



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN VIDEO DONGENG FABEL DENGAN TEKNIK
PENGABUNGAN *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
UPAYA MENANAMKAN SIKAP BEREMPATI PADA ANAK USIA DINI**

TUGAS AKHIR

**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

Oleh:

MUHAMMAD ZANZIFANNUR SYA'BANI

17420100068

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

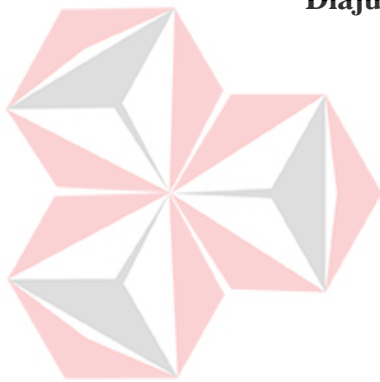
UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN VIDEO DONGENG FABEL DENGAN TEKNIK
PENGGABUNGAN *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI UPAYA
MENANAMKAN SIKAP BEREMPATI PADA ANAK USIA DINI**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Muhammad Zanzifannur S
NIM 17420100068
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

Tugas Akhir

PERANCANGAN VIDEO DONGENG FABEL DENGAN TEKNIK PENGGABUNGAN *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI UPAYA MENANAMKAN SIKAP BEREMPATI PADA ANAK USIA DINI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Zanzifannur S

NIM : 17420100068

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada : Jumat, 30 Juli 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing :

I. Darwin Yuwono Riyanto, S. T., M.Med.Kom., ACA

NIDN. 0 716127501

II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN. 0720028701

Pembahas :

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.09
15:10:09 +0700


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.09
16:31:26 +0700


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.09
16:44:17 +0700

Tugas Akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana

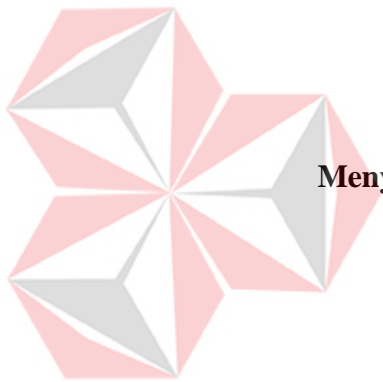

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.13
17:50:47 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN. 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



Menyerah bukan pilihan tetaplah berserah diri kepadanya

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Laporan ini saya persembahkan kepada seseorang yang sedang membutuhkan ilmu dan refrensi untuk mendapatkan suatu jawaban.

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Dinamika, saya:

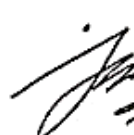

Nama : Muhammad Zanzifannur Sya'bani
NIM : 17420100068
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **Perancangan Video Dongeng Fabel dengan Teknik Penggabungan *Live Shoot* dan *Motion graphic* Sebagai Upaya Menanamkan Sikap Berempati Pada Anak Usia Dini**

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah 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, 29 Juli 2021



Muhammad Zanzifannur S
NIM 17420100068

ABSTRAK

Dilansir dari situs KPAI pada tahun 2016 – 2020 tercatat sebanyak 506 kasus tentang perkelahian anak, kasus tentang anak mencuri sebanyak 252 kasus, dan anak melakukan kekerasan psikis sebanyak 149 kasus, Dari data tersebut anak sudah banyak berhadapan dengan hukum sebagai pelaku. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diberikan pada anak usia dini yakni bercerita atau melalui mendongeng. Tujuan penelitian ini adalah memberikan video dongeng fabel yang menanamkan sikap berempati kepada anak dan dapat tersampaikan dengan mudah melalui pembelajaran media video, Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif melalui sumber dari observasi, wawancara, dan studi literasi, dokumentasi. Kata *keyword* dalam perancangan ini yaitu *attractive* (Menarik). *Attractive* adalah suatu hal yang menarik dan membangkitkan hasrat untuk melihat, Selain itu *keyword Attractive* memiliki pemahaman yang cocok dengan karakteristik anak usia 5 – 6 tahun, yaitu mudah tertarik pada sesuatu yang baru. Penelitian ini memiliki media utama dengan hasil akhirnya akan berbentuk video dongen fabel menggunakan teknik gabungan *live shoot & motion graphic* berjudul “Kisah 3 Kucing Serangkai” dan ditunjukan untuk anak usia 5 – 6 tahun dengan durasi 5 menit 4 detik. Selain itu media pendukung yang digunakan berupa Poster, X-banner, Wallpapper digital, media sosial youtube dan stiker.

Kata Kunci : *Live shoot, Motion Graphic, dongeng, orang tua & anak*

KATA PENGANTAR

Terima kasih atas segala karuniamu karena nya perancangan ini dapat selesai dan di setujui dengan judul “Perancangan video dongeng fabel dengan teknik penggabungan *live shoot* dan *motion graphic* sebagai upaya menanamkan sikap berempati pada anak usia dini” yang dikerjakan dengan baik.

Melalui kesempatan yang berharga ini, peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang teramat besar kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Kepada kedua Orang tua, Nurus Saadah dan Ahmad Jauhari yang telah sepenuhnya memberikan dukungan dalam bentuk apapun.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Ketua Program Prodi Studi S1 Desain Komunikasi Visual
4. Darwin Yuwono Riyanto, S. T.,M.Med.Kom.,ACA selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing serta memberi ilmu kepada penulis.
5. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.,ACA selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir perkuliahan ini.
6. Qurota a'yun selaku kakak dan dosen bayangan yang telah memberikan informasi mengenai penulisan tugas akhir ini.
7. Terima kasih kepada Aulia Unnisa, yang telah membantu, membukakan jalan dari awal hingga akhir perkuliahan dan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
8. Terima kasih kepada teman – teman terdekat (Adi, Dhita, Mauls, Bimo bimsuky, dan shela komting) yang telah menemani, mengajarkan, serta mendukung penulis dari awal hingga akhir pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Terima kasih juga kepada Maulidiyah yang telah membantu dan memotivasi dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

10. Serta kepada Maulana aroyan dalam pemberian informasi & tips yang sangat membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhir kata, mohon maaf jika terdapat kekurangan dalam penulisan, terima kasih.

Surabaya, 2 Juli 2021



Muhammad Zanzifannur Sya'bani
NIM 17420100068

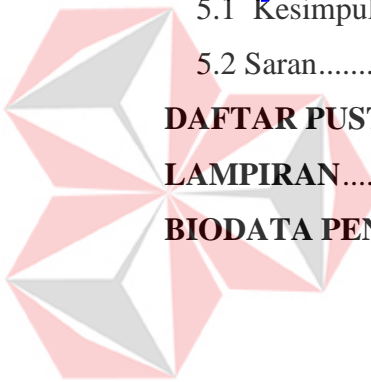
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Batasan masalah	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Dongeng	7
2.2.1 Pengertian Dongeng	7
2.2.2 Jenis Dongeng	7
2.2.3 Pemilihan Dongeng	8
2.3 <i>Motion Graphic</i>	8
2.3.1 Teknik <i>Motion Graphic</i>	9
2.4 <i>Live Shoot</i>	9
2.5 Video	10
2.6 Media	10
2.7 Ilustrasi	11
2.8 Teori Warna	11
2.9 Usia Dini	11

2.10 Sosial Emosional.....	12
2.11 Bahasa	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Jenis Penelitian.....	13
3.2 Objek Penelitian	13
3.3 Subjek Penelitian	14
3.4 Lokasi Penelitian.....	14
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	14
3.5.1 Observasi.....	14
3.5.2 Wawancara.....	15
3.5.3 Studi Literasi	15
3.6 Analisa Data	16
3.6.1 Reduksi Data	16
3.6.2 Penyajian Data	16
3.6.3 Vervikasi	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	25
4.1.4 Dokumentasi	26
4.2 Hasil Analisis Data.....	28
4.2.1 Reduksi Data	28
4.2.2 Penyajian Data	30
4.2.3 Kesimpulan	30
4.3 Konsep dan <i>Keyword</i>	31
4.3.1 Analisis Segmentasi, <i>Targeting</i> , <i>Positioning</i> (STP)	31
4.3.2 <i>Unique Selling Preposition</i> (USP)	32
4.3.3 Analisis SWOT	33
4.3.4 <i>Keyword</i>	34

4.3.5 Deskripsi <i>Keyword</i>	35
4.4 Konsep Perancangan Karya	35
4.4.2 Tujuan Kreatif	35
4.4.3 Strategi Kreatif	35
4.4.4 Sinopsis	37
4.4.5 Storyboard	38
4.5 Perencanaan Media	40
4.5.1 Strategi Media	40
4.5.2 Perancangan Desain	40
4.5.3 Implementasi Karya	42
4.5.4 Media Pendukung.....	45
BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	52
BIODATA PENULIS	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Grafik Pemakaian Media di Indonesia	10
Gambar 4. 1 Logo dari TK Sunan Giri	17
Gambar 4. 2 Guru Memberikan Cerita Kepada Murid	18
Gambar 4. 3 Pengarahan Guru Kepada Wali Murid	19
Gambar 4. 4 Orang Tua dengan Anak 5 – 6 tahun.....	21
Gambar 4. 5 Ketua dari Kampung dongeng cabang Surabaya.....	22
Gambar 4. 6 Psikolog.....	24
Gambar 4. 7 Gedung TK Sunan Giri.....	26
Gambar 4. 8 Kegiatan Pada TK Sunan Giri	27
Gambar 4. 9 Jenis <i>Font Poor Richard</i>	36
Gambar 4. 10 Warna <i>Preety</i>	37
Gambar 4. 11 Foto Pemeran <i>Live Shoot</i>	40
Gambar 4. 12 Sketsa Desain Karakter	41
Gambar 4. 13 Sketsa Media Pendukung	41
Gambar 4. 14 Proses Pengambilan <i>Live Shoot</i>	42
Gambar 4. 15 Desain Karakter	42
Gambar 4. 16 Adegan pembuka dongeng dan Judul.....	43
Gambar 4. 17 Pengenalan karakter dan isi dongeng	44
Gambar 4. 18 Konflik & Penyelesaian cerita.....	44
Gambar 4. 19 Penutup Dongeng	45
Gambar 4. 20 Poster	45
Gambar 4. 21 Media Pendukung X-Banner	46
Gambar 4. 22 Media Pendukung Stiker	46
Gambar 4. 23 Media Pendukung <i>Wallpaper Digital</i>	47
Gambar 4. 24 Media Sosial <i>Youtube</i>	47

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisis SWOT	33
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	38



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Penyusunan <i>Keyword</i>	34
--	----



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan	52
Lampiran 2 Kartu Seminar.....	53
Lampiran 3 Plagiasi.....	54
Lampiran 4 Biodata Penulis.....	61



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tahun 2021 merupakan tahun yang bisa disebut sebagai era digital dimana teknologi berkembang sangat pesat. Tahun ini juga biasa disebut zaman milenial yang serba digital. Perkembangan teknologi sangatlah berpengaruh terhadap pertumbuhan moral anak, baik yang secara positif maupun negatif.

Sisi positif dalam perkembangan teknologi salah satunya yaitu pembelajaran pada anak bisa dilakukan dimana saja dengan menggunakan teknologi. Namun, ada juga sisi negatifnya yaitu saat ini banyak anak yang mengalami penurunan moral karena banyaknya penggunaan akses internet yang kurang pengawasan dari lingkungan sekitar dan kurangnya pemahaman masyarakat akan pentingnya pembelajaran kepribadian.

Dilansir dari situs KPAI pada tahun 2016 – 2020 tercatat sebanyak 506 kasus tentang perkelahian anak, kasus tentang anak mencuri sebanyak 252 kasus, dan anak melakukan kekerasan psikis sebanyak 149 kasus. Dari data tersebut anak sudah banyak berhadapan dengan hukum sebagai pelaku yang mengacu pada penurunan moral pada anak. Melalui data yang telah dijabarkan, bahwa masalah penurunan moral ini berhubungan dengan kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional adalah kemampuan dalam mengontrol emosi dengan baik yang diperlihatkan dengan sikap empati seseorang dan saling bantu (Meidina, 2018).

Seperti data yang telah dijelaskan diatas menunjukkan bahwa menanamkan sikap empati pada anak usia dini sangatlah penting. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diberikan pada anak usia dini yakni bercerita atau melalui kegiatan mendongeng. Kegiatan mendongeng dapat digunakan sebagai media untuk membentuk kepribadian dan akhlak anak usia dini. Karena baik pendongeng maupun penonton bisa mendapatkan keuntungan dari kegiatan dongeng dalam hal ini terutama anak-anak (Haryani, 2007). Dongeng adalah

salah satu dunia bagi anak-anak karena dalam dunia dongeng anak mendapatkan kebebasan berkhayal dan hal-hal yang berada di luar batas nalar seperti orang dewasa lakukan, anak-anak tertarik dengan dongeng, karena pola perkembangan anak bisa meningkatkan kepribadian dari alam imajinasi atau khayalan. Hal tersebut diperkuat dengan ungkapan Sigmund Freud bahwa mimpi atau imajinasi adalah sebagai sublimasi dan kompensasi dari kehidupan yang belum tercapai (Roni, 2011).

Dapat disimpulkan bahwa melalui hal-hal sederhana seperti dongeng dapat membangun akhlakul karimah, kecerdasan moral dan membentuk sikap berempati pada anak. Selain itu mendongeng juga dapat mengembangkan kepribadian anak melalui imajinasi atau khayalannya.

Pada masa milenial ini, minat anak-anak sudah berkurang dalam mendengarkan dongeng dikarenakan banyaknya faktor seperti orang tua terlalu sibuk, anak-anak yang sering bermain game digital, dan penyampaian dongeng yang kurang menarik. Hal ini menjadi alasan bahwa anak wajib dikenalkan pada sebuah dongeng. Seperti masalah yang terjadi di TK Sunan Giri bahwa anak di sekolah tersebut belum mengenal dongeng secara baik dan benar dari gurunya. Ada berbagai alasan seperti tidak punya materi dalam mendongeng, tidak percaya diri, dan yang sangat dikhawatirkan adalah adanya pandemi covid-19 yang menjadikan guru tidak bisa memberikan kegiatan belajar mengajar melalui tatap muka seperti biasanya.

Mendongeng merupakan kegiatan kreatif untuk menyampaikan pesan, karena anak-anak belum bisa menerima nasihat murni. Anak-anak butuh pembelajaran yang tidak menggurui sehingga mendongeng perlu kreatif dalam menyampaikan sebuah pesan (Prakoso, 2017). Saat menyampaikan dongeng, perlu juga memperhatikan durasi yang sesuai, karena umumnya konsentrasi manusia hanya bertahan selama 7 menit, khususnya anak-anak. Adapun durasi saat mendongeng yaitu :

- a. Usia di bawah 5 tahun, kisaran 2 – 5 menit
- b. Usia 5 – 9 tahun, kisaran 7 – 10 menit

- c. Usia 9 tahun ke atas, kisaran 20 menit

Pemilihan tema juga sangat penting dalam mendongeng, adapun jenis tema dalam mendongeng menurut Muhammad Latif adalah sebagai berikut: (Mal,2012).

- a. Dongeng binatang (fabel)
- b. Dongeng biasa
- c. Dongeng lelucon (jenaka)
- d. Dongeng berumus

Tema yang nantinya dibuat dalam video perancangan ini adalah fabel, dongeng fabel ialah cerita tentang kehidupan fauna, karakter fauna di dalam fabel bisa berpikir, bereaksi, serta berdialog semacam manusia. Cerita fabel tidak hanya menghibur namun bersifat mendidik, banyak nilai moral yang bisa dijadikan sebagai pelajaran. Dengan terdapatnya gambar pada dongeng fabel, dapat digunakan sebagai daya tarik supaya anak bersedia mencermati dongeng serta belajar membentuk perilaku empati dalam mendengarkan dongeng tersebut (Izzah, 2020).

Berdasarkan fakta dari latar belakang, penyelesaian masalah dapat diwujudkan dalam bentuk video dongeng bertema fabel. Dalam video dongeng tersebut juga dilengkapi dengan efek visual, seperti gambar, dan animasi lucu agar anak mengetahui wujud isi dari dongeng secara visual. Hal tersebut yang menjadi alasan bagi penulis untuk merancang video dongeng yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran.

Perancangan dongeng akan disampaikan melalui video yang menggunakan gabungan *live shoot* dan *motion graphic*. Video dongeng yang akan dilakukan harus dengan cara yang menyenangkan. Pada saat *live shoot* seorang pendongeng dalam video tersebut akan mendongeng dan melakukan kreasi gerakan tubuh, kreasi suara, serta memutar lagu pendukung sehingga anak bisa menyukai video tersebut dan dongeng tidak terkesan membosankan. Melalui *live shoot*, suara, gerak tubuh, dan ekspresi dapat terlihat jelas oleh anak atau *audiens* dan sangat menentukan kesuksesan dalam menyampaikan cerita tersebut.

Menurut Fitroh wujud ilustrasi juga yang digunakan harus cocok dengan atensi anak supaya gampang di terima serta digemari oleh anak-anak (Fitroh, 2016). Pembelajaran dengan media video juga bisa dilaksanakan dimana saja karena aksesnya yang mudah. Tidak hanya itu, saat ini anak-anak juga dapat mengakses internet dengan pantauan orang tua, hal tersebut berarti bahwa anak-anak usia 5 – 6 tahun sudah bisa menerima hal baru dengan mudah.

Video mempunyai berbagai macam kategori, antara lain yakni video *motion graphic*. Video ini mempunyai kelebihan dibandingkan dengan video yang lain. Penggabungan *live shoot* dan *motion graphic* ini memiliki alur cerita yang ringan agar pesan dapat tersampaikan ke anak-anak dengan baik. Alur cerita dari dongeng tersebut secara garis besar adalah Si A yang ingin membantu Si B supaya mendapat makanan yang telah di ambil saudaranya. Melalui isi cerita dongeng fabel tersebut sikap berempati pada anak dapat tersampaikan dengan mudah. Video dongeng ini diharapkan bisa meringankan orang tua dan guru untuk kemudahan dalam pembelajaran menanamkan sikap empati pada anak usia TK (5 – 6 tahun).

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang video dongeng fabel dengan teknik penggabungan *live shoot* dan *motion graphic* sebagai upaya menanamkan sikap berempati pada anak usia dini?

1.3 Batasan masalah

Adapun batasan masalah yang nantinya akan di gunakan yaitu :

1. Merancang video dongeng dengan gabungan live shoot dan motion graphic
2. Dongeng dalam video ini bertema fabel (bentuk hewan menyerupai manusia manusia)
3. Materi pembelajaran yang di sampaikan adalah penanaman sikap empati

4. Melalui target *audiencenya* yaitu anak usia 5 – 6 tahun yang berada di bangku TK
5. Media video yang di gunakan nantinya adalah *youtube*
6. Media pendukung seperti *xbanner*, poster, *digital wallpaper* karakter, stiker

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah merancang video dongeng bertema fabel dengan teknik penggabungan *live shoot* dan *motion graphic* yang lebih bagus serta ceria, sebagai media pembelajaran dan penanaman sikap empati kepada anak usia 5 – 6 tahun di TK Sunan Giri.

1.5 Manfaat Perancangan

Tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Sumber data, masukan, dan referensi pengetahuan untuk mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian.
2. Meningkatkan ilmu pengetahuan anak usia 5 – 6 tahun melalui video dongeng yang menanamkan sikap empati.
3. Membantu orang tua dalam mendidik dan menumbuhkan sikap empati pada anak sehingga dapat tumbuh menjadi pribadi yang rendah hati dan memiliki kehidupan yang damai.

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab II ini akan menjelaskan secara singkat tentang teori yang mendukung penelitian ini. Seperti teori dongeng yang cocok untuk anak usia dini, teori bercerita agar cerita menarik dan tidak membosankan, teori ilustrasi yang cocok, dan teori warna, sampai cara menciptakan cerita yang menarik bagi anak agar sosial emosional anak tentang empati dapat tersampaikan .

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti terdahulu adalah Rizki Tri Puji Wanggono, mahasiswa dari jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta (2015) yang berjudul “Penggunaan Teknik *Live Shooting* Dan *Motion Graphic* Dalam Pembuatan Video Iklan Roro Mendut Skin Care Sebagai Media Promosi”. Maksud dari penelitian tersebut adalah membuat video promosi yang menunjukkan manfaat dan keunggulan dari produk Roro Mendut *Skin Care* dengan teknik *live shooting* dan *motion graphic*.

Penelitian tersebut juga menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* untuk media promosi sedangkan perbedaan dengan penelitian ini nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini melalui dongeng fabel dengan teknik yang sama yaitu *live shoot* dan *motion graphic*. Persamaan teknik tersebut digunakan karena memiliki alasan yang sama yaitu agar para penonton tidak bosan karena efek dari pembuatan video ini memiliki penambahan *motion graphic* sebagai daya tarik.

2.2 Dongeng

2.2.1 Pengertian Dongeng

Seperti yang dijelaskan oleh Awam Prakoso dongeng adalah kegiatan kreatif yang di gunakan untuk menyampaikan pesan melalui sebuah cerita yang di rangkai untuk kebutuhan pembelajaran kepada penonton agar pesan yang disampaikan bisa dimengerti oleh *audiens* terutama anak anak, karena anak anak belum saatnya di berikan seperti nasihat langsung layaknya remaja (Prakoso, 2017). Anak anak butuh pembelajaran yang tidak menggurui dan salah satu caranya adalah menggunakan dongeng.

2.2.2 Jenis Dongeng

Dalam mendongeng terdapat berbagai jenis tema, seperti yang di jelaskan Muhammad Latif (Mal,2012).sebagai berikut :

a. Dongeng binatang (fabel)

Adalah jenis dongeng dengan dengan tokoh binatang yang menyerupai manusia, nantinya binatang tersebut bisa berbicara dan berakal seperti manusia.

b. Dongeng biasa

Adalah jenis dongeng yang menceritakan tokoh manusia seperti cerita rakyat yang di ceritakan sesuai daerah misal takuban perahu,malin kundang, dan sangkuriang.

c. Dongeng lelucon (jenaka)

Adalah jenis dongeng yang mengandung komedi atau jenaka dan dapat menimbulkan tertawa bagi yang mendengar.

d. Dongeng berumus

Adalah jenis dongeng yang memilik alur cerita yang tidak mempunyai akhir, yang membuat pendengarnya selalu penasaran.

2.2.3 Pemilihan Dongeng

Pemilihan dongeng bertujuan agar cerita dongeng dapat dipahami oleh audiens terutama anak – anak sehingga mereka mampu menerapkan di seluruh aktivitas harinya. Seperti yang di tulis pada buku *The Miracle Of Story Telling Dalam Mal* (2012: 105 – 106) Beberapa kriteria dongeng yaitu :

a. Usia 5 tahun

Di usia ini tepatnya dongeng yang sesuai adalah cerita fabel/hewan misalnya kucing, kodok, dan ayam dikarenakan anak dapat menirukan suara – suara dari hewan tersebut.

b. Usia 6 – 9 tahun

Usia ini anak mulai menyukai kisah yang menyenangkan seperti dongeng kisah nabi, dongeng kisah rakyat. Selain itu anak pada usia ini sudah dapat menangkap sisi baik dan buruk yang disampaikan pendongeng.

c. Usia 9 – 12 tahun

Pada usia ini sedikit berbeda karena anak sudah bisa bersifat kritis ketika mendengarkan dongeng dan pilihan yang cocok adalah dongeng penuh tantangan seperti manusia serigala, si kerudung merah.

2.3 Motion Graphic

Motion graphic adalah gabungan dari ilustrasi, tipografi dan videografi yang menggunakan teknik animasi, *motion graphic* memiliki dua kata yaitu *motion* yang berarti bergerak atau berpindah posisi sedangkan *graphic* berarti grafis atau gambaran. *Motion graphic* juga bisa di gabungkan dengan teknik 2D ataupun *live shoot* karena secara umum *motion graphic* adalah gabungan dari seluruh visual. (www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya)

2.3.1 Teknik *Motion Graphic*

Dalam membuat *motion graphic* terdapat 3 tahapan agar proses berjalan sesuai target dan tujuan, antara lain :

1. Pra produksi

Langkah pertama adalah pra produksi dalam langkah ini proses pembuatan dimulai dari pencarian dan penulisan ide, yang kedua penulisan naskah, yang ketiga pembuatan karakter/desain, keempat adalah penggambaran *storyboard*.

2. Produksi

Langkah kedua adalah proses produksi yang meliputi pemilihan karakter, pembuatan *background*, dan proses *motion graphic*.

3. Pasca produksi

Langkah terakhir dalam pembuatan *motion graphic* adalah pasca produksi yang meliputi penggabungan karakter dan *background*, proses *editing*, *rendering* dan pemilihan lagu, dan rilis di [youtube](#) untuk publikasi video.

2.4 *Live Shoot*

Seperti yang di jelaskan oleh Jatmiko, bahwa *live shoot* adalah sekumpulan rekaman tentang seseorang atau lebih agar menciptakan sebuah adegan yang dramatis dan di padukan dengan proses *editing* (Jatmiko,2014). Lebih singkatnya *live shoot* adalah sesuatu kegiatan seseorang yang di rekam menggunakan kamera atau alat perekam lainnya. Menurut Santoso (2013) ada beberapa jenis tipe *live shoot* yang umumnya di gunakan ketika merekam yaitu :

1. *Long shot*
2. *Extreme long shoot*
3. *Medium long shot*
4. *Medium shot*
5. *Close up*

6. *Bigh close up*

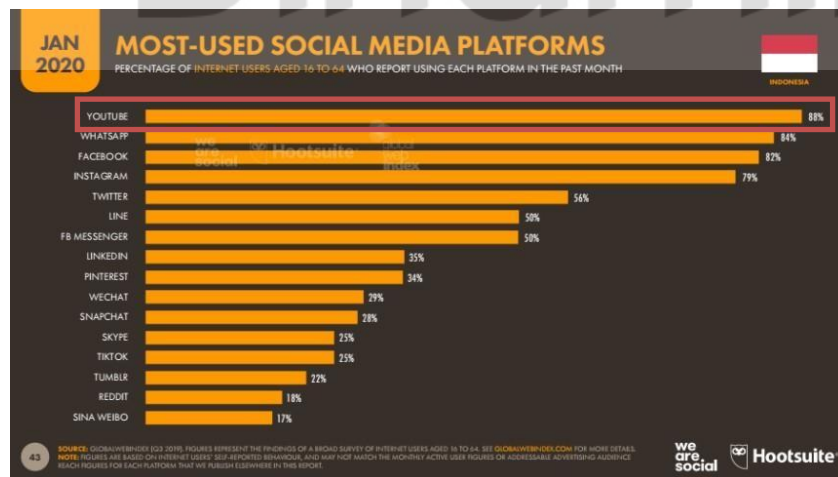
7. *Extreme close up*

2.5 Video

Video memiliki arti suatu gambar yang bisa bergerak yang bertujuan untuk memproses serta menata sebagian gambar – gambar visual agar terlihat bergerak, seperti film yang terdiri dari beberapa video. Dalam video tidak lepas dari alat pendukungnya yaitu kamera atau alat perekam (Ilham, Mugnifar,2020).

2.6 Media

Media menurut KBBI adalah sarana massa yang resmi sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan berita ataupun pesan kepada masyarakat luas. Seperti yang di jelaskan oleh Salehudin, media yang paling populer di Indonesia adalah youtube, media youtube juga populer pada dunia anak jaman sekarang (Salehudin, 2020). Youtube di Indonesia menjadi media paling populer, seperti data yang di tunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 2. 1 Grafik Pemakaian Media di Indonesia

(Sumber : Teknoia.com,2020)

Melalui grafik yang bersumber dari *Teknoia.com* (2020) menunjukkan bahwa youtube adalah media yang paling di kunjungi oleh masyarakat Indonesia dengan jumlah 88% dan di susul oleh Whatsapp 84% dan facebook urutan ketiga dengan 82% kunjungan masyarakat indonesia. Data di atas dapat disimpulkan nantinya video peneliti akan menggunakan media youtube.

2.7 Ilustrasi

Dalam penelitian ini terdapat ilustrasi yang mendukung cerita dalam dongeng tersebut, ilustrasi digunakan sebagai pendukung dalam video ini agar memudahkan penonton dalam memahami karakter di cerita yang berbentuk ilustrasi hewan. Menurut Prasetyo ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang dapat menarik perhatian khususnya penonton agar menjadi kesatuan dari suatu cerita atau peristiwa yang di sampaikan didalamnya (Prasetyo,2014).

2.8 Teori Warna

Dalam keseharian kita warna digunakan untuk menarik sesuatu dalam dunia visual, Bahkan warna dapat mempengaruhi situasi seperti menimbulkan rasa gembira, menimbulkan rasa tenang, dan membangkitkan rasa gembira, amarah dan sedih. Seperti yang di jelaskan (Yusuf,2003) terdapat warna yang disebut primer dan sekunder, warna primer adalah warna dasar seperti merah, kuning, dan biru. Sedangkan warna sekunder yaitu *hue*, *monokromatis* dan kontras. Dalam pemilihan warna untuk anak usia dini sebaiknya menggunakan warna dasar antara biru,merah, dan kuning warna tersebut termasuk warna dasar yang cerah warna ini berfungsi agar anak bisa membedakan secara baik warna – warna tersebut.

2.9 Usia Dini

Usia dini merupakan anak dengan lentang umur baru lahir sampai umur 6 tahun, sesuai pernyataan dari (Diana dalam Lailatul,2020). Pada usia ini biasa di sebut sebagai usia emas (*Golden Age*) karena dalam usia ini anak mengalami proses

perkembangan sangat pesat serta pertumbuhan yang bersifat unik atau berbeda sesuai karakteristik masing – masing. Dalam hal seperti ini akan sangat disayangkan bagi orang tua jika mengabaikan anak – anak mereka.

2.10 Sosial Emosional

Dalam buku “Metode Pengembangan Sosial Emosional” menjelaskan bahwa emosi adalah suatu perasaan yang ada dalam diri kita, seperti senang atau tidak nya senangnya kita dan baik buruknya emosi kita. (Goleman,1995: 411) menjelaskan bahwa perasaan atau pikiran mengarah pada keadaan biologis dan psikologi yang cenderung bertindak. Sedangkan sosial adalah kemampuan seseorang bertindak sesuai nilai harapan sosial (Nugraha,2015: 1.17), kedua nya memiliki hubungan yang erat karena sosial emosional sangat berpengaruh dalam usia dini juga, contohnya seorang anak mulai membayangkan apa yang di rasakan temanya ketika dalam keadaan susah, kasus seperti ini dalam sosial emosional menunjukkan sikap berempati terhadap sesama. Hoffman (2000) mengatakan bahwa anak usia 5 – 6 tahun sudah bisa memahami perasaan satu sama lain, dari pernyataan tersebut anak dalam usia dini sudah bisa mengalami perasaan empati, namun anak terkadang masih bingung dalam menunjukkan perasaannya.

2.11 Bahasa

Penggunaan bahasa pada anak usia dini sangatlah berpengaruh besar dalam penelitian ini, karena dalam menyampaikan dongeng harus menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh anak – anak. Menurut Eisele dalam (Dhieni, Fridana, Muis, Yarmi, & Sri, 2013) bahasa yang mempunyai *whole language* adalah cara anak – anak berpikir mengenai bahasa baik bahasa lisan ataupun tulisan. Dalam kasus mendongeng tidak lupa juga memperhatikan gaya bahasa agar anak menyimak cerita yang di berikan melalui berbagai cara seperti gerakan, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan dalam bab ini lebih mengacu pada metode yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data, pemilihan data, dan teknik pengolahan data sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan peneliti dan dapat digunakan untuk menentukan kata kunci dalam Perancangan Video Dongeng Fabel Dengan Teknik Penggabungan *Live Shoot* Dan *Motion Graphic* Sebagai Upaya Menanamkan Sikap Berempati Pada Anak Usia Dini.

3.1 Jenis Penelitian

Metode yang digunakan adalah secara kualitatif, Pengumpulan data dan informasi di lakukan secara natural sesuai dengan keadaan di sosial dan didasari para *audience* dan market.

3.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini yang akan digunakan agar mendapatkan hasil maksimal dalam mengumpulkan data sebagai berikut :

1. Gaya dongeng yang disukai anak 5 – 6 tahun
2. Gaya bahasa yang sesuai untuk anak 5 – 6 tahun
3. Kesesuaian topik cerita untuk anak 5 – 6 tahun
4. Cerita yang mempengaruhi psikologi anak sehingga membangun pribadi yang baik

3.3 Subjek Penelitian

Subjek di penelitian bisa berwujud individu,berkelompok atau masyarakat. Beberapa subjek dalam penelitian ini yaitu :

1. Anak – anak berusia 5 – 6 tahun
2. Orang tua dengan anak berusia 5 – 6 tahun
3. Kepala sekolah & guru
4. Psikolog
5. Praktisi dongeng

3.4 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian pasti di butuhkan sampel sebagai penguat data. Pada penelitian ini akan menggunakan wilayah perekonomian dari menengah kebawah sampai atas, dan penelitian akan dilakukan di :

1. Lembaga pendidikan, yaitu TK Sunan Giri Jl.Kalidami Gang III No 24, Kecamatan Gubeng/ Kurahan Mojo, Surabaya.
2. Di rumah orang tua murid dengan anak usia 5 – 6 tahun, yaitu keluarga Aan Kurniawan di Jl. Kalidami Gang IV No 43, Kecamatan Gubeng/Kelurahan Mojo, Surabaya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data yang nyata diperlukan juga teknik pengumpulan data di peroleh dengan cara berikut.

3.5.1 Observasi

Observasi dilaksanakan dalam lembaga pendidikan di sekolah (TK), Dilakukan obeservasi secara langsung karena bisa mendapatkan data bagaimana kondisi asli dalam mengajar guru serta respon para muridnya seperti apa. Observasi

juga dilakukan di rumah orang tua/wali murid agar bisa melihat bagaimana cara orang tua mengajarkan sebuah dongeng dan sikap empatinya di rumah.

3.5.2 Wawancara

Sebuah wawancara adalah kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan mengumpulkan informasi suatu hal, subjek penelitian ini yaitu :

1. Guru pengajar
2. Kepala sekolah
3. Orang tua
4. Psikolog
5. Praktisi Dongeng

3.5.3 Studi Literasi

Penyelesaian topic masalah perlu adanya literasi, dengan literasi kualitas dari penelitian akan meningkatkan hasil dari topik permasalahan tersebut. Peneliti menggunakan beberapa literasi seperti buku dan e-journal serta data berbasis online yang lain. Beberapa jenis literasi yang di gunakan penelitan seperti buku dan jurnal diantaranya,

1. Buku mengenai pengaruh dongeng pada anak yang berjudul *The Miracle Of Story Telling* Mencerdaskan Anak Dengan Dongeng Dan Cerita
2. Buku mengenai bahasa kepada anak usia dini dengan Judul Metode Pengembangan Bahasa
3. Buku mengenai sikap empati anak pada usia dini dengan Judul Metode Pengembangan Sosial Emosional
4. Jurnal mengenai tumbuh kembang pada anak dengan Judul Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0 – 6 Tahun.

3.6 Analisa Data

Menganalisa data terdapat 3 teknik triangulasi data, antara lain reduksi data, penyajian data,serta verifikasi. Ketiga teknik akan digunakan penelitian sebagai analisis data kualitatif.

3.6.1 Reduksi Data

Langkah awal aialah mereduksi semua data yang terkumpul kemudian data yang sesuai dari topik penelitian akan di kelompokkan lagi uuntuk kemudahan proses penelitian kedepanya.

3.6.2 Penyajian Data

Setelah semua data direduksi dan sudah di kelompokkan secara tulisan,gambar,table ataupun bagan selanjutnya ditarik kesimpulan agar bisa diekekusi. Tahapan ini meliputi data dari observasi, wawancara, dan studi literature.

3.6.3 Vervikasi

Setelah proses dari kedua langkah diatas nantinya data dan sumber informasi dapat dilanjutkan dalam bentuk uraian dan kategori. Satu hal yang bisa didapatkan dari data tersebut nantinya akan menjadi *keyword* sebagai konsep karya dari penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai data yang berhasil didapatkan melalui beberapa tahapan seperti dari observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Melalui data yang terkumpul nantinya akan disimpulkan lagi sehingga akan lebih mudah dalam proses pembuatan karya.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Beberapa hasil data yang didapatkan ketika melaksanakan pencarian data pada topik penelitian ini.



4.1.1 Observasi

Gambar 4. 1 Logo dari TK Sunan Giri
(Sumber: Kepala Sekolah TK Sunan Giri Surabaya,2021)

Peneliti melakukan observasi di TK Sunan Giri. Dipilihnya sekolah tersebut sebagai tempat observasi dikarenakan sekolah tersebut memiliki 6 misi yang salah satunya adalah menyuburkan sikap dan perilaku simpati dan empati kepada orang lain dan lingkungan, hal ini mencerminkan sebagai sekolah yang memberikan suatu hal

baik pada setiap lingkungannya. TK Sunan Giri pada saat ini sedang melaksanakan daring ketika melakukan kegiatan belajar mengajar, pada kegiatan tersebut guru memberikan tugas kepada muridnya agar melakukan pembelajaran layaknya pada saat tatap muka seperti dulunya. Meskipun pembelajaran dilakukan pembelajaran daring, TK Sunan Giri juga menyempatkan untuk pembelajaran secara tatap muka meskipun hanya dalam seminggu sekali. tatap muka dilakukan pada hari kamis saja dengan tujuan guru dan murid bisa berinteraksi secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar serta pengarahan untuk orang tua dari gurunya.

Terdapat 2 tahapan yang dilakukan oleh TK Sunan Giri agar proses pembelajaran bisa berjalan lancar, tahapan pertama yaitu pengajaran yang dilakukan guru terhadap murid dengan bertatap muka di kelas tersebut. Kegiatan ini dilakukan agar murid bisa berinteraksi dengan guru maupun murid lainya seperti membaca doa bersama, belajar sholat bersama, dan mendengar cerita dari gurunya, pada setiap kegiatan para murid sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam kegiatan bercerita tentang hewan – hewan seperti Kancil yang cerdas, Kupu – kupu yang cantik dll.



Gambar 4. 2 Guru Memberikan Cerita Kepada Murid
(Sumber : Kepala Sekolah TK Sunan Giri Surabaya,2021)

Pada saat guru bercerita, Murid dengan sangat tenang menyimak cerita yang disampaikan gurunya bahkan ketika selesai bercerita beberapa murid aktif bertanya tentang cerita tersebut, namun ada murid yang belum mengerti juga dari cerita tersebut sehingga membuat murid tersebut usil dan menggoda teman sebelahnyanya, hal ini sudah di antisipasi oleh para guru TK Sunan Giri dengan memberikan teguran

ringan kepada murid tersebut. Pada kegiatan bercerita terdapat 2 guru yang mendampingi, satu bercerita di depan muridnya dan satu lagi ikut duduk di belakang sebagai pengawas agar kegiatan bercerita berjalan dengan lancar.



Gambar 4. 3 Pengarahan Guru Kepada Wali Murid
(Sumber : Kepala Sekolah TK Sunan Giri Surabaya,2021)

Tahapan berikutnya adalah pengarahan guru kepada wali murid, dalam pengarahan tersebut guru mengarahkan wali murid agar saat proses pembelajaran daring nanti orang tua juga tau apa yang akan diajarkan kepada buah hatinya. Seperti pemberian tugas oleh guru melalui via grup *Whatsapp* yang nantinya orang tua bisa memberikan juga kepada buah hatinya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar melalui daring. Orang tua juga harus ikut aktif dalam pemberian tugas oleh guru contohnya mengumpulkan dan mendokumentasi buah hatinya pada saat kegiatan belajar di rumahnya dan diberikan kembali kepada guru melalui via grup *Whatsapp* sebagai pengumpulan tugas harian murid tersebut.

4.1.2 Wawancara

Peneliti sudah melakukan wawancara secara urut yaitu mulai dari guru & kepala sekolah, Orang tua, Psikolog, dan Praktisi dongeng agar mendapatkan data yang sesuai.

1. Guru & Kepala sekolah

Peneliti melakukan wawancara kepada guru, Ibu Qurota A'yunin & kepada kepala sekolah TK Sunan Giri, Ibu Nurus Saadah. Pada pandemi seperti ini pembelajaran pada sekolah dilakukan melalui daring, salah satu upaya yang dilakukan adalah pemberian tugas harian dari guru melalui grup *Whatsapp* dan pengumpulan tugas melalui grup tersebut. Menurut ibu Nurus, Peran orang tua juga sangat penting dalam pembelajaran seperti ini karena anak – anak belum mengerti sepenuhnya dalam menggunakan aplikasi, maka orang tua dituntut agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Selain itu juga TK Sunan Giri juga melakukan pertemuan sesekali dalam satu minggunya untuk saling berinteraksi dan bersosialisasi bagi murid maupun orang tua. Berdasarkan wawancara dengan guru di sekolah TK Sunan Giri ini memiliki jumlah murid sebanyak 27 anak yang di bagi dalam 2 kelas yaitu TK B1 dengan 10 anak & B2 sebanyak 17 anak. Pembelajaran pada TK Sunan Giri sekarang menggunakan daring yang memanfaatkan aplikasi *Whatsapp*, setiap guru menyiapkan materi untuk direkam dan melakukan kegiatan seperti membuat *tutorial*.

Nantinya video akan di bagikan ke grup wali murid supaya wali murid bisa melanjutkan ke buah hatinya, para wali murid juga diwajibkan untuk mengumpulkan tugas yang di berikan oleh gurunya berbentuk video/foto sebagai asistensi pembelajaran. Respon para murid ketika di berikan pembelajaran seperti bercerita, mewarnai, dan keterampilan tentunya sangat beragam ada yang faham benar dan lancar dalam pembelajaran dan masih ada yang malu – malu ketika di video oleh orang tua mereka. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran bisa terus berlanjut. Menurut Ibu Qurota, pembelajaran seperti bercerita/ mendongeng sudah bisa di kenalkan sejak usia 4 tahun dengan dongeng yang sederhana seperti dongeng hewan dongeng tumbuhan dan dongeng para nabi. Dongeng diberikan kepada anak usia dini dengan maksud memberikan pesan secara tidak langsung agar anak bisa menirukan dan memahami apa yang disampaikan dengan mudah.

Dalam sekolah TK Sunan giri juga diberikan pelajaran sikap empati melalui lisan di setiap harinya seperti mengajarkan anak untuk berbagi makanan terhadap sesama yang tidak membawa makanan pada saat istirahat. Kemudian menceritakan kisah – kisah pendek lainnya yang membuat anak merasa mau menolong sesama. Ketika murid diberikan cerita/dongeng respon murid sebagian besar sangat antusias pada saat mendongeng, terutama mendongeng menggunakan alat peraga seperti boneka tangan, mainan hewan, dan mainan tumbuh – tumbuhan. Para murid tentunya sangat menyukai ketika mendongeng, karena bagi mereka kegiatan tersebut sangat menyenangkan, mereka bisa belajar sambil bermain lewat cerita – cerita yang disampaikan.

Kesimpulannya adalah TK Sunan Giri saat ini sedang melakukan proses pembelajaran melalui daring dan sesekali mengadakan pertemuan kepada murid – murid & orang tua demi proses pembelajaran yang lancar, TK Sunan Giri juga memberikan pembelajaran seperti bercerita, mewarnai, dan keterampilan melalui video tutorial yang diberikan kepada muridnya melalui grup *Whatsapp* orang tua. Meskipun melalui daring para murid tetap antusias terhadap tugas yang diberikan.

2. Orang tua dengan anak usia 5 – 6 tahun



Gambar 4. 4 Orang Tua dengan Anak 5 – 6 tahun
(Sumber : Kepala Keluarga Aan Kurniawan Surabaya,2021)

Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu orang tua dari murid TK Sunan Giri, Aan Kurniawan (orang tua dari Oxygen Valerie Qotrunnada/ Oval, 6 tahun). Bapak Aan pada dasarnya orang tua yang sangat suka bercerita kepada anaknya, cerita yang sering diberikan pada anaknya berupa dongeng pendek yang didapatkan dari internet, anak dari bapak Aan sangat menyukai cerita – cerita tersebut bahkan dari cerita yang disampaikan sudah diterapkan oleh anak pada kesehariannya. Dalam memilih cerita bapak Aan sangat memperhatikan sikap dari anaknya seperti anak tersebut menyimak atau tidak bahkan sesekali anaknya tertidur, yang menunjukkan cerita yang diberikan sangat di sukai. Menurut bapak Aan, dongeng sangat berpengaruh besar pada anak usia dini karena anak dapat mencontoh apa yang telah diceritakan kemudian kedepannya akan diterapkan dalam kesehariannya. Melalui cara tersebut bapak Aan membiasakan anaknya agar mudah dalam mengingat, Hal tersebut juga sudah diterapkan di sekolahnya dalam bentuk tugas harian.

Kesimpulan yang diperoleh adalah bapak Aan sudah memberikan cerita/dongeng pendek kepada buah hatinya sejak mulai bisa berbicara, dongeng sangat berpengaruh pada anaknya karena pesan dari cerita – cerita tersebut diterapkan pada keseharian ketika bermain dan di rumah.

3. Praktisi Dongeng



Gambar 4. 5 Ketua dari Kampung dongeng cabang Surabaya

(Sumber : Kak Hilmi Ramadhan,2021)

Peneliti juga melakukan wawancara kepada praktisi dongeng yang sangat mengetahui banyak tentang dunia dongeng, Kak Hilmi Ramadhan, ketua dari sebuah komunitas dongeng yang bernama Kampung Dongeng yang kebetulan bercabang di Surabaya. Menurut kak Hilmi, dongeng saat ini mulai ditinggalkan oleh masyarakat karena itu para pendongeng saat ini memiliki visi yang sama yaitu memerangi tontonan yang ada di youtube, diharapkan tontonan anak bisa terimbangi dengan video dongeng tersebut dan bisa beradaptasi seiring jaman. Dongeng sendiri sangat penting diajarkan kepada anak usia dini karena melalui dongeng anak bisa menumbuhkan imajinasi terhadap pengetahuannya, bahkan melalui dongeng juga bisa untuk menyampaikan sebuah pesan yang hebat untuk karakter dari anak tersebut, terutama dalam hal sikap empati. Dongeng adalah salah satu pilihan yang baik dan tepat karena didalam dongeng banyak isi cerita yang bisa anak sukai, seperti cerita Fabel atau tokoh yang di perankan oleh hewan akan disukai oleh anak pada usia tersebut. Pada saat mendongeng perlu diperhatikan juga durasinya biasanya anak – anak sering bosan ketika mendengarkan dongeng, oleh karena itu durasi yang cocok untuk anak usia dini adalah 2 – 3 menit. Gaya bahasa ketika mendongeng sangatlah penting agar anak lebih tertarik dalam mendengarkan serta *body language* yang disukai oleh anak anak salah satunya seperti menirukan gerakan kupu – kupu.

Kesimpulanya adalah ketika menyampaikan pesan untuk anak usia dini pilihan yang tepat dan baik adalah melalui dongeng, karena dengan dongeng anak akan belajar sekaligus bermain. Dongeng yang sesuai dengan anak usia 5 – 6 tahun adalah dongeng fabel dengan durasi 2 – 3 menit saja agar anak tidak mudah bosan dalam mendengarkan dongeng

4. Psikolog



Gambar 4. 6 Psikolog
(Sumber : Kak Fifqi, 2021)

Menanamkan sikap empati pada anak usia dini diharapkan bisa menjadi contoh yang baik kelak di kemudian hari, jika anak usia dini sudah bisa menumbuhkan sikap empatinya maka anak tersebut bisa memiliki hidup damai serta masa depan yang menjanjikan. Menurut Fifqi Al-Rais S.Psi., M.Psi., dalam kondisi perkembangan anak usia dini memiliki tahapan yang berbeda yaitu dikarenakan perkembangan psikologi anak tidak bisa sama dengan yang lain. Umumnya anak usia dini cukup optimal dalam penanaman sikap empati, melalui cara yang cukup mudah seperti ajak bicara dan mintalah anak untuk menceritakan kenapa dia bersedih, kecewa, dan bahagia. Hal tersebut penting sekali karena empati membutuhkan pengelolaan emosi terhadap diri masing – masing. Dalam menumbuhkan sikap empati terdapat cara – cara tertentu agar anak bisa memahaminya, karena jika anak melakukan kesalahan anak tidak bisa langsung ditindak dengan hukuman/bentakan melainkan anak harus di arahkan dengan cara memberi pelukan atau kata – kata menenangkan. Cara selanjutnya bisa melalui cerita, bercerita juga sangat dianjurkan untuk anak usia dini karena dalam bercerita seperti dongeng, selanjutnya anak dapat mencotah dan menyerap ketika mendengarkan orang mendongeng. Alternatif lainnya adalah mendongeng melalui video dongeng jika belum bisa bertatap muka seperti saat ini, dalam menanamkan sikap empati perlu adanya selera dalam mendongeng karena anak usia dini memerlukan pembawaan yang menarik dan berkesan serta paling penting adalah hikmah yang berkenaan dengan pelajaran hidup. Visual yang

ditunjukkan harus sesuai dengan usia tersebut jika *audiens* nya anak – anak maka visual seperti pewarnaan harus kontras, tulisan harus jelas terbaca, dan karakter yang menarik seperti hewan,tumbuhan, dan buah-buahan.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah penanaman sikap empati memiliki beberapa cara seperti mengajaknya bicara secara pelan dan halus agar anak tersebut mau memahami jika melakukan kesalahan, Melalui dongeng yang menarik juga bisa membuat anak menerima pesan yang di ceritakan pendongeng cara ini bisa langsung atau melalui media seperti video mendongeng dan dongeng yang paling digemari anak usia tersebut adalah cerita tentang hewan,tumbuh – tumbuhan, dan buah – buah.

Kesimpulan dari lima narasumber diatas adalah mendongeng adalah cara terbaik untuk memberikan pesan nilai/moral yang bisa melalui tatap muka langsung atau bisa melalui media video, cara tersebut bisa diberikan kepada anak usia dini dalam menumbuhkan dan menanamkan sikap empatinya secara mudah.

4.1.3 Studi Literatur

1. Buku *The Miracle of Story telling Mencerdaskan Anak dengan Dongeng dan Cerita*, melalui buku tersebut peneliti mencari data tentang pentingnya sebuah dongeng pada anak usia dini serta beberapa cara agar dongeng bisa sukai oleh anak usia dini dan di buku ini terdapat pengertian dongeng, Jenis dongeng, Manfaat dongeng, sampai bentuk contoh cerita dongeng lainnya. Buku ini di tulis oleh M. Abdul Latif atau biasa di sebut kak Mal.

2. Buku *Metode Pengembangan Bahasa pada anak*, dalam buku ini peneliti mencari tahu bagaimana bahasa yang sesuai ketika memberikan sesuatu pembelajaran pada anak, buku ini juga memberikan tentang teori dalam pengembangan bahasa, perkembangan menyimak pada anak, serta media pengembangan bahasa yang sesuai untuk anak usia dini. Dengan bahasa yang benar anak dapat menyimak serta

menirukan, hal ini akan mempengaruhi keterampilan dalam berbicara dan berbahasa. Buku ini di tulis oleh Nurbiana Dhieni, Dkk.

3. Buku Metode Pengembangan Sosial pada anak, buku yang menjelaskan berbagai emosi dalam diri manusia termasuk penjelasan tentang perkembangan emosi pada anak, memahami perkembangan karakter anak usia dini. Dalam buku ini juga menjelaskan tentang pentingnya pengembangan sosial emosional pada anak usia dini terutama sikap empatinya. Buku ini di tulis oleh Ali Nugraha & Yeni Rachmawati.

4. Jurnal mengenai Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0 – 6 Tahun, dalam jurnal tersebut peneliti menemukan cara agar perlunya memahami sikap karakteristik dari anak usia 0 – 6 tahun, dengan memahami karakteristik anak nantinya akan didapatkan cara untuk menempatkan diri dengan usia tersebut dengan kata lain tidak memaksakan kemauan pada anak dalam perkembangannya. Jurnal ini di tulis oleh Husnuzziadatul Khairi.

4.1.4 Dokumentasi

Peneliti telah melakukan observasi langsung pada sekolah TK Sunan Giri dan mendapatkan hasil untuk dikumpulkan menjadi sebuah dokumentasi.



Gambar 4. 7 Gedung TK Sunan Giri
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2021)

Gambar diatas merupakan bagian depan gedung dari TK Sunan giri, lokasi sekolah TK Sunan giri terletak pada jalan Kalidami Gang III/24, Surabaya. TK

Sunan Giri juga terdapat juga SD Sunan giri yang berada gedung di lantai 2, Saat disana penulis melakukan proses observasi beserta wawancara kepada kepala sekolah dan guru TK Sunan Giri untuk mengetahui proses pembelajaran apa saja pada murid – murid tersebut.



Gambar 4. 8 Kegiatan Pada TK Sunan Giri
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2021)

Foto di atas adalah beberapa kegiatan TK Sunan Giri saat pertemuan tatap muka yang hanya dilakukan seminggu sekali yaitu pada hari kamis. Kegiatan yang dilakukan sangat beragam membuat anak – anak sangat antusias ketika diberikan suatu kegiatan pembelajaran, seperti sholat bersama, bercerita bersama, hingga bermain dan bercerita menggunakan boneka hewan bersama.

Kesimpulan yang didapatkan adalah TK Sunan Giri saat ini sedang melakukan pembelajaran melalui daring namun di setiap hari kamisnya mengadakan pertemuan tatap muka, sebagai cara untuk bersosialisasi secara bersama seperti pada masa sebelum pandemi. Pembelajaran yang dilakukan TK Sunan Giri membuat sekolah tetap berjalan meskipun dalam kondisi pandemi saat ini, minat murid dalam masuk ke sekolah juga terbilang antusias.

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Reduksi Data

1. Observasi

Kesimpulan yang dapat ditarik pada hasil observasi :

- a. Sekolah TK Sunan Giri memberikan cara agar pada masa pandemi seperti ini bisa berjalan seperti pembelajaran tatap muka biasanya.
- b. Berbagai pembelajaran sudah dilakukan di TK Sunan Giri, seperti sholat bersama, bercerita bersama, dan belajar keterampilan bersama.
- c. TK Sunan Giri memiliki 2 tahapan demi kelancaran belajar – mengajar seperti pertemuan sekali seminggu pada murid dan pertemuan wali murid untuk pengarahan dalam memberikan pelajaran saat di rumah

2. Wawancara

Kesimpulan wawancara yang didapat :

- a. Menurut Kepala sekolah & Guru TK Sunan Giri TK Sunan Giri juga memberikan pembelajaran seperti bercerita, mewarnai, dan keterampilan melalui video tutorial yang diberikan kepada muridnya melalui grup *Whatsapp* orang tua. Meskipun melalui daring para murid tetap antusias terhadap tugas yang diberikan
- b. Menurut Orang tua murid sudah memberikan cerita/dongeng pendek kepada buah hatinya sejak mulai bisa berbicara, dongeng sangat berpengaruh pada anaknya karena pesan dari cerita – cerita tersebut diterapkan pada keseharian ketika bermain dan di rumah.
- c. Cara menyampaikan pesan untuk anak usia dini pilihan yang tepat dan baik adalah melalui dongeng, karena dengan dongeng anak akan belajar sekaligus bermain. Dongeng yang sesuai dengan anak usia 5 – 6 tahun adalah dongeng fabel dengan durasi 2 – 3 menit saja agar anak tidak mudah bosan dalam mendengarkan dongeng.
- d. Penanaman sikap empati memiliki beberapa salah satunya mengajaknya bicara secara pelan dan halus agar anak tersebut mau memahami jika

melakukan kesalahan, Melalui dongeng yang menarik juga bisa membuat anak menerima pesan yang di ceritakan dari pendongeng, cara ini bisa dilakukan secara langsung atau melalui media seperti video mendongeng sehingga dongeng yang paling digemari anak usia tersebut adalah cerita tentang hewan, tumbuh – tumbuhan, dan buah – buahan, wujud visual tersebut dapat diperlihatkan melalui *motion graphic*.

3. Studi Literatur

Studi literasi pada penelitian ini menggunakan beberapa buku diantaranya, buku berjudul *The Miracle of Story Telling Mencerdaskan Anak dengan Dongeng dan Cerita* ini terdapat pengertian dongeng, Jenis dongeng, Manfaat dongeng, sampai bentuk contoh cerita dongeng lainnya. Karya buku M. Abdul Latif atau biasa di sebut kak Mal, Buku mengenai Metode Pengembangan Bahasa pada anak yang menjelaskan bagaimana bahasa yang sesuai ketika memberikan pembelajaran pada anak terutama tentang teori dalam pengembangan bahasa, perkembangan menyimak pada anak, serta media pengembangan bahasa yang sesuai untuk anak usia dini karya Nurbiana Dhieni, Dkk, buku berjudul *Metode Pengembangan Sosial pada anak*, buku yang menjelaskan berbagai emosi dalam diri manusia termasuk penjelasan tentang perkembangan emosi pada anak karya Ali Nugraha & Yeni Rachmawati, Jurnal dengan judul *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0 – 6 Tahun* memahami karakteristik anak untuk menempatkan diri dengan usia tersebut dengan kata lain tidak memaksakan kemauan pada anak dalam perkembangannya. Dari studi literasi diatas peneliti dapat menyampaikan pesan untuk anak usia dini melalui dongeng video yang dapat menanamkan sikap empatinya.

4. Dokumentasi

Peneliti mendapatkan hasil dokumentasi dari observasi dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru di TK Sunan giri, bahwa dalam pembelajaran saat ini masih dilakukan tatap muka meskipun satu kali pada hari kamis. Hal tersebut

digunakan untuk melatih pembelajaran seperti sholat, membuat keterampilan dan juga bercerita menggunakan boneka berbentuk hewan.

4.2.2 Penyajian Data

Pengumpulan data observasi, wawancara, studi literature, dan dokumentasi akan di reduksi dan didapatkan data seperti berikut :

1. Menyampaikan pesan kepada anak usia dini pilihan paling tepat adalah melalui bercerita atau mendongeng.
2. Dongeng paling tepat bagi anak usia 5 – 6 tahun adalah fabel bentuk hewan menyerupai manusia.
3. Menanamkan sikap empati hendaknya dimulai dari usia dini
4. TK Sunan Giri memberikan pembelajaran yang tepat seperti sholat bersama, bercerita bersama, dan membuat keterampilan bersama pada muridnya
5. TK Sunan Giri menggunakan media seperti video untuk pembelajaran muridnya saat di rumah.
6. Anak Usia 5 – 6 tahun umumnya menyukai visual yang kontras dan terlihat jelas
7. Visual Illustrasi yang digunakan adalah hewan lucu yang berada disekitar seperti kucing, sapi, dan monyet

4.2.3 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat adalah pembelajaran seperti menanamkan sikap empati pada anak usia 5 – 6 tahun sangatlah penting agar meningkatkan perasaannya terhadap sekitar dan lingkungan, hal tersebut bisa diberikan melalui media seperti video dongeng. Penggunaan media tersebut dipilih karena pembelajaran melalui video dapat di dimana saja serta aksesnya yang mudah, sehingga pembelajaran lebih menarik perhatian anak serta penambahan visual ilustrasi hewan akan disukai oleh anak di usia 5 – 6 tahun. Output pada penelitian ini nantinya berupa video dongeng

fabel dengan teknik gabungan *live shoot* dan *motion graphic* berjudul “Kisah 3 Kucing Serangkai”

4.3 Konsep dan Keyword

Hasil yang telah ditemukan dari analisis data, Selanjutnya adalah menentukan konsep dan *keyword* dalam 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	: 5 – 6 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki – laki & Perempuan
Pendidikan	: TK
Kelas Sosial	: Menengah Keatas

c. Demografis Sekunder

Usia	: 24 – 35 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki – laki & Perempuan
Pendidikan	: SMA sampai perguruan tinggi
Kelas Sosial	: Menengah Keatas

d. Psikografis

Segmentasi psikografis pada penelitian ini adalah anak TK dengan usia 5 – 6 tahun yang mengetahui atau belum mengetahui dongeng mengenai membangun nilai moral, lalu orang tua usia 24 – 35 tahun yang memiliki

kebiasaan dalam menggunakan sosial media seperti *whatsapp*, *youtube* dan tertarik hal baru mengenai bercerita yang ceria dan kreatif

2. *Targetting*

Penelitian ini mempunyai 2 target, yang pertama adalah target *audience* dan kedua target market. Target *audience* penelitian ini adalah anak berusia 5 – 6 tahun yang mengetahui atau belum mengetahui dongeng mengenai membangun nilai moral. Target kedua adalah orang tua yang mempunyai anak usia 5 – 6 tahun yang mengetahui atau belum mengetahui dongeng mengenai membangun nilai moral.

3. *Postitioning*

Sebagai media pembelajaran yang menarik untuk anak usia 5 – 6 tahun agar lebih tertarik dalam menanamkan sikap empati seperti memahami perasaan orang lain, dan membantu orang tua dalam mumbuhkan sikap empati pada anaknya terutama saling memahami perasaan orang lain.

4.3.2 *Unique Selling Preposition (USP)*

USP digunakan untuk menentukan keunikan dari suatu rancangan supaya lebih menarik dan berbeda dalam perhatian masyarakat luas. Pada penelitian ini memiliki *Unique Selling Preposition* video dongeng dengan penggabungan teknik *live shoot* dan *motion graphic* berjudul “Kisah Tiga Kucing” sebagai media pembelajaran mengenai sikap empati pada anak usia dini. Video dongeng menggunakan teknik gabungan digunakan karena menampilkan visual yang mengandalkan *live shoot* untuk penyampaian dongeng secara jelas dan menarik, sedangkan *motion graphic* digunakan untuk penambah visual agar terlihat bentuk dan wujud dari ilustrasi sehingga video ini memiliki keunikan dari video dongeng biasanya.

4.3.3 Analisis SWOT

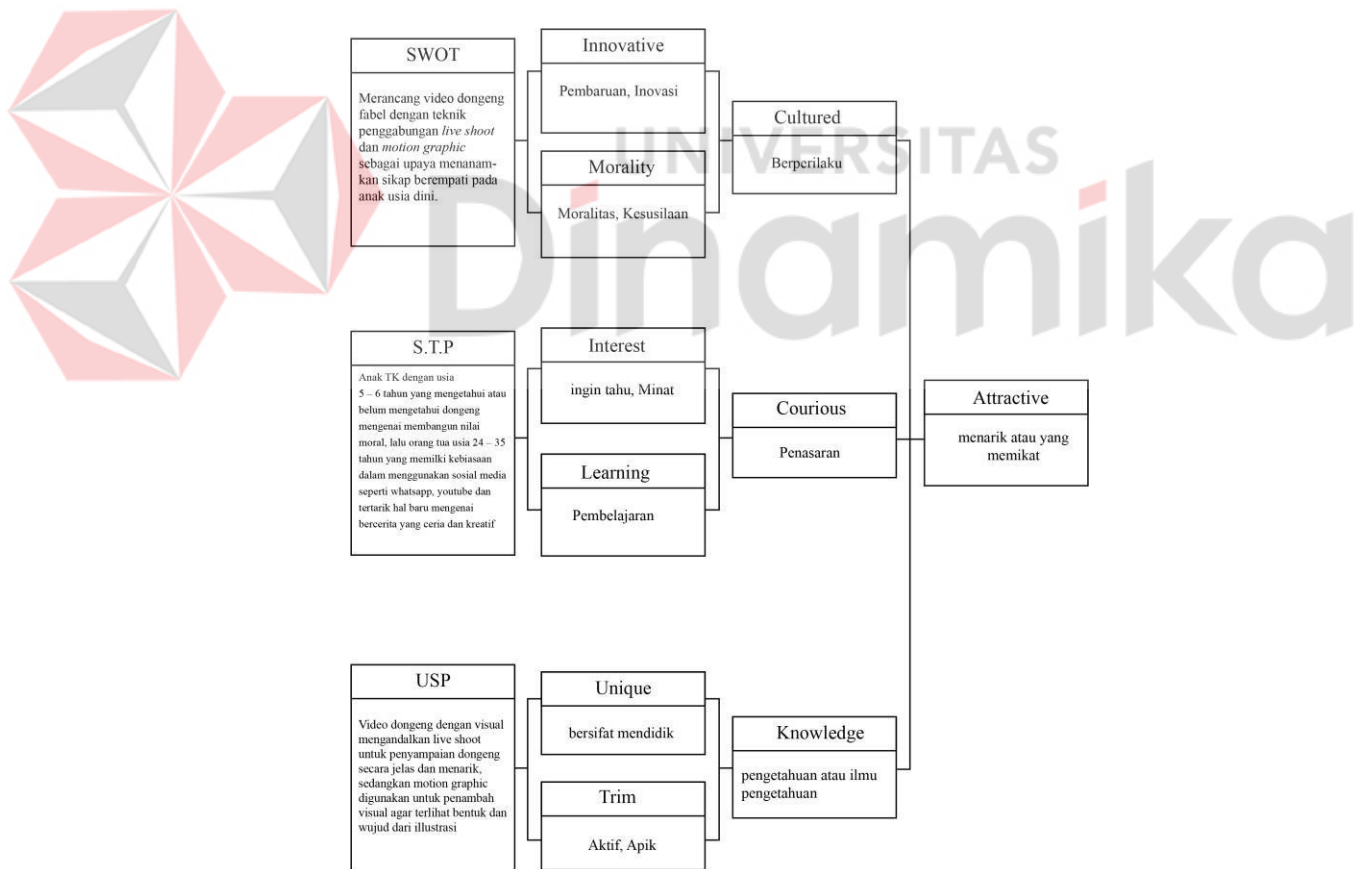
Metode yang selalu digunakan untuk menentukan rancangan melalui berbagai aspek, seperti aspek internal dan eksternal yang meliputi, *Strengths, Strengths, Opprtunities, Threats*.

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

	<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
Internal	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan moral anak sangat penting. • Usia 5 – 6 tahun adalah masa pesat dalam berpikir anak • Mengandung pesan yang membangun nilai moral pada anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya kesadaran masyarakat terutama dalam menanamkan sikap empati • Anak mudah bosan dengan sesuatu yang lama seperti dongeng.
Eksternal		
<i>Opprtunities</i>	<i>S-O</i>	<i>W-O</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Usia 5 – 6 tahun anak lebih menyukai pembelajaran yang baru • Usia 5 – 6 tahun adalah masa paling mudah memahami seperti hal yang terikat dengan dirinya/kesukaanya. • Kesadaran anak usia 5 -6 tahun sudah bisa membedakan mana yang benar dan tidak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang video dongeng sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk usia 5 – 6 tahun. • Menggabungkan <i>live shoot</i> dan <i>motion graphic</i> untuk membantu mempermudah dalam penyampaian pesan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang video dongeng untuk menanamkan sikap empati pada anak agar mengurangi penurunan moral pada masyarakat • Menggunakan peluang belajar anak usia dini dengan mengajarkan sikap empati
<i>Threats</i>	<i>S-T</i>	<i>W-T</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Minimnya pengenalan dongeng masa kini yang lebih tergantung dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mewujudkan video dongeng fabel dengan teknik gabungan sebagai pembeda dari lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat video dongeng dengan pesan yang mudah

<p>permainan online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak semua orang tua memperhatikan sikap buah hati saat di luar pantauan 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang video dongeng fabel dengan teknik gabungan sebagai media pembelajaran untuk para orang tua dalam menanamkan sikap empatinya. 	<p>dimengerti oleh anak serta terdapat pesan penanaman sikap empati.</p>
<p>Strategi Utama : Merancang video dongeng fabel dengan teknik penggabungan <i>live shoot</i> dan <i>motion graphic</i> sebagai upaya menanamkan sikap berempati pada anak usia dini.</p>		

4.3.4 Keyword



Bagan 4. 1 Penyusunan Keyword

4.3.5 Deskripsi Keyword

Berdasarkan kesimpulan dari SWOT, STP, dan USP peneliti menemukan *keyword* yang sesuai, yaitu *attractive* (Menarik). *Attractive* adalah suatu hal yang menarik dan membangkitkan hasrat untuk melihat, *keyword* tersebut digunakan dalam perancangan ini bertujuan untuk menunjukkan video dongeng yang mendukung kepada anak usia dini agar lebih tertarik dalam menanamkan sikap empati seperti memahami perasaan orang lain, dan membantu orang tua dalam mumbuhkan sikap empati pada anaknya terutama saling memahami perasaan orang lain. Selain itu *keyword* *Attractive* memiliki pemahaman yang cocok dengan karakteristik anak usia 5 – 6 tahun, yaitu mudah tertarik pada sesuatu yang baru.

4.4 Konsep Perancangan Karya

Konsep perancangan merupakan langkah awal untuk menentukan tema serta ide gagasan sebuah karya, sehingga karya tersebut memiliki konsep yang jelas dan kuat. Kosep perancangan akan didasari pada *keyword* yang sudah ditemukan sebelumnya.

4.4.2 Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan video dongen yang berjudul “Kisah 3 Kucing Serangkai” sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini yaitu 5 – 6 tahun, dengan menanamkan sikap empati pada anak. yang akan dikemas dengan cerita yang semenarik mungkin namun sederhana agar lebih mudah dimengerti oleh anak usia dini.

4.4.3 Strategi Kreatif

Pada penelitian ini strategi yang akan digunakan ialah menggunakan video dongeng fabel dengan teknik penggabungan *live shoot* dan *motion graphic* yang

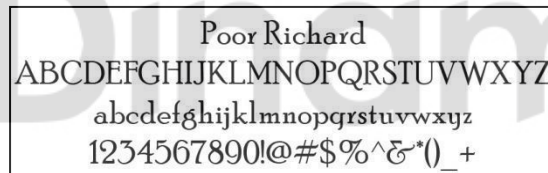
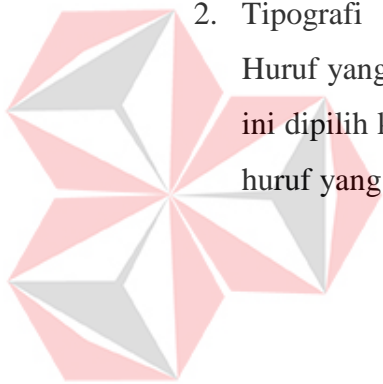
menarik bagi anak usia dini, dengan cerita yang orisinal, serta suara pendongeng yang orisinal pula dengan artian cerita yang digunakan dalam video ini belum digunakan atau dipakai oleh siapapun sebelumnya. Selain itu pula karakter hewan yang digunakan pada video dongeng ini menggunakan karakter hewan yang berada atau sering dijumpai disekitar anak-anak. berikut merupakan beberapa unsur yang terdapat pada strategi kreatif dalam penelitian ini:

1. Judul

Perancangan video dongeng ini memiliki judul “Kisah 3 Kucing Serangkai”. Judul tersebut menunjukkan dongeng mengenai 3 serangkai kucing yang memiliki pesan dalam menanamkan sikap empati seperti saling berbagi dan menyayangi sesama.

2. Tipografi

Huruf yang digunakan untuk perancangan ini ialah jenis huruf Serif, jenis huruf ini dipilih karena memiliki bentuk yang menarik, lucu, dan mudah dibaca. jenis huruf yang digunakan ialah Poor Richard



Gambar 4. 9 Jenis Font Poor Richard

Sumber : (Original Windows,2021)

3. Warna

Perancangan video dongeng fabel dengan judul “Kisah 3 Kucing Serangkai” ini konsep yang dimiliki ialah “Attractive” yang dimana konsep ini memiliki arti atau hubungan dengan sesuatu hal yang menarik, cantik, dan memikat, maka dari itu video dongeng fabel ini memiliki identitas dengan warna “Pretty”. Perancangan video dongeng ini menggunakan warna yang terdapat pada teori Shigenobu Kobayashi.



Gambar 4. 10 Warna Preety

(Sumber : Colorist – Shigenobu Kobayashi, 1996)

4.4.4 Sinopsis

Pagi yang cerah suara burung terdengar bersautan menandakan pagi yang sangat tenang dan cerah. hiduolah 3 kucing yang lucu, mereka adalah Lulu, Kitty , dan Neko mereka bertiga adalah kucing yang lucu dan suka sekali dengan makanan ikan yang di berikan oleh induknya/ibunya. Suatu hari induk pulang terlalu larut dan membuat anak kucing tidak bisa makan seperti biasanya, ketiga kucing tersebut mulai merasakan lapar yang luar biasa akan tetapi hanya bisa menunggu dan tertidur.

Induk kucing masih mencari makan diluar untuk anak anaknya di rumah. Malam pun tiba, induk kucing pulang dengan membawa ikan kesukaan anaknya dan diberikanlah masing masing ikan kepada anaknya, akan tetapi Neko sangat rakus dan merebut jatah makan dari kitty, kitty pun merasa marah dan mulai bertengkar dengan Neko namun Kitty tidak sanggup melawan neko yang berbadan gemuk dan akhirnya Kitty hanya bisa menangis karena ikanya di makan oleh Neko.

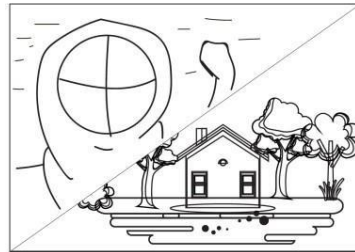
Lulu yang melihat Kitty menangis akhirnya mencoba untuk menenangkanya dengan memberi separuh ikanya ke Kitty, Lulu yang baik hati merasakan hal yang sama karena dia juga pernah diambil makananya oleh Neko dengan begitu Lulu dan Kity makan bersama ikan yang lezat itu. Induk yang melihat perilaku anaknya tersebut merasa senang dan tersenyum melihat mereka makan bersama.

Pesan moral : Memahami perasaan orang lain itu penting loh, jangan jadi seperti Neko yang suka rakus dan tidak memahami perasaan orang lain

4.4.5 Storyboard

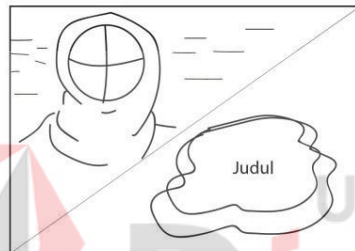
Sesudah melewati tahap sinopsis, selanjutnya ialah tahap pembuatan sketsa atau *storyboard* yang berfungsi sebagai acuan gambar serta visual pada perancangan video dongeng fabel ini.

Tabel 4. 2 Storyboard



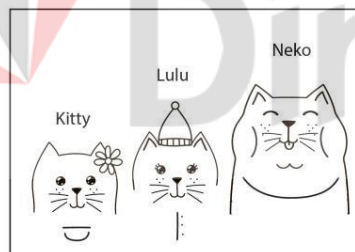
Scene 1

Awal video memperlihatkan suasana di depan rumah dan di buka dengan pendongeng yang menyapa penonton dengan ceria.



Scene 2

pendongeng melakukan pembukaan dengan menyebutkan judul yang akan di ceritakan yaitu "Kisah tiga kucing"



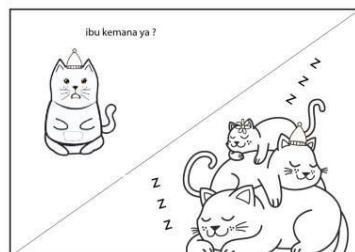
Scene 3

Selanjutnya scene beralih ke pengenalan karakter yaitu Lulu, Kitty, dan neko ketiga kucing tampil dengan wajah yang yang menggemaskan.



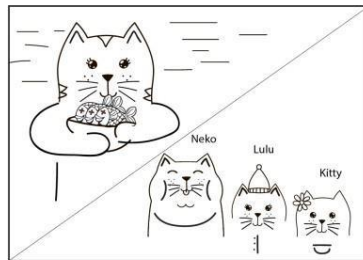
Scene 4

di awal cerita 3 kucing tersebut sedang bermain dan mulai merasakan kelaparan terutama neko, lalu mengajak saudara lainnya untuk pulang dan makan,akan tetapi ibu tidak ada di rumah membuat mereka sedih karena tidak ada ibu saat ingin makan ikan.



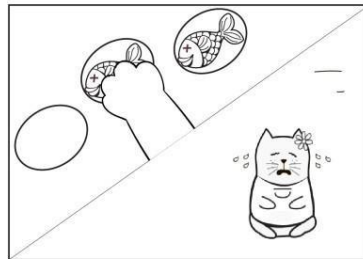
Scene 5

Hari berlalu, ketiga kucing tersebut di tinggal oleh induknya untuk mencari makan, akan tetapi hingga larut malam ibunya belum juga datang dan membuat mereka ketiduran hingga larut malam.



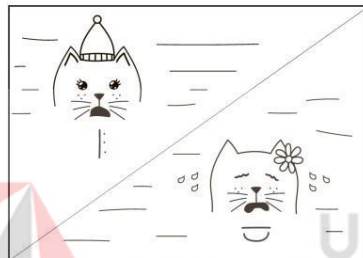
Scene 6

Terdengar suara pintu terbuka dan induk kucing pun datang membawa makanan kesukaan mereka, mereka pun bangun dari tidurnya dan langsung menghamipiri induknya dengan senang untuk memakan ikan bersama - sama.



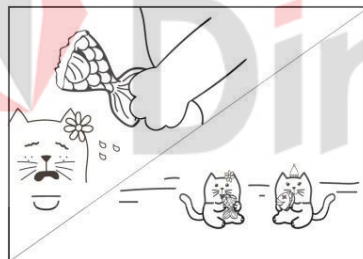
Scene 7

namun karena sangat lapar Neko sangat serakah dan mengambil ikan nya Kitty, hal itu membuat kitty sedih dan menangis.



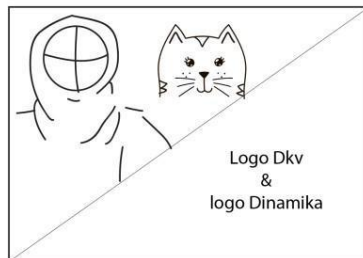
Scene 8

Melihat hal itu Lulu ingin menenangkan Kitty dan membagi dua makanannya agar bisa makan bersama, Lulu yang baik hati merasakan hal yang sama karena dia juga pernah diambil makanannya oleh Neko.



Scene 9

Ibunya yang melihat perilaku anaknya tersebut merasa senang dan tersenyum melihat anaknya makan bersama - sama.



Scene 10

Penutup, Pendongeng mulai menutup dongeng dan memberikan pesan moral kepada adik - adik agar mudah memberi serta saling berbagi sesama, dan jangan sampai menjadi seperti Neko yang serakah. Akhir video menampilkan logo Dkv & logo Dinamika

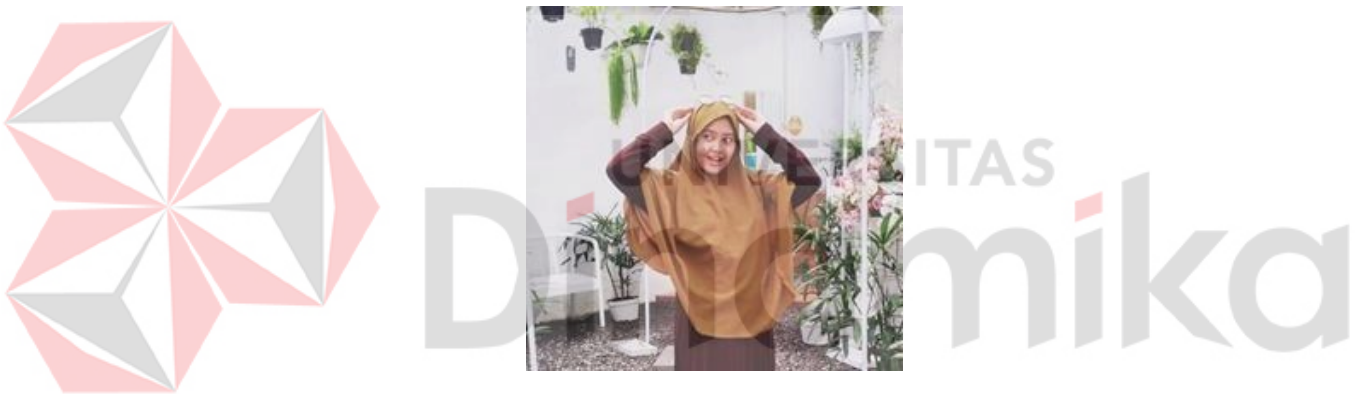
4.5 Perencanaan Media

4.5.1 Strategi Media

Media yang akan digunakan untuk penelitian ini ialah media utama serta media pendukung. Media utama yang digunakan adalah video dongeng fabel dengan teknik penggabungan *live shoot* dan *motion graphic* sebagai upaya menanamkan sikap berempati pada anak usia dini, serta media pendukung yang akan digunakan adalah untuk media online terdapat youtube, dan wallpaper digital karakter, sedangkan untuk media offlinenya terdapat poster, x-banner, dan stiker.

4.5.2 Perancangan Desain

1. Pemeran *Live Shoot*



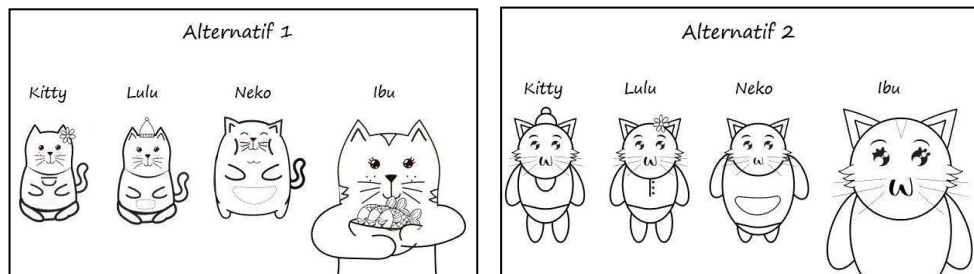
Gambar 4. 11 Foto Pemeran Live Shoot

(Sumber: Instragram @Zmauliid, 2021)

Salah satu teknik dalam Perancangan ini menggunakan sebuah teknik yang dinamakan *Live Soot* atau biasa disebut merekam langsung sebuah adegan, Peneliti menggunakan talent yang berpengalaman dalam mendongeng dikarenakan talent tersebut sudah terbiasa mendongeng khususnya pada anak usia dini, melalui *live shoot* ini gambaran seperti Bahasa tubuh.

2. Sketsa Desain Karakter

Pada tahap ini terdapat dua sketsa alternatif desain, yakni alternatif satu dan alternatif dua, dari sketsa kedua alternatif tersebut memiliki bentuk dan gaya desain yang sedikit berbeda.

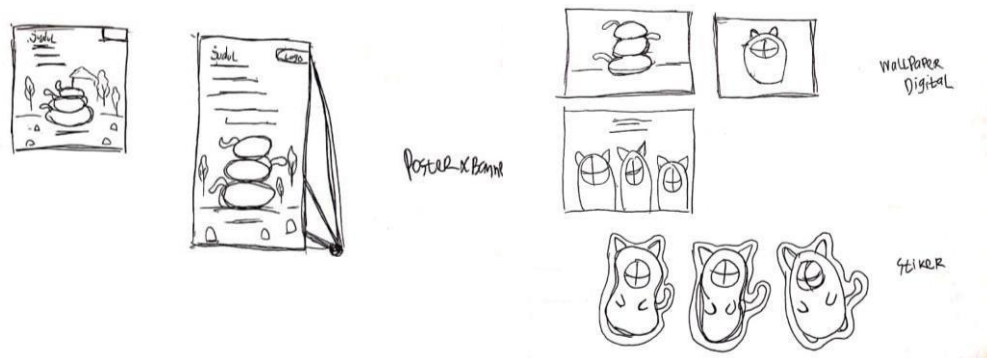


Gambar 4. 12 Sketsa Desain Karakter

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Dari keempat desain karakter diatas merupakan karakter – karakter yang akan muncul pada video dongen fabel. Mereka ialah anak – anak kucing dan ibu kucing yang masing – masing memiliki nama mulai dari yang paling kiri ada Kitty, Lulu, Neko serta ibu kucing, yang dimana karakter tersebut akan terdapat pada awal hingga akhir cerita.

3. Sketsa Media Pendukung



Gambar 4. 13 Sketsa Media Pendukung

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Dalam perancangan ini media pendukung yang digunakan ialah untuk media pendukung secara online terdapat youtube, dan wallpaper digital karakter, dan untuk media pendukung secara offline terdapat poster, x-banner, dan stiker.

4.5.3 Implementasi Karya

1. Proses Pengambilan *Live Shoot*



Gambar 4. 14 Proses Pengambilan *Live Shoot*
(Sumber : Qurrota, 2021)

Proses diatas merupakan cara peneliti untuk mengambil *live shoot*, Menggunakan talent yang berada di tengah dan kamera berguna mempermudah dalam proses editing. Pada teknik *live shoot* peneliti juga menggunakan teknik yang disebut *medium shoot (MS)* agar objek selaras dengan kamera.

2. Desain Karakter



Gambar 4. 15 Desain Karakter

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Karakter dalam perancangan ini terdiri dari 5 termasuk pemeran pada pedongeng. Karakter pertama ialah Kitty kucing imut berwarna pink dengan bunga matahari di telinga kiri, kitty adalah seekor kucing yang manis akan tetapi dia mudah menangis dan paling lemah dari saudara – saudaranya. Karakter kedua adalah Lulu kucing dengan warna abu abu yang sangat imut, dalam cerita ini peran lulu sangat penting karena sikapnya yang sangat baik dan merasakan apa yang dirasakan orang lain lulu adalah contoh dari sikap yang berempati. Karakter ketiga adalah Neko, kucing gendut berwarna oren dan suka sekali makan ikan berlebihan karena neko sangat mudah lapar, sikap Neko pada alur cerita sangatlah tidak patuh di contoh karena sikap Neko yang suka mengambil jatah dari saudara – saudaranya. Keempat adalah karakter dari Ibu yang sangat baik dan suka memberi makanan kepada 3 anak kucingnya, dalam alur cerita Ibu sangat bersyukur karena mempunyai 3 anak kucing yang lucu dan menggemaskan, Watak Ibu juga mudah bersyukur dan tersenyum.

3. Media Utama

Media utama perancangan ini menggunakan video gabungan antara live shoot dan motion graphic yang berdurasi 5 menit dengan judul “Kisah 3 Kucing Serangkai”. Beberapa adegan dari video :



Gambar 4. 16 Adegan pembuka dongeng dan Judul

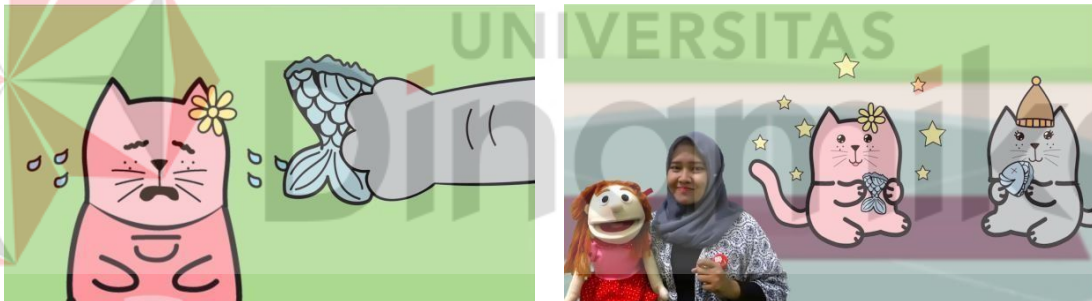
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Video dongeng diawali dengan salam dan sapa penuh ceria oleh pendongeng, lalu dilanjutkan dengan judul dari video dongeng yaitu Kisah 3 Kucing Serangkai.



Gambar 4. 17 Pengenalan karakter dan isi dongeng
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Selanjutnya adalah pengenalan karakter dari dongeng tersebut yaitu Neko, lulu, dan Kitty sebagai tokoh utama yang memiliki sikap berbeda – beda. Neko suka makan, lulu yang baik hati, dan si penakut kitty. 3 kucing tersebut memiliki ciri khas yang berbeda ketika tidur, bertumpuk agar hangat.



Gambar 4. 18 Konflik & Penyelesaian cerita
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Konflik pada cerita dongeng ditunjukkan pada adegan kitty yang menangis karena ikan nya telah di rebut oleh saudaranya, Neko. Setelah itu penyelesaian akan diperlihatkan adegan Lulu yang memberi ikan kepada Kitty agar tidak menangis lagi, Lulu memahami perasaan dari saudaranya dan mau berbagi makanan. Hal tersebut menunjukkan rasa empati yang harus di tanamkan.



Gambar 4. 19 Penutup Dongeng
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Adegan pada terakhir video terdapat pendongeng sedang memberikan nilai moral untuk penonton agar bisa menerima dari cerita yang sudah diberikan serta bisa untuk menerapkan dalam kehidupan sehari – hari khususnya anak usia dini.

4.5.4 Media Pendukung

1. Desain Poster



Gambar 4. 20 Poster

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Poster tersebut menggunakan teknik ilustrasi berbasis vector sehingga gambar lebih tampak jelas dan tidak pecah. 3 karakter dari cerita dongeng juga di tampilkan paling jelas hal itu menambah daya tarik untuk penonton. Pada poster tersebut juga diberi nama channel youtube agar penonton mudah dalam mencari video dongeng ini.

2. Media Pendukung X-banner

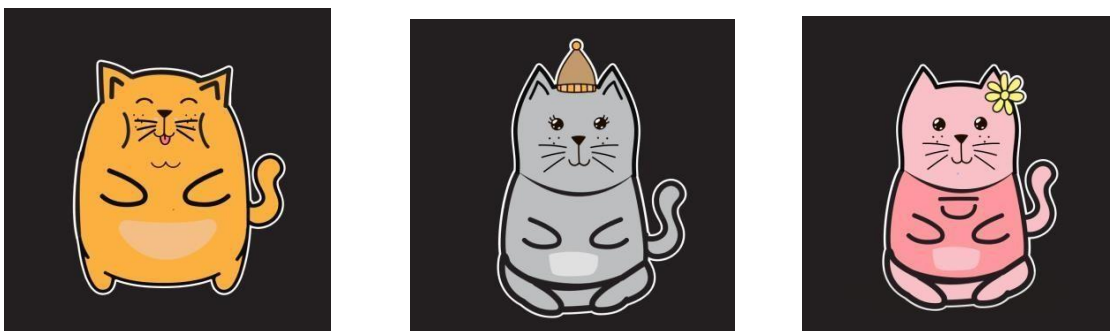


Gambar 4. 21 Media Pendukung X-Banner

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Pada media X-banner terdapat 3 karakter dalam cerita dongeng tersebut yaitu Neko, lulu, dan Kitty yang sedang tidur bertumpuk menunjukkan kesan yang menggemaskan lalu judul terlihat lebih besar pada bagian atas X-banner bertujuan agar tampak lebih jelas.

3. Media Pendukung Sticker



Gambar 4. 22 Media Pendukung Stiker

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Stiker lucu dengan ilustrasi kualitas tinggi dan tidak pecah saat di aplikasikan ke beberapa media, diharapkan agar bisa mengingat karakter dari cerita dongeng tersebut dan sikap baik yang dapat di terapkan pada keseharian.

4. Media pendukung *Wallpapper Digital*



Gambar 4. 23 Media Pendukung Wallpaper Digital
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Gambar diatas adalah *wallpapper* digital dengan gaya desain yang lembut dari karakter utama dari cerita dongeng “kisah 3 kucing” yaitu Neko, Kitty, dan lulu yang siap mempercantik *wallpaper* pada laptop dan *handphone*.

5. Media Sosial Youtube



Gambar 4. 24 Media Sosial Youtube
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021)

Media Youtube digunakan untuk menyebar luaskan video “Kisah 3 Kucing” dongeng fabel dengan teknik gabungan *live shoot* dan *motion graphic* sebagai sarana mempermudah dalam menjalankan video tanpa mendownload, durasi pada youtube tidak memiliki batasan ketika di unggah oleh karena itu peneliti menggunakan Youtube sebagai akses dalam video pembelajaran dengan durasi 5 menit 4 detik.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini meliputi beberapa proses dalam pembuatan video dongeng fabel dengan teknik gabungan *live shoot* dan *motion graphic* yang meliputi 3 tahapan yaitu Pra produksi, Produksi, dan post produksi. Pada tahapan produksi terdapat beberapa langkah yaitu pembuatan konsep cerita, pembuatan desain karakter, pembuatan ilustrasi, proses shooting sekaligus editing, dan pembuatan media pendukung. Proses produksi juga diperlukan sebuah kata kunci atau keyword agar dalam memilih tipografi dan warna bisa ditemukan sesuai rencana penelitian. Kasus pada anak usia dini tidak luput dari perbuatan moral yang tidak baik seperti mencuri, berkelahi dan kekerasan fisik terhadap sesama, hal tersebut membuktikan perlunya menanam sikap empati pada anak usia tersebut. Salah satu cara pembelajaran yang dapat diterima oleh anak usia 5 – 6 tahun adalah melalui pemberian dongeng sejak usia dini, agar mudah diterima dan bisa dipelajari oleh anak usia dini perlu juga beberapa aspek penting untuk diperhatikan. Selanjutnya yaitu penyesuaian target market dan target audience sehingga karya yang tercipta memiliki hasil yang sesuai seperti rencana perancangan. Media pendukung haruslah memiliki tema yang sesuai dari media utamanya, dalam perancangan ini media pendukungnya antara lain poster, xbanner, sticker, wallpaper digital, serta youtube. Penggunaan media pendukung bermaksud untuk mempermudah dalam proses promosi media utama di berbagai wadah.

5.2 Saran

1. pada sisi teknologi diharapkan mampu mengembangkan visual yang lebih banyak sisi dan ruang seperti visual 3D agar mengetahui bentuk dari semua sisi secara visual.
2. pada sisi cerita diharapkan bisa menjangkup lebih luas lagi, tidak hanya satu nilai moral melainkan beberapa nilai moral sehingga berguna di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Herdina Indrijati, D. (2016). *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA.

Latif, M. A. (2012). *The Miracle Of Story Telling Mencerdaskan Anak dengan Dongeng dan Cerita*. Jakarta: Zikrul Hakim (Anggota IKAPI).

Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2015). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Banten: Universitas Terbuka.

Nurbiana Dhieni, D. (2014). *Metode Pengembangan Bahasa*. Banten: Universitas Terbuka.

Rini Hildayani, D. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.

Jurnal

Fitrika, F., & Khaidir, E. (2020). PENGGUNAAN METODE CERITA DONGENG TERHADAP PERKEMBANGAN MINAT PADA ANAK TK. *QURROTI: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 2(2)

Fitroh, Siti Fadryana, and Siti Mulifatin Khasanah. "Musik Sebagai Stimulus Pada Kecerdasan Emosi Anak (Studi Kasus TK A Di Kelompok Bermain Kasih Ibu)." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 3.1 (2016): 39-47.

Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 62

Jatmiko, A. (2014). *Pengimplementasian Teknik Animasi Motion Tracking Dan Live Shoot Camera Pada Video Klip The Everyday Band. Naskah Publikasi*, Yogyakarta: Amikom.

Maharani, B. A. (2015). *Gambaran Empati Anak Usia 5-6 Tahun Yang Mendapatkan Dongeng dan Tidak Mendapatkan Dongeng*. 1-8.

Meidina, P., Sofia, A., & Anggraini, G. F. (2018). Pengembangan empati anak usia dini. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 7(4).

Prakoso, A. (2017). *Kreatif Dalam Mendongeng* . 1-36.

Satriawan, Y. O. (2013). *Pengaruh dongeng fabel terhadap ekspresi emosi pada anak TK Pembina Jiwan Madiun* (Doctoral dissertation, Universitas Katolik Widya Mandala Madiun).

Yulandina, A., Antoni, C., & Firmanda, A. (2018). Optimalisasi Unsur Live Shoot dan Motion Graphic untuk Promosi Digital Lembaga Paud. *JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA)*, 1(1), 1-19.

Internet

Deff, D. (2016). Retrieved Juni 16, 2021, from <https://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html>

Ilham, M. (2018). *Pengertian video, jenis-jenis dan fungsi video*. . Retrieved Juni 16, 2021, from <https://materi-carageo.com/pengertian-video/>

Ramadhan, B. (2020, February 16). *Data Internet di Indonesia dan Perilakunya Tahun 2020*. Retrieved Juni 4, 2021, from <https://teknoia.com/data-internet-di-indonesia-dan-perilakunya-880c7bc7cd1968>.