



**PERANCANGAN *VIDEOCLIP MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI UPAYA PENGENALAN WARNA PRIMER DAN SEKUNDER
PADA BUAH-BUAHAN DAN HEWAN UNTUK TAMAN KANAK-KANAK**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

DHITA ARIESTA PUTERI

17420100008

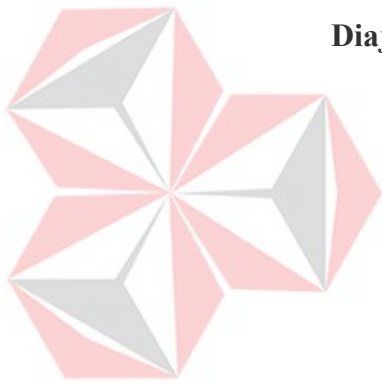
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN *VIDEOCLIP MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI UPAYA PENGENALAN WARNA PRIMER DAN SEKUNDER
PADA BUAH-BUAHAN DAN HEWAN UNTUK TAMAN KANAK-KANAK**

TUGAS AKHIR



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Nama	: Dhita Ariesta Puteri
NIM	: 17420100008
Program Studi	: S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

Tugas Akhir

PERANCANGAN *VIDEOCLIP MOTION GRAPHIC* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN WARNA PRIMER DAN SEKUNDER PADA BUAH-BUAHAN DAN HEWAN UNTUK TAMAN KANAK-KANAK

Dipersiapkan dan disusun oleh

Dhita Ariesta Puteri

NIM : 17420100008

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada : Senin, 26 Juli 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing :

- I. Karsam, M.A., Ph.D.
NIDN. 0705076802
- II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 0726027101

Pembahas :

- I. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
NIDN. 0704068505

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.05
11:16:08 +07'00'

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.05
10:42:44 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.06
13:16:14 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.09
13:57:11 +07'00'

Karsam, M.A., Ph.D.

NIDN. 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

**"Rancangan orang rajin semata-mata mendatangkan kelimpahan, tetapi
setiap orang yang tergesa-gesa hanya akan mengalami kekurangan."**

- AM 21:5

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

**Kupersembahkan laporan Tugas Akhir saya untuk Orang Tua, keluarga
besar, Mas dan Sahabat ODP serta pihak yang telah membantu**

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Dhita Ariesta Puteri

NIM : 17420100008

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : Perancangan Videoclip Motion Graphic Sebagai Upaya Pengenalan Warna Primer Dan Sekunder Pada Buah-Buahan Dan Hewan Untuk Taman Kanak-Kanak

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Juli 2021


METERAI
TEMPEL
888FBAJX330988003
Dhita Ariesta Puteri
17420100008

ABSTRAK

Usia dini merupakan masa terpenting dan paling dasar sepanjang tumbuh kembang kehidupan manusia. Di usia ini, memberikan pendidikan dini sangat penting untuk membangun kemampuan anak dalam berfikir dan menanggapi sesuatu. Pada masa ini pengetahuan tentang warna merupakan salah satu aspek kemampuan kognitif yang harusnya sudah dikuasai oleh anak usia dini. Namun banyak dari orang tua dan guru yang masih menggunakan metode lama untuk mengajarkan mengenai warna pada anak maupun siswa, sehingga banyak anak yang masih ragu dan kurang percaya diri dalam menyebutkan warna. Selain itu metode pembelajaran yang teoritis membuat anak menjadi mudah bosan sehingga anak merasa susah dalam mencerna teori tersebut. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk merancang *Videoclip motion graphic* untuk meningkatkan semangat belajar anak tentang warna serta mempermudah orang tua dalam mendampingi anaknya belajar mengenai warna. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif yang bersifat deduktif yang bersumber dari observasi, wawancara, kuesioner dan studi literatur. Dari hasil analisis yang diperoleh maka didapatkan kata kunci “*active*” yang menunjukkan bahwa dengan ide dan gagasan yang kreatif serta berinovasi baru, agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan baru bagi anak dan orang tua serta guru. Hasil perancangan ini diimplementasikan pada *video motion graphic* mengenai warna yang diimplementasikan pada buah dan hewan, media promosi (x banner, poster, feed Instagram dan youtube), dan *merchandise* (stiker). Harapan dari penelitian ini adalah dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak pada usia dini dan pengetahuan para siswa/i mengenai susunan warna primer dan sekunder supaya dapat lebih mudah diingat dan mendukung rasa percaya diri serta memberikan rasa senang dan antusias pada anak saat mempelajari berbagai warna meskipun proses pembelajaran saat ini dalam masa kegiatan belajar dan mengajar *online*, dengan catatan orang tua harus tetap turut serta dalam proses belajar anak.

Kata kunci : *Anak Usia Dini, Pembelajaran, Motion Graphic.*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
KATA PENGANTAR	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Masalah	4
1.5 Manfaat	4
BAB II. LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Animasi	5
2.2.1 Animasi <i>Motion Graphic</i>	6
2.2.2 Teknik Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	6
2.3 Video Clip	7
2.3.1 Teknik Pembuatan Video Clip	7
2.4 Media	8
2.5 Warna	9
2.6 Pembelajaran	10
2.7 Media Sosial	10
2.8 Anak Usia Dini	10
2.9 Musik	11
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Metodologi Penelitian	12
3.2 Unit Analisis	12
3.2.1 Objek Penelitian	12

3.2.2 Subjek Penelitian	13
3.2.3 Lokasi Penelitian.....	13
3.3 Teknik Pengumpulan Data	13
3.3.1 Observasi	13
3.3.2 Wawancara	14
3.3.3 Dokumentasi.....	14
3.3.4 Studi Literatur.....	15
3.4 Teknik Analisis Data.....	15
3.4.1 Reduksi.....	15
3.4.2 Penyajian	15
3.4.3 Penarikan Kesimpulan	16
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	17
4.1.1 Observasi	17
4.1.2 Wawancara	19
4.1.3 Studi Literatur.....	22
4.1.4 Studi Kompetitor.....	23
4.2 Hasil Analisis Data	25
4.2.1 Reduksi Data.....	25
4.2.2 Penyajian Data.....	26
4.2.3 Kesimpulan.....	26
4.3 Konsep <i>Keyword</i>	27
4.3.1 Analisis Segmentasi, <i>Targeting</i> , <i>Positioning</i> (STP).....	27
4.3.2 <i>Unique Selling Proposition</i> (USP)	28
4.3.3 Analisis SWOT	28
4.3.4 <i>Keyword</i>	31
4.3.5 Deskripsi <i>Keyword</i>	32
BAB V. PENUTUP.....	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	49

BIODATA PENULIS	62
HASIL PLAGIASI	52



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Data Penggunaan Sosial Media Masyarakat Indonesia Tahun 2021 . 9	
Gambar 4. 1 Kian Ath-Thufail sebagai objek penelitian observasi.....	17
Gambar 4. 2 Lala dan Ibra sebagai objek observasi.....	18
Gambar 4. 3 Guru TK Sunan Giri Surabaya, Ibu Nurus Sa'adah	19
Gambar 4. 4 Kepala Sekolah dan Guru TK RW 1 Kertajaya, Surabaya	20
Gambar 4. 5 Ibra Aljendra sebagai Narasumber, Surabaya.....	21
Gambar 4. 6 Video Kompetitor 1	23
Gambar 4. 7 Video Kompetitor 2.....	24
Gambar 4. 8 Font yang digunakan	33
Gambar 4. 9 Warna terpilih.....	34
Gambar 4. 10 Sketsa Karakter.....	37
Gambar 4. 11 Sketsa Karakter buah	38
Gambar 4. 12 Sketsa XBanner	38
Gambar 4. 13 Sketsa Poster	39
Gambar 4. 14 Sketsa Stiker.....	39
Gambar 4. 15 Feed Instagram	39
Gambar 4. 16 Karakter Bundadari.....	40
Gambar 4. 17 Karakter Buah dan Hewan	40
Gambar 4. 18 Scene Pembuka.....	41
Gambar 4. 19 Scene Kembang Api	41
Gambar 4. 20 Scene buah dan hewan melintas.....	42
Gambar 4. 21 Scene bunga warna warni	42
Gambar 4. 22 Scene warna hewan dan buah.....	42
Gambar 4. 23 Media Pendukung Poster	43
Gambar 4. 24 Media Pendukung Xbanner.....	43
Gambar 4. 25 Media Pendukung Stiker.....	44
Gambar 4. 26 Media Pendukung Feeds Instagram.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif	2
Tabel 4. 1 Tabel SWOT	30



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Bagan Keyword	31
--------------------------------	----



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1. Form Bimbingan.....</i>	<i>49</i>
<i>Lampiran 2. Form Seminar.....</i>	<i>50</i>
<i>Lampiran 3. Akses Freepik Premium</i>	<i>51</i>
<i>Lampiran 4 Biodata</i>	<i>62</i>



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *videoclip motion graphic* sebagai upaya pengenalan warna primer dan sekunder pada buah-buahan dan hewan pada Taman Kanak-kanak” ini dapat diselesaikan dengan baik. Pengerjaan penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gelar sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.

Melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Kedua Orang tua penulis yang sudah membantu dalam bentuk dukungan moral dan material, Bapak Haris Haryadi dan Ibu Yuni Nandi Priyantini.
2. Keluarga besar penulis yang senantiasa mendukung dalam kesempatan yang diberikan.
3. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
4. Karsam., MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Kreatif Industri dan selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberikan arahan dalam pengetasan Tugas Akhir ini.
5. Siswo Martono S.Kom., M.M selaku ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberikan arahan dalam pengetasan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Kuspini, selaku guru TK RW 1 Kertajaya dan narasumber yang telah memberikan informasi dan data mengenai siswa dan TK RW 1 Kertajaya.
7. Ibu Nurus Sa’adah, selaku guru TK Sunan Giri Surabaya dan yang telah memberikan informasi dan data mengenai siswa dan TK Sunan Giri Surabaya.
8. Terima kasih kepada Christian Bimo Nugroho yang telah membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Terima kasih kepada Maulana Arroyan yang telah membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

10. Terima kasih kepada Bonifasius Krisna yang telah banyak membantu dan memotivasi dalam proses Tugas Akhir ini.
11. Terima kasih kepada teman-teman terdekat (Pak Com, Pak Riqqoh, Catharina, Awul, Zazu, Maful, Ting, Shella, Aimel, Bella, Nizar, Adi, Keluarga Hinterhov, Mboy, Clara, Naura dan Dhanny) yang memberi penulis dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Kepada teman-teman desainer yang telah memberikan pengalaman-pengalaman yang baru yang berkesan dan menyenangkan.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhir kata, mohon maaf jika ada kesalahan atau kekeurangan dalam penulisan ini, terima kasih.



UNIVERSITAS
Dinamika

Surabaya, Juli 2021

Dhita Ariesta Puteri

NIM 17420100008

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan masa terpenting dan paling dasar sepanjang tumbuh kembang kehidupan manusia. Di usia ini, memberikan pendidikan dini sangat penting untuk membangun kemampuan anak dalam berfikir dan menanggapi sesuatu. Penelitian membuktikan bahwa memberikan pendidikan bagi anak-anak kecil sangat baik, karena Pendidikan anak usia dini adalah fondasi dari tahapan perkembangan anak selanjutnya (Kevin Andrian, 2019).

Menurut Harun Rasyid dkk pada jurnal yang berjudul assesmen Pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa perkembangan anak usia dini merupakan perkembangan anak usia emas yang sangat memiliki makna bagi kehidupan mereka kelak bila usia emas tersebut di optimalkan pertumbuhannya. Masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini harus dipantau secara terus menerus sehingga akan cepat diketahui kematangan dan kesiapan. Baik yang menyangkut perkembangan kemampuan dasar seperti kognitif, bahasa, dan motorik maupun perkembangan kemampuan lainnya yang akan membentuk karakter mereka kelak (Harun Rasyid, 2009).

Kemampuan tentang warna merupakan salah satu aspek kemampuan kognitif. Kemampuan mengenali warna pada anak usia dini itu penting Sangat penting untuk perkembangan otak sebab hal itu dapat membantu mengenali warna, serta menambah rangsangan otak pada system penglihatan. Warna juga dapat Memicu kepekaan terhadap penglihatan karena warna yang ada secara langsung atau tidak langsung terkena cahaya matahari yang lalu dapat terlihat dengan mata.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia menyatakan bahwa ruang lingkup harus di kuasai dalam kemampuan kognitif anak khususnya anak PAUD usia 4-5 tahun salah satunya adalah mengenal konsep warna tingkat pencapaian perkembangan pengenalan warna anak usia 4-5 tahun antara lain:

Tabel 1. 1 Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 4-5 Tahun
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> - Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna - Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok (warna) yang sama. - Mengenal pola (warna) - Mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi warna.

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

Sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru di Taman Kanak-kanak Sunan Giri Surabaya, bahwa sebelum pandemi Teknik pembelajaran yang digunakan masih menggunakan cara yang lama, seperti susun warna balok dan pengelompokan bola berwarna. Seperti halnya yang terjadi di Taman Kanak-kanak (TK) Sunan Giri Surabaya, menurut Ibu Nurus Sa'adah yang merupakan seorang guru TK pada TK Sunan Giri Surabaya ada sekitar 21 dari 47 siswa yang terdiri masih ragu dalam pengetahuannya mengenai warna dan beberapa diantara mereka juga enggan untuk menjawab saat diajukan beberapa pertanyaan mengenai warna. Namun di TK RW 1 Kertajaya, menurut Ibu Kuspini selaku Guru TK menganggap bahwa sebagian besar siswanya sudah dapat menghafal dan mengingat warna, hanya saja tidak semaksimal pada masa sebelum pandemi dengan sistem belajar tatap muka yang membuat anak tidak dapat dijangkau secara detail oleh sang guru.

Ibu Kuspini juga menjelaskan bahwa anak-anak sangat senang belajar dengan metode pembelajaran yang ceria dan bernada, hal itu menurut beliau dapat mempercepat anak dalam menangkap materi yang akan disampaikan. Dalam buku yang ditulis oleh M. Fadhilah (2012) menyatakan bahwa Metode bernyanyi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan syair-syair yang dilagukan. Biasanya syair-syair tersebut disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan oleh pendidik. Menurut beberapa ahli, bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal. Menyanyi merupakan suatu kegiatan yang disukai anak. Dengan menyanyi menirukan suara guru didepan kelas bersama teman-temannya,

anak akan semakin senang terhadap apa yang dipelajarinya, terutama dilingkungan sekolah (Ma'rifah:2009).

Selain dengan bernyanyi, belajar menggunakan video juga dapat mempermudah siswa dalam menangkap ilmu yang ingin disampaikan. Sesuai pendapat Arsyad (2009:49) bahwa video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang sesuai dengan obyeknya. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara yang memberinya daya tarik tersendiri.

Dari permasalahan diatas, peneliti akan membuat *videoclip* lagu anak-anak tentang pengenalan warna warna primer dan sekunder yang akan diterapkan pada buah-buahan guna agar anak juga lebih mengenali tentang buah-buahan. Menurut teori Brewster menyatakan bahwa mencampur warna adalah hasil pencampuran 2-3 warna dasar menjadi warna-warna baru. Melalui kegiatan ini, anak akan menemukan warna-warna baru dengan sendirinya. Dengan hal ini anak akan merasa lebih senang karena anak bisa menemukan warna baru dengan sendirinya. Hal ini juga akan sangat efektif pada masa pembelajaran melalui online dimasa pandemik ini serta diharapkan dapat membantu guru dan orang tua dalam mendampingi dan membimbing anak dalam mengenali warna-warna.

Video clip memiliki berbagai jenis, diantaranya adalah *video clip motion graphic*. Peneliti berharap *video* ini memiliki kelebihan jika dibanding dengan *video clip* lainnya, yaitu dengan menggunakan lagu dan elemen karakter yang orisinal serta peneliti membuat *Video clip motion graphic* ini menggunakan alur cerita, sehingga tidak hanya *video explainer* saja. Hal ini bertujuan agar *video* yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Alur cerita yang dibuat akan digabungkan dengan materi pengenalan warna serta pengaplikasiannya pada objek yang ada disekitar objek *audience*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang ditetapkan adalah “bagaimana cara merancang *videoclip motion graphic* sebagai upaya mengenalkan warna primer dan sekunder pada buah-buahan untuk taman kanak-kanak?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan batasan masalah yaitu pembuatan *videoclip* lagu anak-anak berjudul “Ayo belajar warna” untuk membantu anak dalam mengenal warna - warna primer dan sekunder dengan target *audience* anak kecil berusia 3-5 tahun.

1.4 Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini adalah merancang motion graphic *videoclip* berjudul “Ayo belajar warna” sebagai upaya pengenalan warna primer dan sekunder pada buah-buahan untuk anak taman kanak-kanak dengan target *audience* anak kecil berusia 4-6 tahun.

1.5 Manfaat

Hasil Perancangan ini diharapkan dapat memiliki manfaat untuk:

1. Memberikan sumbangan pemikiran tentang *videoclip* “Ayo belajar warna” dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak pada usia 3-5 tahun.
2. Meningkatkan pengetahuan para siswa dan siswi mengenai susunan warna primer dan sekunder agar para siswa lebih mudah mengingatnya dan tidak merasa ragu dalam mengenali nama warna.
3. Melatih dan mendukung rasa percaya diri serta memberikan rasa senang dan antusias pada anak saat mempelajari berbagai warna meskipun proses pembelajaran saat ini dalam masa kegiatan belajar dan mengajar *online*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Harun Al-Rasyid, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (2016) dengan judul Perancangan Videoclip Animasi 2D Lagu Anak – anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”. Hasil dari penelitian tersebut adalah berupa *video clip* animasi 2D tentang pembelajaran warna dan Bahasa asing pada anak. Variabelnya adalah memberikan media pembelajaran tentang pengenalan warna dan Bahasa Inggris pada anak menggunakan media *video clip* animasi 2D.

Kelebihan dari penelitian tersebut adalah menggunakan teknik yang menarik, yakni *motion graphic*, latar belakang yang digunakan disesuaikan oleh peneliti tersebut dengan latar tempat yang nyata pada target audiencenya. Sedangkan kekurangannya adalah usia target yang dituju dan segmentasi kurang jelas, pada *video motion graphic* menggunakan warna yang terlalu mencolok dan kaku, dan penggunaan ilustrasi yang terbilang cukup kaku. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan warna yang cerah dan tidak terlalu mencolok agar lebih nyaman dilihat walaupun berulang kali oleh anak. Serta menggunakan lagu dan karya yang orisinal.

2.2 Animasi

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63). Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”. Pada era masa kini, banyak sekali video ataupun film yang menggunakan perpaduan antara animasi 2D dengan 3D yang namun tak sedikit pula yang menggunakan salah satu diantaranya saja secara total, seperti menggunakan 2D saja maupun 3D saja.

2.2.1 Animasi *Motion Graphic*

Motion graphics adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. *Motion graphis* digunakan dalam tv dan film untuk membantu memperkenalkan ceritanya (Gallagher dan Paldy, 2007, hlm. 3). Pada masa ini *motion graphic* sangat sering digunakan baik untuk menyampaikan informasi maupun hiburan, sebab *motion graphic* sangat menarik dan melatih ilusi manusia.

Motion graphics adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antar gambar dan suara yang menyentuh emosi dan dapat menggerakkan seseorang (Dickinson, 2010). Selain menyentuh emosi, pesan yang ingin ditujukan untuk *audience* dari *motion graphic* pun juga harus tersampaikan pula.

2.2.2 Teknik Pembuatan *Motion Graphic*

Teknik Pembuatan *motion graphic* terbagi atas 3 macam, yakni:

1. Pra-Produksi

Teknik yang digunakan sebelum proses produksi *motion graphic* ini adalah Teknik Pra-produksi. Menurut Slembrouck (2012) hal yang harus dilakukan pada proses Pra-produksi untuk memenuhi elemen-elemen yang dibutuhkan saat pembuatan animasi motion graphic ini adalah :

- a. Konsep awal atau Penulisan Ide.
- b. Penulisan Naskah atau *Script Writing*.
- c. Desain Karakter dan *Story Board*.
- d. Pengisian Suara atau *Sound*.
- e. *Animation*.

2. Produksi

Teknik yang digunakan setelah proses pra-produksi adalah proses produksi, berikut ini merupakan hal yang dilakukan pada saat proses produksi, yaitu:

- a. Proses pembuatan lagu
- b. Proses pembuatan karakter
- c. Proses pembuatan latar belakang
- d. Proses penggerakan elemen atau animasi karakter

3. Pasca Produksi

Setelah Teknik produksi, Teknik yang terakhir digunakan adalah teknik pasca produksi, berikut ini merupakan hal yang dilakukan pada saat proses pasca produksi, yaitu:

- a. Proses *compositing* karakter dan latar belakang
- b. Proses *editing*
- c. Proses *Rendering* dan *mixing* video serta lagu atau musik
- d. Proses Peluncuran *trailer*
- e. Proses Promosi pada media social
- f. Proses Rilis di Youtube

2.3 Video Clip

Pengertian *videoclip* Menurut Moller (2011:34) menjelaskan bahwa *videoclip* adalah sebuah film pendek atau *video* yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, *videoclip* modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman.

2.3.1 Teknik Pembuatan Video Clip

Teknik pembuatan video clip terdiri atas 3 macam, yakni:

1. Pra produksi

ialah sebuah langkah awal sebelum melakukan segala proses pembuatan video, yakni semacam pembuatan dan penentuan alur cerita, latar belakang, konsep dan pokok cerita, serta hal yang mendukung kelengkapan informasi video lainnya. Pada sebuah video yang mengandung unsur animasi pada umumnya dibagian proses pra produksi disertakan desain karakter, *sketsa scene*, *storyboard*, penulisan naskah dan ide cerita, Pra produksi berguna sebagai pondasi awal dalam proses pembuatan video.

2. Produksi

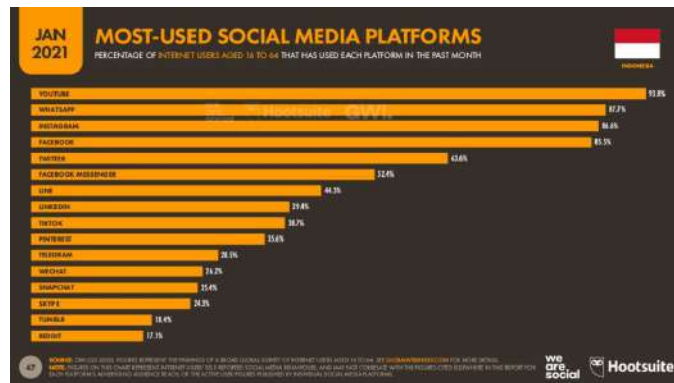
Tahap produksi ini merupakan proses dimulainya pengerjaan video, dimulai dari proses syuting atau pengambilan gambar, pembuatan karakter dan elemen lain yang dibutuhkan seperti objek-objek benda maupun *background*, proses pembuatan animasi, dan sebagainya.

3. Pasca produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahapan membuat *videoclip* yang terakhir, didalam tahap ini dilakukan proses *editing*, *compositing*, *rendering*. *Compositing*, yang merupakan sebuah proses untuk meringkas semua animasi maupun *clip* yang sudah ada menjadi satu. Pada proses *editing* ini dapat dilakukan penambahan teks, penyesuaian *backsound*, serta penambahan *sound effect*, lalu memberi efek warna pada video, penyesuaian narasi, dan sebagainya pada video yang diedit. *Rendering* merupakan proses penggabungan seluruh *clip* video, efek, lagu, dll menjadi sebuah video yang sudah lengkap menjadi satu dalam format MP4, MOV, AVI dsb. Jika video tersebut telah selesai menjadi satu maka video siap untuk diluncurkan serta dipublikasikan ke khalayak umum dan ke beberapa *platform* tertentu untuk mendukung penyebaran video tersebut, contohnya seperti Youtube dan Instagram.

2.4 Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman: 2002 hal.6). Media ini dapat ditujukan sebagai sesuatu yang berfungsi sebagai wadah dan sarana untuk berinteraksi maupun berkomunikasi dengan orang lain. Pemilihan media dapat dilihat dari objek penelitian yang telah ditentukan oleh penulis, supaya dapat sesuai dengan target pasar dan mengalami penyebaran dengan maksimal. Media yang digunakan untuk mempublikasikan *video clip motion graphic* ini adalah Youtube.



Gambar 2. 1 Data Penggunaan Sosial Media Masyarakat Indonesia Tahun 2021

(Sumber : Digital 2021 The Latest Insight Into the “State Of Digital” pada wearesocial.com)

Sebab situs Youtube tetap menjadi platform utama yang sering diakses oleh orang Indonesia, karena pada era ini banyak sekali orang tua yang tak jarang memberikan fasilitas Youtube pada anaknya, baik untuk sekedar menonton kartun maupun belajar.

2.5 Warna

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto menyatakan bahwa warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan dan secara psikologis adalah sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatannya. Melalui panca indera, manusia dan hewan dapat melihat keberadaan warna serta membedakannya. Warna memiliki karakteristik serta posisinya masing-masing. Warna juga memiliki arti yang berbeda-beda, karena setiap warna memiliki tujuan serta suasana yang berbeda-beda, tergantung akan diletakkan dimana warna itu pada lingkungannya.

Berdasarkan teori Brewster yang dikemukakan pada tahun 1831 mengemukakan pendapat bahwa warna primer merupakan warna pokok atau warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer yakni: Merah, Biru, Kuning. Warna sekunder merupakan warna hasil campuran dari warna primer dengan proporsi 1:1. Warna yang termasuk sekunder adalah jingga yang merupakan penggabungan dari warna kuning dan merah, warna hijau yang merupakan penggabungan dari warna kuning dan biru, serta warna ungu merupakan campuran warna merah dan biru.

2.6 Pembelajaran

Menurut David Ausubel dalam buku Soetomo (2015) teori belajar yaitu teori belajar bermakna, belajar dapat diklasifikasikan dalam dua dimensi yaitu:

1. Dimensi yang berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran disajikan kepada siswa melalui penerimaan atau penemuan.
2. Dimensi yang menyangkut cara bagaimana siswa dapat mengabaikan informasi pada struktur kognitif yang ada, struktur kognitif adalah fakta, konsep, dan generalisasinya yang telah dipelajari dan diingat siswa.

Pada *video clip motion graphic* tentang warna primer dan sekunder ini akan berisikan tentang pembelajaran dan pengenalan tentang warna tunggal dan pencampuran warna yang ditambahkan dengan pengenalan benda-benda yang ada disekitar. Contohnya seperti biru seperti langit, hijau seperti daun, kuning seperti pisang, dan seterusnya. supaya anak dapat lebih mengenal dan mengingat warna dan benda disekitarnya lebih baik lagi.

2.7 Media Sosial

Media sosial adalah media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, dan video informasi baik dengan orang lain maupun perusahaan dan vice versa (Philip Kotler:2016). Pada media sosial kita bisa saling berbagi informasi baik dalam perkembangan dunia maupun yang lainnya. Tanpa kita sadari bahwa sosial media sudah mandarah daging pada hidup masyarakat disemua kalangan dan usia. Tanpa kita sadari bahwa perkembangan pesat yang dialami oleh media sosial seperti Twitter, Instagram, Facebook dan sebagainya memberikan banyak pengaruh mulai dari yang terbaik hingga yang terburuk. Namun, melalui media sosial saat ini banyak orang menemui pengetahuan dan ilmu baru maupun orang baru.

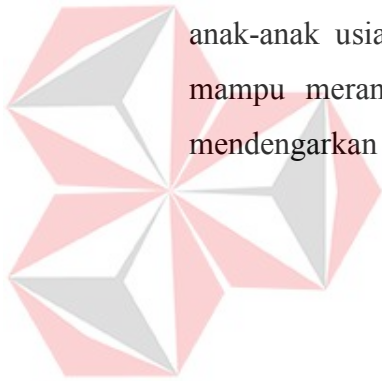
2.8 Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0- 6 tahun, sedangkan menurut para ahli seperti Menurut Prof. *Marjorrie Ebbeck* (1991) seorang pakar anak usia dini dari australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia

dini adalah pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan pembahasan yang sangat luas dan sangat menarik untuk dikaji, karena usia dini merupakan awal dari pertumbuhan dan perkembangan anak.

2.9 Musik

Menurut Jamalus (1988:1) musik merupakan suatu hasil karya seni berupa bunyi yang tersusun dalam bentuk lagu maupun dalam bentuk komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yakni irama, melodi, harmoni serta bentuk maupun struktur lagu dan juga ekspresi sebagai suatu kesatuan. Karakteristik musik untuk anak usia dini ialah musik yang struktur dan iramanya sederhana, tetapi relatif konstan namun adalah musik yang baik bagi anak-anak dalam masa usia dini ini. Idealnya musik untuk anak-anak usia dini mempunyai tiga komponen utama yakni: memiliki vokal, mampu merangsang gerak, dan dapat memberikan rangsangan anak untuk mendengarkan dengan seksama atau menyimak (Tetty Rachmi dkk, 2008:13).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian Kualitatif. Sebab penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang menggunakan metode penyelidikan, penemuan, penggambaran dan menjelaskan suatu kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif seperti yang disampaikan oleh Saryono (2010).

Penelitian ini menggunakan pendekatan wawancara, observasi, dan studi pustaka. Pendekatan metode wawancara untuk mendapatkan informasi secara akurat dengan narasumber dimana pada pendekatan ini dapat membantu peneliti sebuah kejadian, aktivitas, proses yang lebih mendalam. Objek penelitian ini adalah Kepala sekolah dan Guru TK RW1 Kertajaya serta wali murid dan siswa yang ada pada TK tersebut, peneliti bertujuan memperoleh data valid.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis yang dipilih dalam perancangan ini adalah TK RW 1 Kertajaya yang juga dibatasi pada subjek yang dikaji dan tidak melebar pada persoalan yang jauh dengan subjek tersebut.

3.2.1 Objek Penelitian

Objek yang diteliti merupakan inti dari problematika penelitian, oleh sebab itu peneliti akan berusaha mencari informasi dan analisa yang berkaitan dengan data yang diperoleh (Suharsimi, 2010). Guru TK dan siswa yang ada pada TK tersebut, peneliti bertujuan memperoleh data valid. Metode ini dapat diartikan sebagai tahapan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai permasalahan yang ada. Pada penelitian ini akan diketahui kesulitan orang tua dan guru dalam mengajarkan anak mengenai warna serta memahami kesulitan anak dalam mengenal warna.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013). Subjek penelitian yang diambil adalah Guru TK serta siswa yang ada pada TK tersebut.

3.2.3 Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan untuk mendapatkan informasi penelitian adalah :

1. TK RW1 Kertajaya (Jl. Gubeng Kertajaya No.03 RT.1 RW.1, Kertajaya Kec. Gubeng Kota Surabaya, Jawa Timur)
2. Rumah salah satu siswa TK RW 1 Kertajaya

Tempat penelitian tersebut merupakan sumber untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Analisis merupakan suatu penguraian pokok pada data dari berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian dan pemahaman arti secara keseluruhan dengan tepat (Dwi Prastowo, Rifka). Proses analisis data penelitian, alat yang relevan dalam penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dikumpulkan guna meningkatkan pemahaman data dan materi yang terkumpul.

3.3.1 Observasi

Menurut Prof.Heru (2011) Menyatakan bahwa observasi sebagai studi yang dilaksanakan secara sengaja, terarah, sistematis, dan terencana sesuai tujuan yang akan dicapai dengan mengamati & mencatat seluruh kejadian dan fenomena yang terjadi dan mengacu pada syarat dan aturan dalam penelitian atau karya ilmiah.

Dalam Hal ini Observasi dilakukan dengan cara mewawancarai kepala sekolah, guru, serta orang tua untuk mengamati dan memahami sistem belajar serta pemahaman anak mengenai pengenalan warna. Kemudian mewawancarai anak, guna memahami proses belajar yang disenangi anak-anak.

3.3.2 Wawancara

Proses wawancara ini memiliki tujuan supaya peneliti dapat memperoleh keterangan, pendirian, dan pendapat secara lisan dengan berbicara langsung dengan narasumber. Menurut Konjiningrat Wawancara merupakan sebuah metode yang digunakan untuk kegiatan tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan informasi serta mendidik responden secara lisan guna melakukan aktivitas komunikasi secara langsung.

Terdapat beberapa ciri-ciri dari wawancara yang membedakannya dengan jenis-jenis kegiatan lainnya, diantaranya adalah:

1. Dilakukan tatap muka atau bertemu langsung.
2. Dibuat dengan tujuan memperoleh data dan fakta.
3. Pasti ada orang yang melakukan kegiatan wawancara (*interviewer*).
4. Harus ada orang-orang yang akan diwawancarai (*interviewees*).

Berikut di bawah ini adalah panduan pertanyaan atau hal-hal yang akan ditanyakan, yaitu:

1. Berapa Jumlah siswa TK kelas A dan Kelas B?
2. Dari banyaknya siswa, berapa jumlah siswa yang masih ragu pada kemampuannya dalam menunjuk warna?
3. Dari banyaknya siswa ada berapa anak yang masih belum tepat dan berganti-ganti nama dalam menunjuk warna?
4. Dari banyaknya siswa ada berapa anak yang tidak mau menunjuk, menyebut dan mengelompokkan warna dan masih memerlukan bantuan guru dalam menunjuk warna?
5. Bagaimana sistem Pendidikan yang diterapkan TK tersebut dalam membimbing anak untuk mengenali warna?
6. Apakah siswa mudah menghafalkan lagu? Dan lagu yang seperti apa?
7. Anak lebih banyak menyerap ilmu melalui lagu atau melalui teori?

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bukti yang diperlukan sebagai penguat data yang berkaitan dengan sistem pembelajaran TK yang berkaitan. Data yang dikumpulkan adalah berupa

foto-foto proses belajar mengajar baik tatap muka maupun online, arsip serta data-data tertulis yang berkaitan dengan perancangan *Videoclip* pengenalan warna primer dan sekunder. Hal ini diperlukan untuk memperdalam penelitian.

3.3.4 Studi Literatur

Untuk penelitian dilakukan teknik penyusunan sistematis untuk memudahkan langkah-langkah yaitu dengan melakukan studi literatur pada buku, jurnal yang membahas tentang penelitian serupa. Data dari perolehan studi literatur akan digunakan sebagai acuan merancang sebuah penelitian.

3.4 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih poin yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

3.4.1 Reduksi

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung. Prosesi reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga mampu diverifikasi.

3.4.2 Penyajian

Data yang sudah melalui proses reduksi data kemudian akan disajikan dalam bentuk tulisan atau kata-kata, grafik, tabel dan gambar. Tujuan dalam penyajian data ini adalah untuk menggabungkan informasi yang telah diperoleh sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi. Penyajian data juga akan

memudahkan penguasaan informasi dari hasil penelitian, serta menghindari adanya pemikiran serta pengambilan keputusan secara subjektif.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Seperti halnya proses reduksi data, setelah memperoleh data yang dirasa cukup memadai maka selanjutnya dapat diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir. Dengan mempelajari dan memahami kembali data-data hasil penelitian, serta meminta pertimbangan dari berbagai pihak terkait mengenai data-data yang diperoleh di lapangan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan untuk digunakan dalam penelitian.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada halaman bab berikut ini akan dijelaskan tentang hal-hal yang didapat selama penulis melakukan wawancara, observasi, studi kompetitor dan studi literatur serta dokumentasi. Data yang diperoleh akan disimpulkan supaya dapat mempermudah penulis dalam proses menyelesaikan karya.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Berikut merupakan hasil dari pengumpulan data yang telah didapatkan melalui proses penelitian, wawancara, observasi, studi kompetitor dan literatur.

4.1.1 Observasi

Penulis melakukan kunjungan ke salah satu rumah warga untuk melakukan pengamatan kegiatan belajar orang tua dan anak di rumah sebagai tempat observasi. Yang menjadi objek observasi adalah Kian Ath-Thufail yang berumur 4 tahun. Kian sangat aktif dan bersemangat dalam mempelajari warna. Kian termasuk anak yang sangat percaya diri dalam menyebutkan warna.



Gambar 4. 1 Kian Ath-Thufail sebagai objek penelitian observasi

Seperti saat kian menyebutkan dan mengelompokkan warna menggunakan *sticky notes* dan ditempelkannya pada aquarium, kian dapat menyebutkan warna-warna primer, namun kian sedikit bingung saat membedakan warna hijau dan warna kuning. Kian juga senang menyebutkan warna menggunakan lagu, namun tidak hanya warna tetapi benda lain juga senang disebutkan oleh kian menggunakan lagu.

Kian juga dapat mengoperasikan gawai ibunya dan mengakses sebuah *platform* untuk memutar lagu maupun film anak-anak.

Penulis juga melakukan kunjungan ke salah satu rumah warga yang memiliki 2 anak TK dan Kelompok Bermain (KB) untuk melakukan observasi kegiatan belajar dan bermain anak dirumah sebagai tempat observasinya. Yang menjadi objek observasi adalah Ibra Aljendra (5 tahun) dan Lala Areta (4 Tahun). Ibra dan Lala merupakan kakak beradik yang setiap hari bermain dan belajar Bersama terutama pada saat masa pandemi.



Gambar 4. 2 Lala dan Ibra sebagai objek observasi

Materi yang sangat mereka sukai adalah menghafalkan objek beserta warnanya, menulis dan menyebutkan huruf, berhitung dan bernyanyi. Namun diantara keduanya, Ibra lebih cenderung memiliki percaya diri lebih besar daripada Lala saat menyebutkan warna-warna yang ditanyakan oleh bundanya. Ibra sudah cukup mahir dalam membedakan warna primer dan sekunder dan mampu memahaminya dengan baik. Sayangnya Lala masih cukup canggung dan ragu seperti Kian yang masih ragu dalam membedakan warna kuning dan hijau, serta warna hijau dan biru. Ibra dan Lala juga sering menyanyikan lagu-lagu yang berisikan tentang pengenalan warna yang telah diajarkan oleh sekolahnya. Mereka berdua juga mahir dalam mengoperasikan gawai untuk menonton film anak-anak maupun lagu anak-anak di internet.

4.1.2 Wawancara

a. Guru Taman Kanak-kanak

Penulis telah melakukan wawancara dengan salah satu guru TK Sunan Giri Surabaya dengan ibu Nurus Sa'adah melalui media *Videocall* dan Ibu Kuspini sebagai guru TK RW 1 Kertajaya melalui kunjungan lokasi langsung :



Gambar 4. 3 Guru TK Sunan Giri Surabaya, Ibu Nurus Sa'adah

TK Sunan Giri Surabaya pada saat ini sedang melakukan penerapan sistem belajar daring atau *online*. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa TK Sunan Giri pada masa *offline* masih menggunakan cara yang lama, yakni menggunakan *Crayon*, pensil warna dan media gambar. Namun saat ini, karena TK Sunan Giri sedang menjalani pembelajaran online atau daring maka pembelajaran yang digunakan masih melalui tugas saja, setiap hari siswa dianjurkan untuk memahami satu warna dengan mengumpulkan benda-benda yang berwarna sesuai dengan yang diperintahkan oleh guru. Ada sebanyak 47 Siswa di TK Sunan Giri yang terdiri dari 20 dari TK A ada 20 siswa dan 27 siswa dari TK kelas B. Ada sekitar 10 dari 47 siswa yang masuh ragu dalam menyebutkan warna, ada sekitar 5 dari 37 siswa yang tidak tepat dalam menunjuk dan berganti menyebutkan nama warna. Serta ada sekitar 6 dari 32 siswa yang tidak mau dan dan tidak bisa serta tidak memiliki kepercayaan diri dalam menyebutkan warna yang ditunjuk oleh gurunya.



Gambar 4. 4 Kepala Sekolah dan Guru TK RW 1 Kertajaya, Surabaya

TK RW 1 Kertajaya juga saat ini sedang menggunakan penerapan system belajar daring atau *online*. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pada saat masa pandemi seperti ini minat anak dalam menerapkan dan terus mengeksplorasi tentang warna menurun drastis saat sudah menginjak di kelas B. Menurut ibu Fatikah selaku kepala sekolah serta ibu Kuspini selaku guru TK yang mengajar siswa secara langsung menganggap hal ini sangat dikhawatirkan, mengingat sebentar lagi anak akan masuk ke jenjang Sekolah Dasar (SD) namun tidak memiliki bekal yang cukup. Sistem belajar TK RW 1 Kertajaya ini diberikan guru kepada muridnya melalui *Whatsapp* dengan mengirimkan soal-soal mengenai warna serta video manual tentang pengenalan warna yang dibuat oleh guru itu sendiri sebagai bentuk interaksi kepada siswa. Menurut ibu kuspini melalui warna, para siswa juga dapat mengenal beberapa sifat dan karakter, seperti warna merah menunjukkan larangan, serta warna hijau menandakan sifat yang benar. Kemudian ibu Kuspini menyatakan bahwa jika dengan riang gembira dan penuh apresiasi, maka anak akan terpacu dan terus bersemangat dalam mempelajari hal-hal baru.

b. Siswa/i Taman Kanak-kanak

Penulis juga melakukan wawancara dengan salah satu murid TK RW 1 Kertajaya kelas B yaitu Ibra Aljendra yang berusia 5 tahun. Ibra berpendapat bahwa ia senang saat menonton film kartun di *platform Youtube*. Ibra menyebutkan bahwa ia bisa sekaligus mengenal berbagai karakter, sifat serta warna yang berbagai

macam. Selain itu, ia juga sangat senang jika terdapat lagu yang mengiringi kartun tersebut sebab itu tidak membuatnya bosan dengan kartun tersebut.



Gambar 4. 5 Ibra Aljendra sebagai Narasumber, Surabaya

Ibra mengatakan bahwa ia juga menerima pembelajaran tentang warna dari gurunya. Hal ini merupakan hal yang mudah untuk Ibra, namun tanpa bimbingan orang tua terkadang dia merasa bingung. Menurutnya belajar melalui *online* memang menyenangkan. Namun Ibra merasa sedih sebab ia tidak dapat bertemu teman sebayanya untuk bermain dan belajar bersama dan tidak mendapatkan stempel “bintang” ditangannya yang berarti sebuah apresiasi dari gurunya.

Kesimpulannya adalah Ibra sudah menguasai tentang warna primer dan sekunder, namun proses yang dilalui juga membutuhkan cara mengajar yang tepat, seperti dengan riang gembira, apresiasi serta berlagu juga dapat membantu materi menyerap kedalam pengetahuan Ibra.

Kesimpulan dari keempat narasumber yang telah diwawancarai adalah mempelajari tentang warna merupakan hal yang penting baik di kehidupan pribadi maupun di lingkungan sekitar. Sebab melalui warna, siswa dapat juga mengenali beberapa sifat dan karakter. Pembelajaran dapat dilakukan melalui metode yang riang gembira serta kreatif yang membuat siswa merasa senang untuk mempelajari hal tersebut dan memudahkan anak untuk mengingat teori yang disampaikan. Selain itu, menggunakan penerapan ke dalam benda yang tidak asing bagi siswa, seperti Buah, Hewan atau yang lainnya sehingga anak lebih tertarik serta menambah wawasan tentang objek tersebut.

4.1.3 Studi Literatur

Pada penelitian ini, studi literatur yang digunakan penulis yaitu buku dan jurnal yang membahas mengenai tumbuh kembang dan proses pengenalan terhadap warna untuk anak usia dini. Berikut merupakan buku dan jurnal yang menjadi acuan teori pada penelitian ini :

1. Buku ajar tumbuh kembang anak usia 0-12 tahun oleh Dr. Erna Setyaningrum, S.S.T., M.M., M.Pd.K.

Dalam buku ini disebutkan bahwa anak usia dini karakteristik seperti unik, eksploratif, aktif dan senang akan fantasi yang membuat anak senang dengan hal-hal yang imajinatif dan rasa ingin tahu yang kuat. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa anak sangat penting untuk dikenalkan hal-hal mendasar seperti yang dikemas semenarik dan seimajinatif mungkin.

2. Kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo oleh Hesti Hernia.

Dalam jurnal tersebut disebutkan bahwa anak usia dini diusia 5 tahun pertama mengalami kecepatan dalam perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik maupun mental serta pola pikir yang menyertainya. Tidak hanya secara fisik namun secara sosial, emosional, intelegasi juga berkembang pesat. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peran pendidik sangat penting dan dibutuhkan dalam memberikan dan mengajarkan anak untuk memahami sesuatu dengan segala media yang digunakan.

3. Musik Sebagai Stimulus pada Kecerdasan Emosi Anak (Studi Kasus TK A di Kelompok Bermain Kasih Ibu) oleh Siti Fadjryana dan Siti Mulifatin.

Dalam Jurnal tersebut disebutkan bahwa terdapat keterkaitan antara musik dan intelegensi anak. Gardner menyebutkan bahwa kecerdasan musical berpengaruh dengan kecerdasan-kecerdasan lainnya, seperti mengolah dan mengendalikan emosi sehingga tidak meledak dan akhirnya dapat mempengaruhi perilakunya secara wajar. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa selain mempermudah proses belajar anak, musik juga dapat membantu anak mengenali dan mengendalikan emosi dalam pribadi anak.

4.1.4 Studi Kompetitor

Penulis mengobservasi beberapa *videoclip motion graphic* serupa tentang pengenalan warna yang ditujukan kepada anak usia dini melalui media *platform* Youtube. Berikut merupakan *videoclip* yang digunakan penulis sebagai studi kompetitor :

1. Lagu Anak Indonesia | Warna oleh kanal youtube Lagu Anak Indonesia.



Gambar 4. 6 Video Kompetitor 1

(Sumber: www.youtube.com, 2021)

Video berikut memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah

- a. Materi motion sangat ringan sehingga memicu imajinasi anak
- b. Penerapan warna pada objek sudah tepat sehingga mudah dipahami
- c. Telah ditonton lebih dari 2,8 Juta kali
- d. Menggunakan karakter hewan-hewan yang disukai anak-anak

Namun Video berikut memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah

- a. Tempo lagu yang sangat lambat sehingga memiliki kesan kurang bersemangat
- b. Tidak menggunakan lagu ciptaan sendiri
- c. Lirik yang diulang pada durasi yang sangat Panjang, sehingga memiliki kesan yang membosankan
- d. Warna yang digunakan pada video memiliki kesan yang cukup gelap

2. Belajar Warna | Lagu Anak Indonesia oleh kanal youtube HEY BLO!



Gambar 4. 7 Video Kompetitor 2

(Sumber: www.youtube.com, 2021)

Video berikut memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah

- a. Grafis 3D yang bagus
- b. Pergerakan *motion* yang cukup halus
- c. Warna yang digunakan sangat cocok untuk anak-anak
- d. Telah ditonton lebih dari 1 Juta kali

Namun Video berikut memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah

- a. Tempo lagu yang sangat lambat sehingga memiliki kesan kurang bersemangat
- b. Lirik yang diulang pada durasi yang sangat Panjang, sehingga memiliki kesan yang membosankan
- c. Durasi video yang cukup lama, yakni 3:35

Dari kedua video kompetitor tersebut dapat disimpulkan bahwa video yang digunakan terlalu panjang sehingga memiliki kesan yang membosankan. Kedua video kompetitor ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, namun kedua video tersebut sama-sama memiliki tempo yang lambat sehingga menimbulkan kesan membosankan.

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Reduksi Data

1. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dapat disimpulkan bahwa:

- a. Anak TK maupun usia dini masih dijumpai anak yang belum mengenali warna dengan baik, sehingga menimbulkan rasa ragu untuk menyebutkan warna.
- b. Masih banyak dijumpai anak yang kesulitan dalam membedakan warna-warna primer dan sekunder.
- c. Anak-anak juga dapat mengoperasikan gawai untuk mengakses hiburan anak-anak pada sebuah platform.
- d. Kegiatan belajar mengajar saat ini sedang dilaksanakan di rumah masing-masing secara *online* atau daring.

2. Wawancara

Kesimpulan dari wawancara yang telah dilakukan adalah mempelajari tentang warna merupakan hal yang penting baik di kehidupan pribadi maupun di lingkungan sekitar. Sebab melalui warna, siswa dapat juga mengenali beberapa sifat dan karakter. Pembelajaran dapat dilakukan melalui metode yang riang gembira serta kreatif yang membuat siswa merasa senang untuk mempelajari hal tersebut dan memudahkan anak untuk mengingat teori yang disampaikan. Selain itu, menggunakan penerapan ke dalam benda yang tidak asing bagi siswa, seperti Buah, Hewan atau yang lainnya sehingga anak lebih tertarik serta menambah wawasan tentang objek tersebut.

3. Studi Literatur

Berdasarkan studi literatur yang telah didapatkan, maka hal tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik seperti unik, eksploratif, aktif, imajinatif dan rasa ingin tahu yang kuat. Pada usia dini ini pula terjadi perkembangan yang sangat pesat, baik fisik, cara berfikir maupun emosionalnya. Hal itu dapat dikendalikan oleh anak, salah satunya melalui musik sebab melalui musik anak dapat mengekspresikan segala sesuatu yang diharapkan.

4. Studi Kompetitor

Melalui hasil analisa dari 2 video kompetitor berupa video animasi pengenalan warna, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini saat ini lebih senang belajar secara tidak langsung melalui musik video, terlebih melalui beberapa platform seperti youtube.

4.2.2 Penyajian Data

Dari pengumpulan data observasi, wawancara, studi literatur serta studi kompetitor yang telah direduksi, maka didapatkan data sebagai berikut :

1. Pembelajaran mengenai warna pada anak taman kanak-kanak sangat penting, sebab dapat mengasah kemampuan kognitif pada anak.
2. Sejumlah sekolah TK di Surabaya masih menggunakan cara lama untuk pengenalan warna pada siswanya.
3. Pengenalan warna melalui penerapannya pada buah dan hewan sangat efektif bagi anak untuk mengenal dan mengingat fisik maupun karakteristik warna.
4. *Media video clip motion graphic* sangat tepat untuk membantu anak usia dini dan siswa TK dalam belajar mengenai warna.
5. Dukungan lingkungan juga berpengaruh terhadap efektifitas anak dalam memahami segala sesuatu, termasuk pengenalan terhadap warna.

4.2.3 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil adalah pembelajaran mengenai warna sangatlah penting bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sejak dini, sebab pada usia dini atau *golden age* ini merupakan masa berkembangnya kualitas pikir anak secara pesat. Penerapan yang paling tepat untuk pengenalan warna bagi anak-anak adalah pada benda disekitarnya, seperti buah dan hewan. Media yang tepat untuk proses pembelajaran tersebut adalah melalui *video clip motion graphic*. Penggunaan media tersebut dikarenakan terdapat lagu dan animasi yang dapat lebih menarik perhatian baik dari sudut *audio* serta *visual* anak supaya anak dapat memahami rupa dari warna yang dimaksud melalui objek-objek yang ada disekitarnya.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebab melalui Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi literatur serta studi kompetitor. *Output* yang dihasilkan nantinya akan berupa *Videoclip* yang berjudul “Ayo belajar warna”.

4.3 Konsep *Keyword*

Dari data yang sudah disaring serta disimpulkan akan digunakan untuk menentukan konsep dan *keyword* untuk penelitian ini.

4.3.1 Analisis Segmentasi, *Targeting*, *Positioning* (STP)

1. Segmentasi

a. Geografis

Negara	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Surabaya
Kepadatan Populasi	: Kota Besar

b. Demografis Primer

Usia	: 3-5 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Pendidikan	: Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak
Kelas Sosial	: Menengah Keatas

c. Demografis Sekunder

Usia	: 25-30 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Pendidikan	: SMA sederajat hingga Perguruan Tinggi
Kelas Sosial	: Menengah Keatas

d. Psikografis

Segmentasi psikografis penelitian ini merupakan siswa kelompok bermain dan taman kanak-kanak berusia 3 hingga 5 tahun yang belum maupun sedang dalam proses masa belajar mengenai pengenalan warna, kemudian orang tua berusia 23 hingga 30 tahun yang memiliki kebiasaan dan aktif dalam menggunakan media sosial seperti Youtube dan

Instagram serta orang tua yang tertarik pada tumbuh kembang anak menggunakan video yang unik serta kreatif.

2. *Targeting*

Pada penelitian ini menuju pada 2 target, yakni target market dan *audience*. Target market yang dituju adalah orang tua yang memiliki anak berusia 3 hingga 5 tahun yang sedang atau belum dalam proses mempelajari tentang warna, serta target *audience* yang dituju adalah anak TK maupun KB yang berusia 3-5 tahun yang sedang maupun belum dalam proses mempelajari tentang warna.

3. *Positioning*

Sebagai media yang mempermudah orang tua pada saat mengenalkan warna primer dan sekunder pada anak serta media pembelajaran dalam mengenal dan mengingat warna primer dan sekunder khususnya anak usia 3 hingga 5 tahun agar lebih tertarik untuk mempelajari mengenai warna.

4.3.2 *Unique Selling Proposition (USP)*

USP adalah keunikan yang dimiliki oleh suatu bentuk rancangan supaya rancangan tersebut dapat menarik perhatian masyarakat. *Unique Selling Proposition* pada *video clip* animasi *motion graphic* berjudul “Ayo Belajar Warna” ini adalah sebagai suatu bentuk media pengenalan warna primer dan sekunder pada anak usia 3 hingga 5 tahun menggunakan *motion graphic* sebagai bentuk visualnya dengan penambahan lagu pada videonya. Lagu pada *video clip* ini belum pernah digunakan sebelumnya, sehingga lagu ini bersifat orisinal. Sehingga *videoclip* ini memiliki keunikan yang berbeda dari *videoclip motion graphic* yang lainnya.

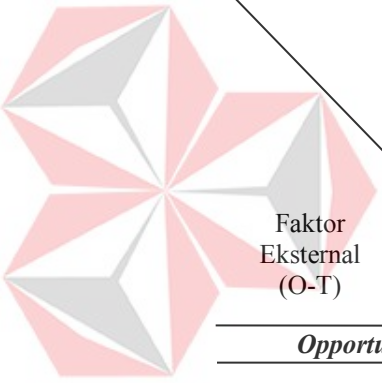
4.3.3 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui dan memahami tentang kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), Keberuntungan atau peluang yang bisa didapatkan (*Opportunity*) dan ancaman (*Threat*) dari data yang telah didapatkan pada penelitian ini. Untuk mendapatkan hasil analisis tersebut, berikut merupakan matriks yang telah digunakan :

1. *Strength + Opportunity (S-O)*. Yakni menggunakan kekuatan yang ada untuk membuka suatu peluang.
2. *Weakness + Opportunity (W-O)*. Yakni menggunakan sebuah peluang untuk memecahkan masalah ataupun kelemahan.
3. *Strength + Threat (S-T)*. Yakni agar dapat mengetahui ancaman yang kemungkinan akan terjadi dan menjadikan kekuatan sebagai bahan antisipasi pada ancaman yang ada.
4. *Weakness + Threat (W-T)*. Yakni mengetahui segala ancaman dan kekurangan guna untuk dapat mengurangi serta meminimalisir kelemahan, dan menjadikan antisipasi dari segala macam ancaman.

Berikut adalah tabel analisis SWOT dari perancangan ini :

Tabel 4.1 Analisis SWOT

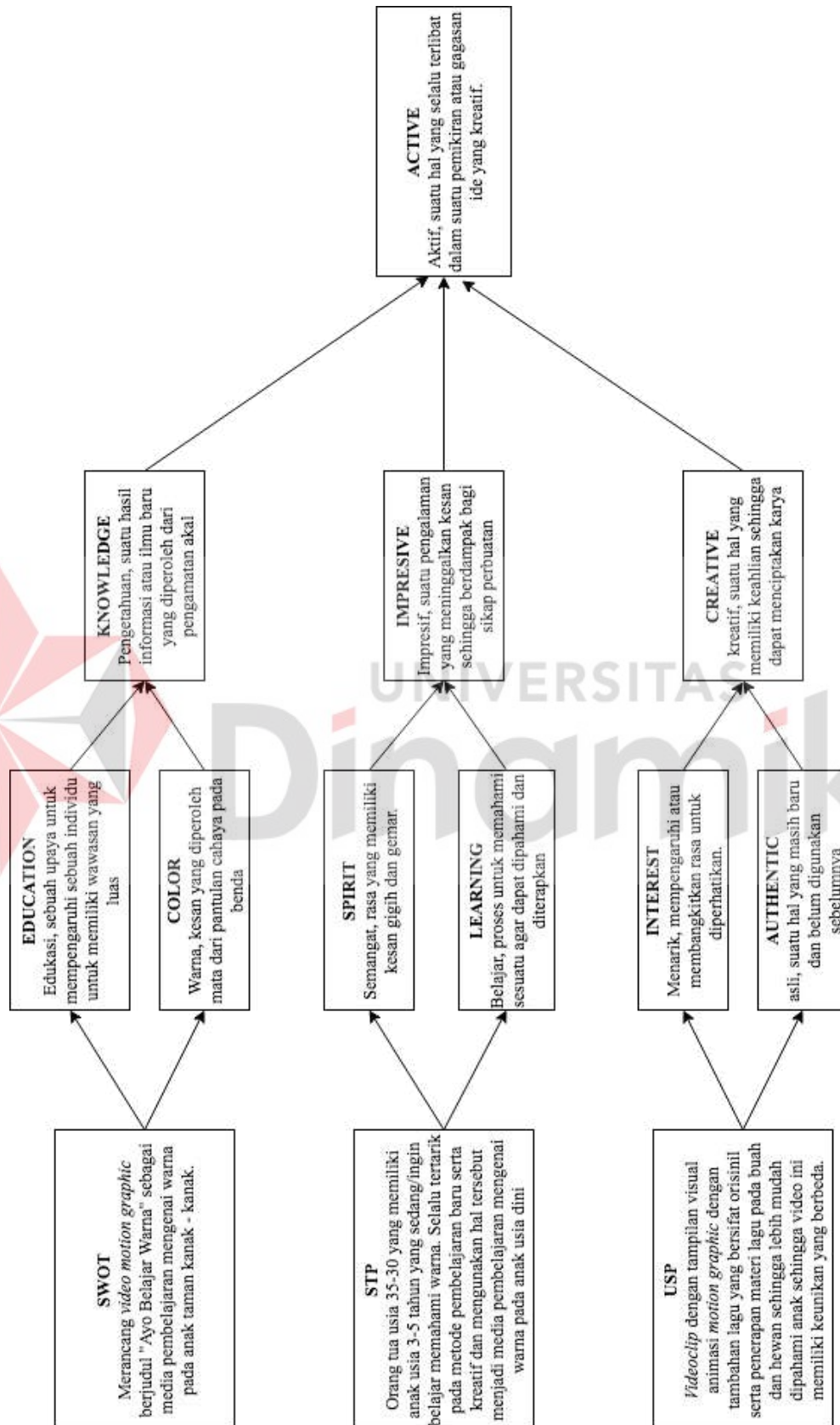
 Faktor Internal (S-W)	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
	<ul style="list-style-type: none"> - Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan Imajinatif - Anak Usia Dini memiliki perkembangan otak yang cepat 	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak anak taman kanak-kanak yang masih kurang mengenal dan memahami warna - Para guru masih mengajar dengan metode lama
Faktor Eksternal (O-T)	<i>Opportunities</i>	<i>Threat</i>
	<ul style="list-style-type: none"> - Anak usia dini senang dengan metode pembelajaran menggunakan musik dan video - Anak usia dini memiliki semangat yang besar untuk belajar hal baru - Antusias anak meningkat saat belajar hal yang terikat pada dirinya 	<ul style="list-style-type: none"> - Orang tua yang semakin sibuk dengan pekerjaannya sehingga waktu mendampingi anak belajar menjadi berkurang
	<i>S-O</i>	<i>W-O</i>
	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>video clip motion graphic</i> pengenalan warna pengenalan warna sebagai media pembelajaran - Belajar mengenai warna sekaligus buah dan hewan yang berbagai macam warna - Menggunakan video berlagu untuk meningkatkan perkembangan otak anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang media pembelajaran yang menarik mengenai warna dengan metode yang baru dan karakter yang tidak asing bagi anak untuk meningkatkan semangat belajar. - Memanfaatkan semangat anak untuk mulai mengajarkan materi warna pada anak.
	<i>S-T</i>	<i>W-T</i>
	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang media pembelajaran yang mudah diterima bagi anak dan menyenangkan - Merancang <i>videoclip motion graphic</i> mengenai pembelajaran tentang warna yang dapat diakses dimanapun untuk memudahkan orang tua dalam mengajarkan anak mereka mengenai warna 	<ul style="list-style-type: none"> - Memanfaatkan sosial media sebagai media promosi agar dapat menyebar ke orang tua yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran orang tua tentang pembelajaran warna pada anak usia dini

Strategi utama : Merancang *video motion graphic* berjudul “Ayo Belajar Warna” sebagai media pembelajaran mengenai warna pada anak taman kanak – kanak.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.3.4 Keyword



Bagan 4. 1 Bagan Keyword

4.3.5 Deskripsi *Keyword*

Berdasarkan kesimpulan yang telah didapatkan melalui STP, USP dan SWOT, maka dapat disimpulkan bahwa keyword yang tepat untuk adalah *Active* atau aktif. Arti kata aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah dinamis atau bertenaga, serta giat (dalam melakukan segala hal). Menurut Budimansyah, dkk (2013) arti kata aktif bagi pembelajaran yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif yang dapat mendorong untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan siswa. Jika dikaitkan dengan penelitian ini maka hal tersebut memiliki makna yaitu penelitian ini dirancang dengan ide dan gagasan yang kreatif serta berinovasi baru, yakni dengan merancang *video motion graphic* mengenai pembelajaran warna dengan sasaran audience anak usia 3-5 tahun dengan target market orang tua dan guru agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan baru bagi anak dan orang tua serta guru.

4.4 Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Konsep Perancangan

Konsep Perancangan adalah suatu langkah awal dalam proses pengerjaan sebuah karya seni agar hasil karya tersebut memiliki ide gagasan serta konsep yang jelas dan kuat.

4.4.2 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif karya ini adalah membuat media pembelajaran mengenai warna primer dan sekunder untuk anak usia 3-5 tahun yang menarik supaya dapat dinikmati serta dipahami oleh anak – anak serta dapat membantu orang tua dan guru agar lebih mudah dalam mengajarkan warna pada anak.

4.4.3 Strategi Kreatif

Strategi yang akan digunakan untuk penelitian ini yaitu menggunakan *video clip animasi motion graphic* dengan menggunakan lagu yang orisinal, dengan lirik lagu yang belum digunakan oleh lagu pengenalan warna pada umumnya serta

dikemas secara menarik. Selain itu, warna yang dikenalkan pada anak diimplementasikan pada buah dan hewan agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Berikut merupakan unsur strategi kreatif pada penelitian ini :

1. Judul

Judul yang digunakan perancangan video motion graphic ini adalah “ayo belajar warna”. Tujuan dari judul tersebut adalah untuk menjadi penyemangat serta ajakan untuk anak dalam mempelajari warna primer dan sekunder yang diterapkan pada objek buah dan hewan.

2. Tipografi

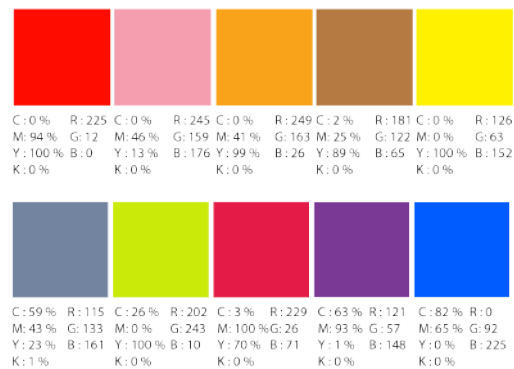
Tipografi yang digunakan dalam perancangan *video clip motion graphic* pengenalan warna sesuai dengan konsep *videoclip* ini adalah tipe *font Sans Serif*. Sebab font ini terlihat tebal dan memiliki tingkat keterbacaan yang jelas serta memberikan kesan yang lucu saat dipadukan dengan warna yang sesuai. Sehingga *font* ini sangat cocok digunakan untuk anak-anak. *Font* yang digunakan yakni Montserrat serta Arial Rounded MT Bold.



Gambar 4. 8 Font yang digunakan

3. Warna

Keyword yang telah ditentukan adalah *Active*, seperti yang telah disebutkan pada buku *The Complete Color Harmony* penulis memilih skema *Playful* untuk tema warna pada karya yang akan dihasilkan. Pada buku tersebut disebutkan bahwa skema warna playful juga merupakan warna yang aktif, memiliki warna yang membangkitkan semangat serta memberikan kesan riang. Peneliti menggunakan warna kuning dan putih sebagai warna dominan sebab menurut C.S Jones warna kuning adalah warna yang paling memiliki kesan bahagia dan menimbulkan hasrat bergembira dan bermain (2015).



Gambar 4. 9 Warna terpilih

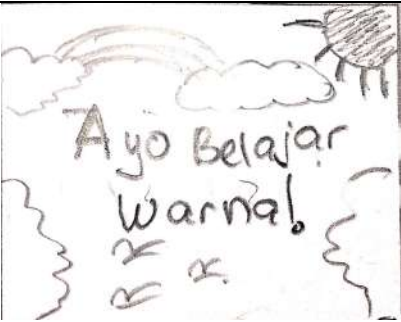
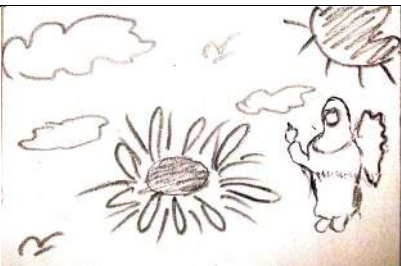

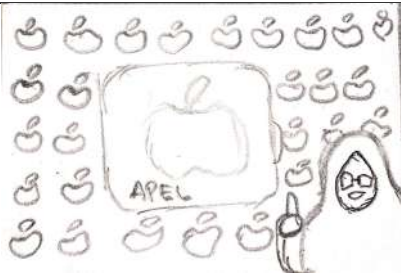

4. Lagu

Lagu adalah media pendukung utama untuk mengiringi animasi visual dalam *videoclip* yang akan dihasilkan dari penelitian ini, maka penulis menggunakan lagu yang orisinal dengan komposisi nada dan lagu yang belum pernah digunakan pada lagu yang sudah rilis sebelumnya. Lagu yang digunakan berisikan tentang macam – macam warna serta terdapat buah serta hewan sebagai media implementasi visualnya. Irama yang digunakan lagu ini merupakan irama yang bersifat ceria namun dengan tempo yang sederhana dan tidak terlalu cepat, sehingga mudah dicerna.

4.4.4 Storyboard

Proses *storyboard* dimulai saat setelah menyelesaikan proses pembuatan konsep. *Storyboard* memiliki fungsi sebagai bahan acuan ataupun gambaran awal pada visual yang akan digunakan di animasi pada *video motion graphic* yang akan dibuat.

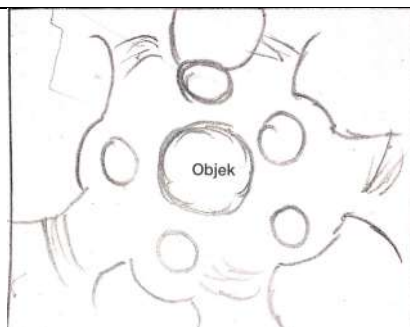
Tabel 4.2 *Storyboard*

No.	Deskripsi	Storyboard
1.	Awal video dibuka dengan <i>pop up</i> tuliskan judul lagu, yaitu “AYO BELAJAR WARNA” dengan <i>background</i> langit warna-warni, terdapat sejumlah objek seperti awan, matahari, burung dan pelangi.	
2.	Lalu dilanjutkan dengan <i>Scene</i> karakter Bundadari yang terbang sambil menari dilangit kemudian terdapat <i>pop up</i> kembang api dengan warna-warna yang disesuaikan dengan lagunya.	
3.	Lalu scene selanjutnya terdapat bundadari yang melompat-lompat diatas bunga dilangit dengan warna yang sesuai dengan lagu	
4.	Lalu pada saat instrument, terdapat scene penyebutan nama buah dan hewan dengan background pattern objek yang kelap-kelip.	
5.	Kartu yang memuat objek berputar saat berganti nama buah atau nama hewan beserta background yang berubah mengikuti objek yang tertera pada kartunya.	

6. Bundadari terbang bergembira diantara awan dengan objek-objek yang berterbangan satu – persatu



7. Akhir video menunjukkan bundadari berputar melingkari lingkaran yang berisikan objek buah atau hewan yang berganti sesuai dengan lirik lagu. (zoom out)



4.5 Perencanaan Media

4.5.1 Tujuan Media

Menurut pernyataan Cangara dalam Buku Pengantar Ilmu komunikasi pada tahun 2006 menyebutkan bahwa media merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator pada khalayak. Dalam pernyataan tersebut, media yang menjadi dominasi dalam berkomunikasi adalah panca indera manusia seperti mata dan telinga. Oleh sebab itu, penggunaan media sangat penting untuk mendukung promosi *video motion graphic* Ayo Belajar Warna ini.

4.5.2 Konsep Video Pembelajaran

Video motion graphic Ayo Belajar Warna ini memiliki konsep memberikan pembelajaran mengenai warna pada anak-anak dengan representasi warna pada buah-buahan serta hewan, seperti apel, pisang, zebra, kuda dan lain-lain. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenali warna serta menambah pengetahuan tentang buah dan hewan. Selain itu, video ini memiliki konsep cerita, yaitu diawali oleh seorang guru yang dijuluki “Bundadari” ini sedang mengajak para *audience* untuk terbang ke atas langit, hal ini bertujuan untuk mengasah imajinasi anak. Pada saat bundadari terbang, *audience* dan bundadari akan menemukan banyak objek yang berwarna-warni seperti bunga, kembang api, lalu objek implementasi yaitu hewan dan buah – buahan.

4.5.3 Strategi Media

Media utama dari penelitian ini adalah *video motion graphic* berjudul “Ayo Belajar Warna”. Media pendukung yang akan digunakan pada penelitian ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu Media *Online* seperti Youtube dan Instagram. Lalu *Offline* seperti, Poster, Xbanner dan Stiker. Media yang digunakan tersebut dipilih berdasarkan target *audience* yang telah ditentukan sehingga mudah untuk diterima oleh *audience*.

4.5.4 Perancangan Desain

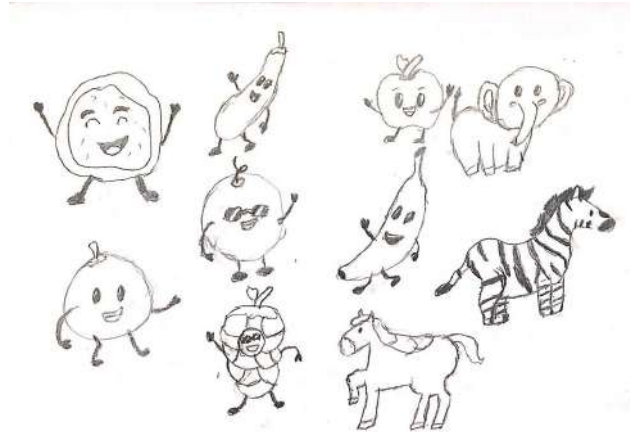
Berikut merupakan bagian proses dari perancangan desain *videoclip motion graphic* “Ayo Belajar Warna”:

1. Sketsa Desain Karakter

Berikut merupakan beberapa alternatif sketsa karakter yang akan menjadi karakter utama dalam *videoclip* yang dirancang :



Gambar 4. 10 Sketsa Karakter



Gambar 4. 11 Sketsa Karakter buah

2. Sketsa Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan sebagai media promosi adalah X-banner, poster, *Feed* Instagram, dan stiker yang dapat ditempel. Berikut merupakan sketsa dari media pendukung:



Gambar 4. 12 Sketsa XBanner

Pada sketsa poster ini memuat informasi tentang judul videoclip, identitas instansi, informasi akses videoclip serta beberapa karakter.



Gambar 4. 13 Sketsa Poster

Pada sketsa poster ini juga memuat informasi tentang judul videoclip, identitas instansi, informasi akses videoclip serta beberapa karakter.



Gambar 4. 14 Sketsa Stiker

Pada sketsa stiker ini juga berisikan tentang karakter dan nama buah dan hewan serta nama warna dan background yang mengikuti warnanya .



Gambar 4. 15 Feed Instagram

Pada sketsa *feed* Instagram ini juga berisikan tentang karakter dan nama buah dan hewan serta nama warna dan background yang mengikuti warnanya juga.

4.5.5 Implementasi Karya

Berikut merupakan implementasi dari perancangan desain *videoclip motion graphic* “Ayo Belajar Warna” :

1. Desain Karakter



Gambar 4. 16 Karakter Bundadari

Karakter Bundadari ini didesain dengan warna yang dominan merah jambu untuk memberikan kesan lembut dan penyayang, sehingga anak akan lebih nyaman saat melihat karakter bundadari.



Gambar 4. 17 Karakter Buah dan Hewan

Karakter buah dan hewan ini didesain dengan karakter yang berekspresi, sehingga memberi kesan hidup. Karakter juga menggunakan warna yang terang agar memberikan kesan ceria.

2. Media Utama

Media utama dari perancangan ini adalah *video motion graphic* berjudul “Ayo Belajar Warna”. Berikut merupakan beberapa penggalan cerita dari *video motion graphic* tersebut :



Gambar 4. 18 Scene Pembuka

Berikut merupakan *scene* pembuka saat instrumen lagu di mainkan. Pada *scene* ini terdapat seluruh buah dan hewan yang digunakan sebagai objek implementasi warna pada *video* ini.



Gambar 4. 19 Scene Kembang Api

Pada *scene* berikut terdapat *pop-up* kembang api yang meledak sesuai dengan warna yang disebutkan pada lagu tersebut. Selain itu juga terdapat karakter Bundadari yang ikut menari mengiringi kembang api tersebut.



Gambar 4. 20 Scene buah dan hewan melintas

Pada *scene* ini berisikan tentang buah dan hewan ini melintasi langit dengan Bundadari yang sedang menunjuk ke buah dan hewan diatas seakan menunjukkan bahwa kita telah memahami warna-warna tersebut.



Gambar 4. 21 Scene bunga warna warni

Pada *scene* ini terdapat Bundadari yang terbang dengan dikelilingi bunga warna – warni yang muncul saat warnanya disebut pada lagu.



Gambar 4. 22 Scene warna hewan dan buah

Pada *scene* ini akan disebutkan buah dan hewan serta terdapat pattern buah dan bundadari yang mengiringinya.

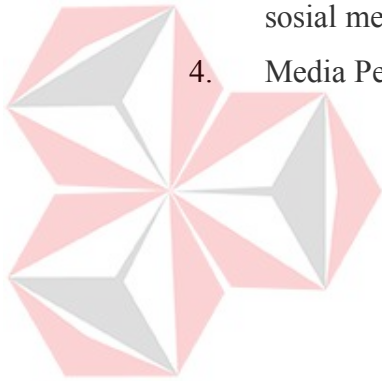
3. Media Pendukung Poster



Gambar 4. 23 Media Pendukung Poster

Poster ini menggunakan karakter Bundadari dengan karakter buah dan hewan. Dalam poster ini memuat Informasi tentang judul lagu, ajakan untuk belajar mengenal warna bersama dengan Bundadari dan memuat informasi sosial media dan situs youtube milik “Ayo Belajar Warna”.

4. Media Pendukung X-Banner



Gambar 4. 24 Media Pendukung Xbanner

Xbanner ini menggunakan karakter Bundadari dengan karakter buah dan hewan. Dalam xbanner ini memuat informasi tentang judul lagu, ajakan untuk belajar mengenal warna bersama dengan Bundadari dan memuat informasi sosial media dan situs youtube milik “Ayo Belajar Warna”.

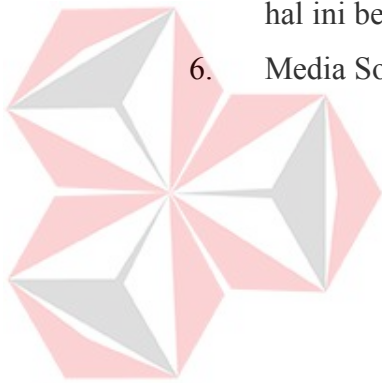
5. Media Pendukung Stiker.



Gambar 4. 25 Media Pendukung Stiker

Stiker ini menggunakan karakter buah dan hewan. Pada stiker ini buah dan hewan menggunakan warna *background* yang selaras dengan warna objek, hal ini bertujuan untuk mengasah sensor motorik anak juga.

6. Media Sosial Instagram.



Gambar 4. 26 Media Pendukung Feeds Instagram

Feed Instagram ini dapat membantu meningkatkan promosi serta mempermudah akses jangkauan bagi para audience kepada hasil karya penelitian ini. Selain itu Instagram juga dapat menjadi media untuk menunjukkan citra dari *video motion graphic* tersebut.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan *video motion graphic* membutuhkan 3 tahapan produksi, yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam proses pembuatan *video motion graphic* ini terdapat proses pembuatan konsep, pembuatan karakter dan ilustrasi, pembuatan lagu, serta pembuatan animasi dari karakter yang telah dibuat, dan proses penggabungan antara lagu dengan animasi yang telah dibuat. Konsep yang dibuat harus sesuai dengan hasil penelitian, serta harus memperhatikan hal yang dapat membuat hasil karya tersebut dapat diterima oleh *target audience*. Dalam hal tersebut tentunya disusun berdasarkan *keyword* yang telah didapatkan, baik dalam pemilihan tipografi, warna, dan lainnya. Hal tersebut kemudian dilanjutkan dengan penyesuaian terhadap target market serta *audience* yang telah ditentukan. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan media pendukung seperti X-banner, feed Instagram serta stiker untuk membantu promosi *video motion graphic* tersebut.

5.2 Saran

Penelitian mengenai pembelajaran warna pada anak usia dini ini menghasilkan *video motion graphic* pembelajaran mengenai warna primer dan sekunder untuk anak taman kanak-kanak. Oleh sebab itu peneliti berharap dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang *videoclip* “Ayo Belajar Warna” dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak pada usia 3-5 tahun. Meningkatkan pengetahuan para siswa/i mengenai susunan warna primer dan sekunder agar dapat lebih mudah diingat dan tidak merasa ragu dalam mengenali nama warna dan mendukung rasa percaya diri serta memberikan rasa senang dan antusias pada anak saat mempelajari berbagai warna meskipun proses pembelajaran saat ini dalam masa kegiatan belajar dan mengajar *online*. Dalam karya ini tentu masih banyak yang harus dikembangkan, baik dari sisi alur maupun pada *motion*-nya oleh sebab itu peneliti sangat berharap besar untuk masukan dan saran guna kelancaran karya yang dihasilkan oleh penulis dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Sadiman. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dan, Moller. (2011). *Redifining Music Video*. California: Major Written Assessment.
- Fadilah, M., *Desain Pembelajaran Paud*, (2012). Jogjakarta : Ar-Ruzz hal. 162
- Gumelar, M.S. (2011). *2D Animation Hybrid Technique Book A*. Jakarta: PT Indeks.
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno, 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kotler, Philip, Kevin Lane Keller. 2012. *Marketing Management, 14th Edition*. United States of America : Pearson
- Sutomo, Edi. (2015). *Teori Belajar matematika (Brunner, Dienes, Ausubel)*.
- Sunaryo, Selamat, (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Hikayat Publishing.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, (ed. 2), *Nirmana: Elemen-Elemen Seni Dan Desain*, Yogyakarta: JALASUTRA, Anggota IKAPI, 2010
- Yusriana Ajeng (2012), *Kiat-kiat Menjadi guru PAUD yang Disukai Anak-Anak*, Jogjakarta: DIVA Press
- Budimansyah, Dasim. dkk. (2009) *PAKEM Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Bandung: PT Genesindo.
- Jones, C.S. (2015), "Anything But Neutral: Using Color to Create Emotional Images"

Jurnal

- Senja Nurmala, 2018, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Penggunaan Metode Discovery pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kartika Fajar Baru Lampung Selatan, Skripsi* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Ma'rifah, I., 2009, *Strategi Pembelajaran BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi)*

dalam Membina akhlak Anak Usia Dini, Skripsi, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2009), hal. 25



UNIVERSITAS
Dinamika

Romadhona, Riswan., 2019, *Pengembangan video animasi pembelajaran “SALUT” pada Subtema Transportasi untuk anak kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit, Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta)

Siti Aminah, 2019, *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia 4-5 Tahun, Skripsi* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).

Rifqi Hawari, 2016. *Analisis Semiotika Logo Bank Nagari Bank*

Tyas, Bahrudin, Yosep, Vol.2, No.1, 2014, *Redesign Logo*

Internet

www.bps.go.id (Diakses pada 2 Juni 2021)

jatim.bps.go.id (Diakses pada 2 Juni 2021)

www.kbbi.com (Diakses pada 27 Januari 2021)

www.digilib.uin-suka.ac.id (Diakses pada 21 Mei 2021)

<https://loekmanulkim.wordpress.com> (Diakses pada 23 Mei 2021)

alodokter.com (Diakses pada 11 Juni 2021)



UNIVERSITAS
Dinamika