.

Keywords: Design, 2D animation, Handwash, PAUD Al-Barokah

1. PENDAHULUAN

Tangan merupakan salah satu media penyebaran kuman. Ketika tangan menyentuh sesuatu yang terpapar kuman, saat tangan menyentuh mulut, mata dan hidung, kuman-kuman tersebut akan masuk ke dalam tubuh. Maka sangat penting untuk selalu menjaga kebersihan tangan dengan cara mencuci tangan. Cuci tangan merupakan cara yang paling murah dan paling mudah untuk melindungi tubuh dari kuman. Mencuci tangan dengan air saja tidak cukup, cuci tangan yang baik dan benar dilakukan dengan 6 langkah sesuai standar WHO menggunakan air mengalir dan sabun minimal selama 40-60 detik (Kementerian Kesehatan RI, 2020).

Untuk menanamkan kebiasaan cuci tangan yang baik dan benar harus diajarkan sejak dini. Pada usia dini anak lebih sensitif dan lebih peka dalam mempelajari sesuatu yang dilihat, didengar dan dirasakannya dari lingkungan. Keingintahuan anak terhadap sesuatu hal, membuat anak selalu ingin memegang dan memperhatikan apa-apa yang dia anggap baru (Masganti, 2015). Di samping itu masih banyak anak yang belum terbiasa mencuci tangan setelah bermain dan sebelum makan. Anak tidak akan peduli dengan kebersihan sesuatu yang dipegangnya, sehingga kebersihan tangan anak tidak terjaga dan sangat rentan kuman-kuman menempel pada tangan anak.

Seperti halnya di PAUD Al-Barokah BTN Jayaraksa Baros Sukabumi, masih banyak anak yang belum tahu bagaimana pentingnya mencuci tangan serta belum terbiasa melakukan cuci tangan sendiri. Anak harus selalu diingatkan untuk mencuci tangan setelah bermain dan sebelum makan. Mereka menganggap jika tidak mencuci tangan setelah bermain atau sebelum makan itu tidak apa-apa. Di sekolah ini, pelajaran bagaimana pentingnya mencuci tangan hanya diberikan satu kali yaitu pada awal tahun ajaran baru. Selain itu anak hanya diajarkan mencuci tangan dengan air mengalir dan sabun saja, belum menggunakan 6 langkah cuci tangan yang sesuai dengan standar WHO.

Pembiasaan cuci tangan yang baik dan benar perlu diajarkan sejak dini baik oleh guru di sekolah maupun oleh orang tua di rumah, agar anak terbiasa selalu menjaga kebersihan tangannya. Dalam memberikan pelajaran pembiasaan cuci tangan pada anak, guru dan orang tua dapat menggunakan media pembelajaran agar anak lebih antusias dalam belajarnya. Namun menurut Ibu Henhen selaku pengajar di Paud Al-Barokah, media pembelajaran itu belum tersedia. Sehingga belum ada alat peraga yang dapat membantu guru dalam memberikan pelajaran pembiasaan cuci tangan yang baik kepada anak.

Berdasarkan pemaparan dari kepala sekolah, guru dan perwakilan orang tua siswa diperoleh informasi bahwa video animasi akan lebih efisien digunakan sebagai media pembelajaran cuci tangan pada anak di Paud Al- Barokah. Video animasi merupakan kumpulan gambar yang digerakkan dengan alur dan waktu tertentu dan diiringi suara yang dapat menimbulkan kesan tersendiri bagi yang melihatnya, terutama bagi anak-anak.

Dunia animasi dipelopori oleh Walt Disney dan Roy Disney yang membuat animasi fantasi dengan karakter kartun seekor tikus disertai iringan musik pada tahun 1923. Inilah cikal bakal tokoh Mickey Mouse yang terus berkembang hingga saat ini. Dalam perkembangannya terdapat beberapa jenis animasi berdasarkan teknik pembuatannya yaitu animasi stop-motion, animasi tradisional yang dikenal dengan animasi 2 dimensi (2D), dan animasi komputer. Secara visual animasi 2D adalah jenis animasi yang bersifat flat. Teknik pembuatan animasi 2D dapat dilakukan secara manual dengan menggambar pada kertas atau menggunakan software pengolah gambar pada komputer. Selain itu terdapat 12 prinsip dasar animasi yang diperkenalkan pertama kali oleh Frank Thomas dan Ollie Johnson dari Walt Disney Studio sekitar tahun 1930. Prinsip dasar animasi ini merupakan teori dasar seorang animator dalam menghidupkan karakter animasinya agar setiap animasi yang dibuat terlihat menarik, dramatis dengan gerakan yang alami (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2013).

Melalui ilmu Desain Komunikasi Visual yaitu ilmu yang mempelajari konsep dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan bahasa visual, penulis memilih penggunaan video animasi 2D dengan karakter kartun sederhana serta menggunakan warna-warna yang cerah. Diharapkan dapat menarik perhatian dan menambah semangat anak sehingga dapat merangsang kreativitas serta memperkuat daya imajinasi anak.

Saat ini anak sudah terbiasa menggunakan gadget baik itu smartphone, tablet maupun komputer untuk menonton video atau membuka media lainnya. Maka selain digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, penulis juga berharap video animasi ini dapat mudah diakses melalui pemutar video di smartphone atau media sosial. Sehingga dapat digunakan oleh orang tua sebagai media pembelajaran cuci tangan yang baik pada anak-anak di rumah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis bermaksud untuk melakukan perancangan media video animasi 2D “usir kuman dengan cuci tangan” untuk pembiasaan cuci tangan pada anak usia taman kanak-kanak.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis melakukan kaji banding penciptaan dari beberapa perancangan sebelumnya dalam rangka mendapatkan teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan sebagai bahan perbandingan mengenai kelebihan dan kekurangan perancangan yang sudah ada, diantaranya adalah :

Karya tulis ilmiah yang disusun oleh Nur Alfa Taggiling, mahasiswa Universitas Negeri Makassar Fakultas Seni Dan Desain tahun 2018. Dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah dan Hewan Dalam Bahasa Inggris Bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini”.

Perancangan ini berlatar belakang pendidikan bahasa pada anak usia dini yang diaplikasikan dalam pengenalan nama-nama buah menggunakan bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia. Dibuat dalam bentuk animasi multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash dengan ukuran 1366 pixels x 728 Pixels dan dikemas dalam bentuk CD.

Konsep dalam perancangan ini adalah belajar sambil bermain yang disesuaikan dengan target audience yaitu anak usia dini. Dengan menggunakan pendekatan visual gaya kartun karena anak-anak lebih tertarik melihat gambar-gambar lucu pada kartun, serta menggunakan warna-warna cerah dan soft agar anak lebih tertarik dengan apa yang ingin disampaikan, disertai font yang mudah dibaca oleh anak-anak agar dapat meningkatkan minat belajar anak.

Karya tulis ilmiah yang disusun oleh Rabindranath Ario Pamungkas, mahasiswa Universitas Telkom Fakultas Industri Kreatif tahun 2015. Dengan judul “Perancangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pencegahan Osteoporosis Sejak Usia Remaja”.

Latar belakang dari perancangan ini adalah kesadaran remaja pada penyakit Osteoporosis atau gangguan pada tulang yang dapat dipengaruhi oleh kebiasaan dan gaya hidup remaja saat ini, seperti terlalu lama duduk di kafe, bermain komputer atau gadget.

Perancangan ini dibuat dalam bentuk video pembelajaran animasi 2D dengan durasi 1 menit 40 detik. Visual animasi yang penulis dapatkan melalui hasil studi karakter, studi latar dan studi indikator dengan sasaran Audience remaja. Dengan memberikan wawasan mengenai penyebab dan solusi dari penyakit Osteoporosis yang difokuskan pada pencegahan serta gaya hidup remaja yang berpotensi menyebabkan terjadinya Osteoporosis, sehingga dengan video animasi tersebut penulis dapat menyajikan materi yang mampu memberikan kesadaran pada masyarakat.

Software yang digunakan dalam perancangan ini adalah Adobe After Effect untuk membuat animasi,

Adobe Illustrator untuk membuat karakter, Adobe Premiere untuk edit video, Footage dan Sound file untuk edit audio.

Karya tulis ilmiah yang disusun oleh Vina Noor Martaria, mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, tahun 2015. Dengan judul “Pembuatan Film Kartun 2D Jangan Malas Mencuci Tangan, Studi Animasi Air”.

Latar belakang pada perancangan ini adalah membuat animasi air 2D agar terlihat alami, karena proses pembuatan animasi air tidak semudah yang terlihat. Dibuat dalam bentuk video animasi 2D dengan tema kesehatan. Logline pada animasi “Jangan Malas Mencuci Tangan” ini adalah bagaimana bila tidak mencuci tangan sebelum makan dan mengakibatkan sakit perut.

Dalam perancangan ini terdapat 10 adegan air untuk yang digambarkan dengan bentuk dan timing atau teknik mengatur waktu yang tepat agar hasilnya terlihat alamiah. Dengan menggunakan software Adobe Flash CS4, untuk membuat karakter dan animasi, Adobe Premiere Pro untuk editing video dan Adobe Soundbooth untuk merekam dubbing.

Dari beberapa penelitian dan perancangan tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran, media informasi dan sebagai media hiburan. Animasi dapat menyajikan materi yang dapat menumbuhkan kesadaran pada masyarakat. Dalam pembuatan video animasi diperlukan perencanaan dan proses yang dimulai dari tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Penentuan karakter, warna serta tema harus disesuaikan dengan target audience dan melalui studi karakter. Untuk audience anak-anak dapat menggunakan karakter bergaya kartun karena anak-anak lebih tertarik melihat gambar-gambar lucu pada kartun. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dan soft disertai font yang mudah dibaca oleh anak-anak agar dapat meningkatkan minat belajar anak.

Terdapat beberapa software yang dapat digunakan dalam membuat animasi diantaranya Adobe Flash dan Adobe After Effect. Serta software pendukung lainnya seperti Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk membuat karakter, Adobe soundbooth atau Audiofile untuk membuat dubbing serta Adobe Premiere untuk mengedit video.

Selain itu terdapat beberapa pembeda antara karya animasi yang penulis buat dengan beberapa karya ilmiah tersebut diantaranya:

Karakter pada video usir kuman dengan cuci tangan merupakan karakter yang penulis ciptakan dan disesuaikan dengan target audience yaitu peserta didik pada PAUD Al-Barokah. Karakter Kakak menggunakan topi kupluk berinisial huruf KK, karakter Adik dengan

rambut dikepang dan menggunakan jepit rambut kupu-kupu serta karakter Ibu dengan penampilan sederhana.

Video animasi mengangkat cerita mengenai kebiasaan anak-anak setelah bermain dan sebelum makan harus selalu diingatkan untuk mencuci tangan.

Terdapat penjelasan tentang pentingnya mencuci tangan serta akibat yang ditimbulkan bila tidak mencuci tangan yang dibuat sederhana agar mudah diterima anak-anak.

3. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan animasi, terdapat metode yang harus dilakukan secara teratur untuk mendapatkan hasil animasi yang baik yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

4. DATA, DISKUSI & HASIL TEMUAN

Media utama yang penulis buat adalah video animasi 2D dengan tema kebersihan tangan. Video ini terdiri dari 42 shot dalam 4 scene. Berikut analisis dari media utama:

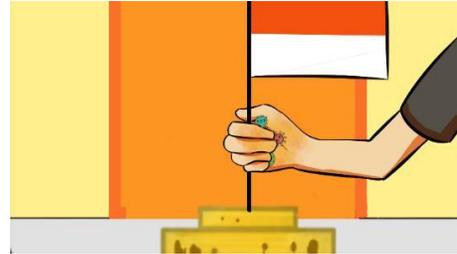


Gambar 1. Bumper
Sumber: Dokumentasi Penulis

Scene ini merupakan tayangan pembuka yaitu untuk memperkenalkan karakter Kakak dan Adik serta judul video yaitu “usir kuman dengan cuci tangan”. Diawali dengan tampilan warna hijau dan biru yang bergerak sehingga membentuk suasana alam dengan langit cerah sebagai background untuk menimbulkan semangat serta kebahagiaan. Efek gelembung sabun yang keluar setelah judul untuk menggambarkan bahwa cuci tangan yang baik dan benar harus menggunakan air mengalir dan sabun.



Pada Shot ini diperlihatkan Kakak dan Adik sedang bermain di halaman rumah, mereka membuat istana pasir dan Kakak akan menancapkan bendera pada istana pasir itu. Adegan ini menggambarkan kebiasaan anak-anak pada umumnya yaitu bermain pada waktu senggang.



Gambar 3. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini diperlihatkan tangan Kakak yang menancapkan bendera ke istana pasir dan terlihat kuman-kuman menempel pada tangan Kakak. Adegan ini menunjukkan bahwa pada saat bermain, ketika anak memegang mainan akan ada kuman-kuman yang menempel pada tangan.



Gambar 4. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini diperlihatkan suasana luar rumah terlihat rumah Kakak dan Adik secara keseluruhan dengan pohon besar dan awan yang bergerak untuk menunjukkan suasana yang cerah serta adegan ini sebagai transisi Kakak dan Adik selesai bermain.



Gambar 5. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini diperlihatkan Kakak dan Adik selesai bermain dan akan masuk ke dalam rumah. Kakak memegang gagang pintu untuk membukanya. Warna background yang digunakan adalah ungu pada pagar, warna kuning pada cat rumah dan oranye pada pintu yang melambangkan keceriaan, eksentrik, menonjol dan natural.



Gambar 6. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini diperlihatkan kuman-kuman menempel pada tangan Kakak saat memegang gagang pintu untuk menunjukkan bahwa kuman terdapat pada benda-benda disekitar kita dan akan mudah menempel pada saat tangan memegangnya. Warna yang digunakan pada background adalah warna cat rumah yaitu kuning dan warna pintu oranye yang melambangkan keceriaan, eksentrik dan menonjol. Warna cream pada kulit Kakak dengan sedikit lebih gelap pada telapak tangan yang berkuman untuk menunjukkan tangan yang kotor.



Gambar 7. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini diperlihatkan Kakak dan Adik masuk ke dalam rumah, dengan suasana rumah seperti pada umumnya yaitu terdapat sofa dan meja di ruang tamu, gordena pada jendela serta terdapat jam dinding dan lukisan yang menempel pada dinding. Warna background yang digunakan adalah ungu pada cat dinding rumah melambangkan kekayaan dapat menarik perhatian, serta warna oranye pada pintu yang melambangkan keceriaan.

Warna merah muda pada pakaian Adik melambangkan kelembutan dan menyenangkan. Warna kuning dan biru pada pakaian Kakak melambangkan keceriaan, persahabatan dan santai.



Gambar 8. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini memperlihatkan Kakak dan Adik berhenti sejenak dan melihat makanan di atas meja. Adegan ini untuk mempertegas ekspresi bahagia Kakak dan Adik ketika melihat makanan.

Warna background yang digunakan adalah ungu pada cat dinding rumah melambangkan kekayaan dapat menarik perhatian, serta warna oranye pada pintu yang melambangkan keceriaan.

Warna merah muda pada pakaian Adik melambangkan kelembutan dan menyenangkan. Warna kuning dan biru pada pakaian Kakak melambangkan.

Shot size yang digunakan adalah mid shot (MS) yaitu untuk menunjukkan ekspresi dan emosi Kakak dan Adik saat melihat makanan dengan latar belakang yang masih bisa dilihat (Nungky, 2008).



Gambar 8. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini diperlihatkan makanan di atas meja. Sebagai shot insert untuk menunjukkan apa yang dilihat Kakak dan Adik yaitu makanan di atas meja.

Warna yang digunakan pada background adalah warna kursi dan meja yaitu warna coklat melambangkan kesan elegan dan hangat.

Warna piring serta makanan yang dibuat natural sesuai aslinya dengan menambahkan kontras agar terlihat lebih menonjol.

Shot size yang digunakan adalah close up (CU) pada tangan yaitu untuk menunjukkan objek yaitu sepiring makanan di atas meja lebih dekat dan detail (Nungky, 2008).



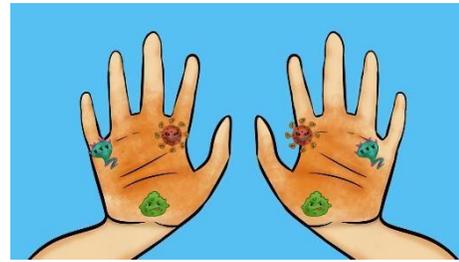
Gambar 9. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini memperlihatkan Kakak akan mengambil makanan namun Adik melarangnya karena Adik ingat pesan Ibu. Adegan ini menunjukkan bahwa Adik selalu ingat pesan Ibu dan kepedulian seorang Adik pada kakaknya sehingga melarang Kakak pada saat akan mengambil makanan.



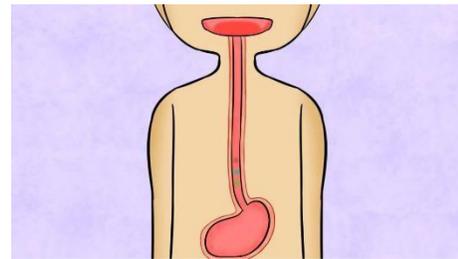
Gambar 10. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini diperlihatkan Ibu berkata kepada Kakak dan Adik tentang pentingnya mencuci tangan setelah bermain dan sebelum makan. Adegan ini menunjukkan bahwa seorang ibu harus dapat memberikan pengetahuan serta pembelajaran kepada anak-anak di rumah.



Gambar 10. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini diperlihatkan tangan lebih dekat dan terlihat kuman-kuman yang menempel untuk menunjukkan bahwa tangan yang terlihat bersih belum tentu tidak ada kuman yang menempel. Adegan ini sebagai insert pada saat Ibu berkata “kita tidak tau ada kuman yang menempel di tangan kita, karena kuman itu sangat kecil, ga bisa dilihat dengan mata kita”.



Gambar 11. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini memperlihatkan ilustrasi kuman yang masuk ke dalam tubuh lewat mulut ketika tangan menyentuhnya. Adegan ini sebagai insert ketika Ibu berkata “kuman itu akan masuk ke dalam tubuh...” Warna background yang digunakan adalah ungu pada cat dinding rumah melambangkan kekayaan dapat menarik perhatian. Warna cream untuk warna kulit serta merah muda untuk menunjukkan ilustrasi organ dalam manusia dari tenggorokan hingga lambung.



Gambar 12. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 13. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini diperlihatkan adegan langkah pertama cuci tangan yaitu meratakan sabun pada telapak tangan untuk meratakan sabun serta membersihkan telapak tangan. Dengan animasi busa dan kuman yang menempel pada tangan. Pada saat melakukan langkah ini kuman berkurang satu persatu. Warna yang digunakan pada background adalah warna biru untuk memberi kesan sensitive Warna cream pada tangan dan lebih gelap pada telapak tangan untuk memberikan kesan tangan yang kotor.



Gambar 14. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini diperlihatkan tangan yang bersih setelah mencuci tangan dengan efek gemerlap. Warna yang digunakan pada background adalah warna biru untuk memberi kesan sensitif. Warna cream pada tangan dan lebih gelap pada telapak tangan untuk memberikan kesan tangan yang kotor. Shot size yang digunakan adalah close up (CU) pada tangan yaitu untuk menunjukkan objek yang lebih dekat dan detail (Nungky, 2008).



Gambar 15. Scene Film Animasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada Shot ini memperlihatkan Adik, Kakak dan Ibu makan makanan bersama-sama. Pada adegan selanjutnya Adik, Kakak dan Ibu melambaikan tangan sebagai tanda cerita ini berakhir.

Warna background yang digunakan adalah ungu pada cat dinding rumah melambangkan kekayaan dapat menarik perhatian, serta warna oranye pada pintu yang melambangkan keceriaan. Warna kursi dan meja yaitu warna coklat melambangkan kesan elegan dan hangat. Warna piring serta makanan yang dibuat natural sesuai aslinya dengan menambahkan kontras agar terlihat lebih menonjol. Warna merah muda pada pakaian Adik melambangkan kelembutan dan menyenangkan. Warna kuning dan biru pada pakaian Kakak melambangkan keceriaan, persahabatan dan santai. Warna merah muda pada pakaian Ibu melambangkan kelembutan dan kasih sayang serta feminine.

5. KESIMPULAN

Cuci tangan merupakan cara yang paling mudah dan paling murah untuk melindungi tubuh dari kuman. Pembiasaan cuci tangan sebaiknya dilakukan sejak dini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis terhadap kepala sekolah, guru dan perwakilan orang tua siswa di PAUD Al- Barokah masih banyak anak yang belum terbiasa cuci tangan sendiri, mereka harus selalu diingatkan untuk cuci tangan dan juga menganggap bila tidak mencuci tangan itu tidak apa-apa.

Pada PAUD ini belum ada pembelajaran khusus bagaimana cuci tangan yang baik dan benar beserta langkah-langkahnya sesuai standar WHO dan juga belum memiliki media yang dapat digunakan untuk pembelajaran cuci tangan yang baik dan benar.

Maka dari itu konsep serta gagasan perancangan tugas akhir ini adalah membuat sebuah media untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran cuci tangan yang baik dan benar pada anak di PAUD Al-Barokah.

Perancangan media pembelajaran ini yaitu sebuah video animasi 2D usir kuman dengan cuci tangan sebagai media utama beserta media pendamping lainnya berupa buku mewarnai, poster serta xbanner.

Tujuan pada perancangan ini adalah menyampaikan edukasi tentang cuci tangan kepada anak-anak di PAUD Al-Barokah agar dapat mengetahui dan memahami cuci tangan yang baik dan benar, hingga anak terbiasa mencuci tangannya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa.
- [2] Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [3] Brown, Blain. (2012). *Cinematography Theory And Practice Imagemaking For Cinematographers And Directors Second Edition*. U.K
- [4] Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*.
- [5] Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- [6] Hidayat, A.A. (2009). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.
- [7] Hidayatullah dkk. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- [8] Kementerian kesehatan RI. (2020). *Panduan Cuci Tangan Pakai Sabun*. Jakarta.
- [9] Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2013). *Peraturan Presiden RI No. 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini*. Diakses dari https://jdih.kemempwa.go.id/peraturan/perpres_no.60-2013.pdf
- [10] Kementerian pendidikan dan kebudayaan RI, 2013, *Animasi 2d*, Jakarta.
- [11] Masganti, Sit. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid 1*. Medan: Perdana Publishing.
- [12] Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- [13] Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Nugrahani, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- [15] Nungky. (2008). *Cinematography*. Jember.
- [16] Siswati, dan E. Damayanti. (2019). *Animasi 2D dan 3D*. Malang: PT Kuantum Buku Sejahtera.
- [17] Suantari, Ni Wayan Eka Putri. (2016). *Dunia animasi*. Bali: Miiia Art.
- [18] Wahyuningsih, Sri. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.
- [19] WHO. (2009). *Hand Hygiene: Why, How & When*. Diakses dari https://www.who.int/gpsc/5may/Hand_Hygiene_Why_How_and_When_B_rochure.pdf

Sumber lain

- [20] Martaria, Vina Noor. (2013). *Jangan Malas Mencuci Tangan, Studi Animasi Air*. Naskah Publikasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, tahun 2015. Diakses dari http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.11.2644.pdf
- [21] Pamungkas, Rabindranath Ario. (2015). *Perancangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pencegahan Osteoporosis Sejak Usia Remaja*. e-Proceeding of Art & Design : Vol.2, No.1 April 2015. Diakses dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/2367/2241>
- [22] Taggiling, Nur Alfa. (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah dan Hewan Dalam Bahasa Inggris, Bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini*. Diploma Thesis, Universitas Negeri Makassar. Diakses dari <http://eprints.unm.ac.id/16708/>