



**PERANCANGAN VIDEO INTERAKTIF TENTANG WARNA
DAN HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK TK**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

Hanandya Pudyakartika Yustirio

18420100101

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

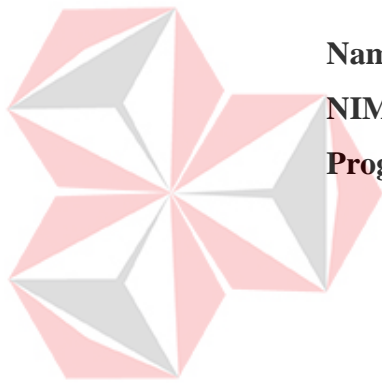
UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PERANCANGAN VIDEO INTERAKTIF TENTANG WARNA
DAN HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK TK**

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

Disusun Oleh:



Nama : Hanandya Pudyakartika Yustirio
NIM : 18420100101
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

Tugas Akhir
PERANCANGAN VIDEO INTERAKTIF TENTANG WARNA
DAN HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK TK

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Hanandya Pudyakartika Yustirio

NIM: 18420100101

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Selasa, 12 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

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

NIDN: 0720028701

Penguji:

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

NIDN: 0704017701

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.07.28
09:37:58 +07'00'

Universitas
Dinamika
2022.07.28
13:22:43 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.28
13:14:49 +07'00'

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

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.29
08:32:39 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa do’a”

LEMBAR PERSEMBAHAN



“Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang terdekat saya dan orang-orang yang saya cintai”

UNIVERSITAS
Dinamika

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Hanandya Pudyakartika Yustirio
NIM : 18420100101
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : Perancangan Video Interaktif Tentang Warna dan Hewan
Sebagai Media Pembelajaran Anak TK

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 atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan 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 kersajanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Juni 2022



Hanandya Pudyakartika Yustirio
NIM. 18420100101

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengenalan warna dan hewan sebagai media pembelajaran anak TK melalui media interaktif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Subjek penelitian ini pada murid TK dengan usia 4-6 tahun, objek penelitiannya berupa media interaktif. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yaitu pembuatan video interaktif yang dapat membantu anak-anak belajar dan menghafal warna. Pembelajaran interaktif yaitu pembelajaran dengan pola penggabungan antara unsur gambar, gerak, grafik, serta suara dengan penggunaanya biasa disebut dengan video interaktif (Prastowo, 2014: 370). Tentunya peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti. Maka dari itu yang digunakan peneliti yaitu buku tentang pengenalan warna-warna kepada TK, buku tentang hewan peliharaan, buku tentang desain ilustrasi untuk anak-anak, jurnal tentang video interaktif, teori dalam membuat desain ilustrasi serta karakteristik anak dalam usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *Video Interaktif, Media Pembelajaran, Pengenalan warna dan hewan*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan YME, atas berkat dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Video Interaktif Tentang Warna dan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Anak TK”.

Tugas Akhir ini disusun dalam rangka untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.

Melalui kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan perlindungan, kemudahan, rahmat, dan rezeki serta hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua yang selalu mendukung, memberi motivasi dan mendoakan yang terbaik untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan selaku Dosen Pembimbing 1
4. Dhika Yuan Yurisma, M. Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan selaku Dosen Pembimbing 2
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen S1 Desain Komunikasi Visual yang sudah memberi saran, mengajarkan, dan membantu dalam proses kegiatan pembelajaran pada seluruh mata kuliah S1 Desain Komunikasi Visual.
6. Teman-teman Peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu Peneliti untuk memberikan komentar dan saran serta dukungan kepada Peneliti.

Semoga Tugas Akhir ini mudah dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Akhir kata, peneliti memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisan, terima kasih.

Surabaya, Juli 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Video	5
2.3 Video Interaktif	6
2.4 Ilustrasi.....	6
2.4.1 Tujuan Ilustrasi.....	6
2.4.2 Fungsi Ilustrasi	7
2.4.3 Jenis dan Contoh Ilustrasi	8
2.5 <i>Layout</i>	11
2.6 Gambar	11
2.7 Teks	11
2.8 Warna	12
2.9 Tipografi.....	12
2.10 Hewan	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Jenis Penelitian.....	14
3.2 Unit Analisis.....	14
3.3 Teknik Pengumpulan Data	14
3.3.1 Observasi.....	15

3.3.2 Wawancara	15
3.3.3 Dokumentasi	17
3.4 Studi Literatur	17
3.5 Teknik Analisis Data	17
3.5.1 Reduksi Data	17
3.5.2 Penyajian Data	17
3.5.3 Penarikan Kesimpulan	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1 Hasil dan Analisis Data	19
4.1.1 Hasil Observasi	19
4.1.2 Hasil Wawancara	20
4.1.3 Hasil Studi Literatur	21
4.1.4 Hasil Dokumentasi	22
4.1.5 Hasil Analisis Data	23
4.2 Analisis STP (<i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i>)	26
4.2.1 <i>Segmentasi</i>	26
4.2.2 <i>Targeting</i>	26
4.2.3 <i>Positioning</i>	27
4.3 USP (<i>Unique Selling Proposition</i>)	27
4.4 Analisis SWOT	28
4.5 <i>Key Communication Message</i>	29
4.6 Perancangan Karya	29
4.6.1 Tujuan Kreatif	29
4.6.2 Strategi Kreatif	30
4.7 Perancangan Media Pendukung	33
4.8 Perancangan Media Utama	35
BAB V PENUTUP	38
4.2 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kartun.....	9
Gambar 2. 2 Karikatur	9
Gambar 2. 3 Komik.....	10
Gambar 2. 4 Ilustrasi karya sastra.....	10
Gambar 2. 5 <i>Vignette</i>	11
Gambar 4. 1 Bagian Depan TK Kartini Surabaya	22
Gambar 4. 2 Ruangan belajar TK Kartini Surabaya	23
Gambar 4. 3 Kolam Renang di TK Kartini Surabaya	23
Gambar 4. 4 <i>Segmentasi</i>	26
Gambar 4. 5 SWOT	28
Gambar 4. 6 <i>Key Communication Message</i>	29
Gambar 4. 7 <i>Color Palette</i>	31
Gambar 4. 8 Storyboard	32
Gambar 4. 9 Sketsa media pendukung.....	33
Gambar 4. 10 Poster.....	34
Gambar 4. 11 Stiker	34
Gambar 4. 12 Gantungan Kunci	35
Gambar 4. 13 Tampilan pembuka.....	35
Gambar 4. 14 Isi dari video interaktif	36
Gambar 4. 15 Penutup.....	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah


Dalam setiap tahap perkembangan, tahun-tahun awal seorang anak adalah orang yang berbeda dengan serangkaian kualitas mereka sendiri. Anak-anak prasekolah paling reseptif selama periode waktu ini, ketika semua bidang pertumbuhan mereka dapat dipelihara dan didorong. Sebagai masa perkembangan anak yang pertama dan paling kritis, masa bayi awal merupakan masa yang paling kritis dalam kehidupan seseorang. Agar anak dapat mencapai seluruh potensinya dan berkembang secara maksimal di semua bidang perkembangan, bimbingan diperlukan pada saat ini (Lely Halimah, 2016). Sebagai aturan umum, keturunan dari generasi yang layak tidak tumbuh atau matang dengan sendirinya.

Beberapa penelitian tentang pengenalan warna anak menunjukkan bahwa anak memiliki kemampuan yang sangat kecil untuk mengenali warna sebelum dirangsang. Sebagaimana pendapat Mastija dan Wiwik Widajati (2013) yang dikemukakan dalam penelitian yang berjudul “Kemampuan TK Kelompok A Kelompok B TK Al Fajar Surabaya” dalam mengenal konsep warna melalui permainan edukasi menggunakan busa styrol, Kelompok A kemampuan mengenal konsep warna warna masih tergolong rendah dalam pengenalan anak, penamaan warna, klasifikasi warna, dan sekaligus penamaan benda-benda di sekitar anak dan pengurutan pola berdasarkan warna, hasil yang diharapkan guru kurang dari 60%.

Penelitian yang dilakukan di TK Al-Ikhlas Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, oleh Neti Marlianti (2012: 5) berjudul “Penggunaan Field Trip untuk Meningkatkan Keterampilan Pengenalan Warna di TK”. Identifikasi warna anak-anak tidak maksimal dalam beberapa kegiatan kelas. Sebanyak 10 anak di Grup A, atau kurang dari 70.000 anak, belum bisa membedakan warna kulit. Warna seperti merah dan jingga, serta biru dan hijau, mungkin masih disalahpahami oleh hingga 14 anak muda yang buta warna.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi kepada anak-anak Taman Kanak-kanak TK Kartini Surabaya yang dengan kesulitannya dalam memilih warna saat diajarkan oleh gurunya. TK Kartini Surabaya berada di Jl. Kutisari IV No.27,

Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Kota Surabaya. Kemampuan mengenal warna pada anak-anak di TK Kartini Surabaya masih kurang karena media pembelajaran mereka masih terbilang kurang yaitu hanya menggunakan media seperti balok, kubus, dan lingkaran. Begitu juga saat peneliti melakukan observasi dan wawancara ke 2 TK lainnya yaitu TK Mawar dan TK Yalista, kedua TK tersebut juga memiliki permasalahan yang sama yaitu kurangnya media pembelajaran tentang pengenalan warna-warna. Ibu Indah selaku guru di TK Mawar menjelaskan bahwa masih ada beberapa anak yang masih ragu-ragu saat dilakukan pembelajaran mengenai pemilihan warna pada salah satu buah atau benda. Ibu Aries Sjuritawati selaku kepala sekolah TK Yalista juga mengatakan bahwa beberapa muridnya masih salah saat pemilihan warna contohnya pada saat pengambilan crayon, saat guru mengatakan warna merah para anak-anak beberapa masih memilih warna coklat.



Nevy Widhiana, M.Pd selaku kepala sekolah TK Kartini Surabaya mengatakan bahwa mereka kurang bersemangat saat pembelajaran mengenai warna-warna, sehingga para guru harus meningkatkan kesabaran mereka saat melakukan pembelajaran mengenai warna, karena saat pembelajaran mengenai warna berlangsung para anak-anak tidak memperhatikan sang guru mengajar. Nevy juga menjelaskan bahwa media pembelajaran untuk anak TK Kartini Surabaya terbilang kurang, sehingga membuat anak-anak sulit dalam belajar dan menghafal mengenai warna-warna.

Masalah-masalah ini membutuhkan penemuan materi pendidikan yang menarik, seperti film interaktif, untuk membantu anak-anak dalam belajar dan menghafal warna. Video interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan musik, gerakan, visual, teks, dan/atau grafik interaktif untuk menciptakan hubungan antara media pembelajaran dan audiensnya (Prastowo, 2014: 370). Menurut Niswa (2012: 3), video interaktif berisi panduan praktis tepat sasaran, disajikan melalui presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi panduan bahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami serta dikemas dalam program autorun, sehingga interaktif. CD siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat mendukung kedalaman materi dengan video interaktif.

Untuk membantu anak-anak meningkatkan kapasitasnya untuk membedakan warna, suatu upaya harus dilakukan, seperti yang dijelaskan dalam tantangan yang diuraikan di atas. Karena anak-anak lebih menyukai hewan daripada buah-buahan dan sayuran saat mewawancarai kepala TK Kartini, strategi yang menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar warna adalah dengan memanfaatkan film interaktif yang mencakup pengenalan warna yang diterapkan pada hewan peliharaan. Maka peneliti mengajukan penelitian tentang “Perancangan Video Interaktif Tentang Warna dan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Anak TK”.

1.2 Rumusan Masalah

Jika dilihat dari latar belakang di atas dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah yaitu “Bagaimana Merancang Video Interaktif Tentang Warna dan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Anak TK?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah yaitu:

1. Konsep video yang digunakan adalah video interaktif.
2. Video interaktif berisikan pengenalan warna-warna yang di aplikasikan ke beberapa hewan peliharaan, bunga, benda dan games yang berinteraksi langsung dengan anak-anak.
3. Warna-warna yang digunakan yaitu merah, kuning, biru, putih, hitam dan hijau.
4. Beberapa hewan peliharaan yaitu kelinci, kucing, kura-kura, ikan dan anjing.
5. Video ini diperuntuhkan untuk anak usia 4-6 tahun.
6. Media pendukung yang akan digunakan dalam menginformasikan video interaktif terhadap masyarakat adalah stiker, gantungan kunci dan poster.

1.4 Tujuan

Tujuan utama dari penelitian dan riset ini yaitu merancang Video Interaktif Tentang Warna dan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Anak TK.

1.5 Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

Pengenalan warna dapat ditingkatkan dengan mengajari anak-anak cara menggunakan sensor motorik mereka, yang meningkatkan kemampuan mereka untuk mengenali warna dan meningkatkan kreativitas mereka. Ini juga dapat ditingkatkan dengan menemukan cara baru untuk meningkatkan pengenalan warna dan meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya meningkatkan pengenalan warna.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian Yariska Hardiyanti (2018) sebelumnya telah dikumpulkan oleh Universitas Negeri Makassar. Dalam hal perkembangan otak, kemampuan untuk membedakan warna di awal kehidupan sangat signifikan karena merangsang kemampuan otak untuk melihat. Ketika suatu benda terkena sinar matahari, warna benda tersebut dapat dilihat oleh mata, menghasilkan kepekaan yang tinggi terhadap penglihatan. Oleh karena itu, saat membuat media pengenalan warna, penting untuk mempertimbangkan cara terbaik untuk mengenalkan warna kepada anak-anak sehingga mereka dapat belajar tentang arti warna sambil bersenang-senang. Untuk menciptakan lingkungan belajar, permainan yang disesuaikan dengan minat anak-anak yang masih suka bermain harus digunakan. Nilai bahasa, kognisi, fisik-motorik, sosial-emosional, agama dan moral semuanya dipengaruhi oleh permainan.

Ini bukan studi yang sempurna, karena penelitian Yariska Hardiyanti hanya mengandalkan permainan balok untuk mengajari anak-anak tentang kesadaran warna di tahun-tahun awal. Tetapi dapat disimpulkan dari penelitian terdahulu tersebut bahwa mengenalkan warna-warna kepada anak usia dini atau TK sangat penting dan dibutuhkan agar anak-anak tersebut kedepannya akan mudah mengenal warna dengan tepat.

Perbedaan yang terdapat pada penelitian saat ini yaitu media dan teknik yang digunakan. Pada penelitian saat ini menggunakan teknik videografi dan media yang digunakan untuk mengenalkan warna yaitu video interaktif dengan alasan agar anak-anak TK lebih memahami dan mengingat warna-warna, sedangkan untuk penelitian terdahulu bertujuan untuk mengembangkan dan membantu mempermudah pemahaman anak-anak untuk warna tetapi media yang digunakan rubik balok.

2.2 Video

Video dalam bahasa latin berarti “Saya melihat” menurut Iwan Binanto (2010: 79). Video adalah metode untuk mengekspresikan visual bergerak melalui

penggunaan pemrosesan sinyal elektronik. Televisi sering digunakan untuk teknologi visual. Aplikasi teknik, ilmiah, industri, dan keamanan juga dapat memanfaatkan video. Singkatan videotape, video recorder, dan video player adalah singkatan dari istilah "video". Video analog dan video digital adalah dua jenis video yang sekarang tersedia.

Sebuah gambar dalam bingkai diproyeksikan bingkai demi bingkai melalui lensa proyektor sedemikian rupa sehingga tampak bergerak hidup di layar, menurut Azhar Arsyad (2011: 49). Teknik pemrosesan sinyal listrik yang dikenal sebagai video digunakan untuk membuat dan menampilkan gambar bergerak.

2.3 Video Interaktif

Kombinasi musik, aksi, gambar, teks, dan/atau grafik interaktif dalam sebuah film interaktif menjadikannya alat pengajaran yang ampuh (Prastowo, 2014: 370). Niswa (2012: 3) menjelaskan pengertian lain video interaktif berisi panduan kerja menuju destinasi yang disajikan melalui presentasi audiovisual (gambar dan audio) dengan buku ungkapan bahasa Indonesia. Dengan CD interaktif, siswa dapat belajar pada waktu dan kecepatan mereka sendiri, yang membantu mereka memahami informasi dengan lebih baik.

2.4 Ilustrasi

“Gambar-gambar ilustratif” dalam kaitannya dengan seni rupa menurut Rohidi (1984: 87), adalah ilustrasi-ilustrasi yang digambar yang memperlihatkan sesuatu melalui aspek visual untuk lebih menjelaskan, menjelaskan atau juga untuk memperindah sebuah teks, sehingga pembaca dapat mengalami secara langsung melalui matanya sendiri sifat isi teks.

2.4.1 Tujuan Ilustrasi

Tujuan ilustrasi menurut Antonius Putra N dan Rahmatsyam Lakoro (2012: 2) adalah untuk menyempurnakan dan memperjelas suatu cerita, puisi, atau bahan tulisan lainnya. Ilustrasi tersebut memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk membantu pembaca lebih memahami fakta atau pesan yang dikomunikasikan.

2. Lebih menarik, komunikatif, dan sumber daya motivasi yang membantu siswa lebih memahami informasi yang diberikan. Diversifikasi bahan ajar untuk lebih melibatkan siswa.
3. Untuk membantu pembaca mengingat kembali pemikiran dan ide yang disampaikan melalui gambar, ilustrasi digunakan.

2.4.2 Fungsi Ilustrasi

Contoh gambar dalam konteks seni rupa, menurut Rohidi (1984: 87), didasarkan pada penggunaan komponen visual untuk meningkatkan pemahaman pembaca terhadap teks, Anda dapat merasakannya secara langsung melalui ciri-cirinya. gerakan dan kesan dari cerita yang diceritakan, yang mengklaim sebagai ekspresi dari sesuatu. Ilustrasi adalah bentuk visual dari teks atau kalimat. Karena grafik menggambarkan momen dalam cerita, gambar digunakan untuk menggambarkan karakter atau keseluruhan plot.

1. Fungsi Ilustrasi Secara Umum:

- a. Membaca menjadi lebih menyenangkan ketika visual di media cetak seperti buku, majalah dan surat kabar menarik perhatian pembaca.
- b. Gambar membantu pembaca lebih memahami isi pesan: umumnya lebih mudah bagi pembaca untuk memahami informasi jika disertai dengan ilustrasi.
- c. Grafik bergambar dapat membantu pembaca memahami sepotong informasi tanpa harus membaca seluruh bagian.
- d. Lebih mudah bagi orang untuk memahami suatu peristiwa jika itu ditampilkan daripada dijelaskan secara rinci.
- e. Agar suatu informasi yang mungkin membosankan untuk dibaca menjadi lebih menarik, harus disertai dengan alat bantu visual.

2. Fungsi Ilustrasi Secara Khusus:

- a. Deskriptif: grafik bergambar dapat memberikan ringkasan singkat dari sebuah artikel untuk membantu pembaca memahaminya dengan lebih cepat.
- b. Ekspresif: salah satu fungsi ekspresif dari ilustrasi adalah untuk menyampaikan konsep dan ide dalam bentuk visual.

- c. Kualitatif: informasi penting dapat disampaikan melalui visual seperti grafik, tabel, simbol, dan lain-lain.
- d. Analytical: ilustrasi dapat digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu objek secara mendalam selama proses analitis.

2.4.3 Jenis dan Contoh Ilustrasi

Banyak jenis gambar yang berbeda dapat digunakan untuk membawa sepotong teks ke kesimpulan yang memuaskan. Berikut ini adalah contoh dari beberapa macam ilustrasi:

1. Ilustrasi Manual

Visualisasi ilustrasi atau cerita tentang suatu peristiwa dapat dibuat dengan menggunakan alat sederhana dan metode ilustrasi manual.

2. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah studi tentang bagaimana menggunakan kemampuan kreatif program komputer untuk membuat dan mengembangkan seni visual seperti ilustrasi. Mengidentifikasi jenis citra digital yang akan diolah sebelum mempelajari perangkat lunak aplikasi komputer ini sangatlah penting. Dimungkinkan untuk membuat gambar vektor dan bitmap menggunakan teknik digital, yang merupakan dua jenis gambar yang berbeda. Masing-masing memiliki set kelebihan dan kekurangannya sendiri. Saat ukuran gambar bertambah atau berkurang, itu tidak akan berubah. Garis, kurva, dan bidang membentuk gambar vektor. Isi dan goresan setiap elemen dapat disesuaikan selama proses desain. Piksel adalah titik-titik yang membentuk gambar bitmap (elemen gambar). Diamati dari kejauhan, akan muncul bintik-bintik membentuk gambar. Deretan kotak yang tumpang tindih akan muncul jika Anda mengamati gambar dengan cermat atau memperbesarnya. Resolusi gambar kadang-kadang disebut sebagai jumlah titik yang membentuknya.

Contoh Ilustrasi:

1. Kartun



Gambar 2. 1 Kartun

(Sumber: Blokunik.com)

Kartun adalah cerita kocak dengan tokoh yang berwujud binatang, manusia, atau campuran dari ketiganya. Kartun dapat ditemukan di surat kabar, majalah, dan televisi Indonesia.

2. Karikatur



Gambar 2. 2 Karikatur

(Sumber: Ayosemarang.com)

Karikatur menggambarkan karakter yang berlebihan, humoris, eksentrik, dan terkadang kritis. Karakter manusia atau hewan digunakan dalam karikatur.

3. Komik

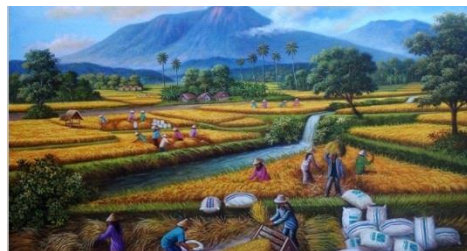


Gambar 2. 3 Komik

(Sumber: Webtoons.com)

Komik terdiri dari urutan gambar yang bekerja sama untuk menceritakan sebuah cerita dan memiliki busur naratif. Selain buku, komik mungkin berbentuk lembaran karya seni individu.

4. Ilustrasi karya sastra



Gambar 2. 4 Ilustrasi karya sastra

(Sumber: content.co.id)

Cerpen, puisi, dan puisi adalah contoh karya sastra yang dapat ditulis dalam berbagai bentuk. Jika teks sastra diilustrasikan, mereka akan tampak lebih menarik. Ilustrasi dalam karya sastra berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat dan menjelaskan substansi karya sastra.

5. *Vignette*



Gambar 2. 5 *Vignette*
(Sumber: dictio.id)

Vignette adalah gambar ilustrasi berbentuk dekoratif yang berfungsi sebagai pengisi bidang kosong pada kertas narasi.

2.5 *Layout*

Tata letak-bijaksana, itu sebuah kata. Tata letak adalah proses merakit, mengatur, dan mengintegrasikan komponen komunikasi grafis (seperti teks, grafik, tabel, dan sebagainya) untuk menghasilkan pesan yang menarik secara visual dan fungsional (Hendratman, 85).

2.6 *Gambar*

Dengan menggunakan gambar, seperti slide, potret, lukisan, film, proyektor buram, atau animasi strip, dimungkinkan untuk menggambarkan apa pun dalam dua dimensi sebagai ekspresi pemikiran atau emosi (Hamalik, 2017: 43). Gambar adalah media yang banyak digunakan; mereka dapat dianggap sebagai bahasa universal yang dapat dipahami dan dihargai oleh siapa saja, di mana saja (Sadiman, 2014: 21).

2.7 *Teks*

"Teks adalah inti bahasa," tegas Nababan (1987: 64). Karena itu, teks bersifat konseptual daripada diskursif. Memilih bentuk dan struktur sepotong teks untuk

tujuan tertentu menyiratkan bahwa pesan yang dimaksud dapat ditransmisikan dengan cara yang seefektif mungkin. Ketika pembicara mencoba untuk mencapai suatu tujuan, struktur bahasa yang mereka gunakan dikendalikan oleh konteks keadaan. Untuk mencapai tujuan tertentu, tindakan komunikasi dilaksanakan dalam bentuk nyata melalui penggunaan bahasa.

2.8 Warna

Untuk menggambarkan suasana hati pelukis, warna adalah co-konspirator yang diperlukan dalam sebuah gambar. Dengan kata lain, warna adalah elemen yang mempengaruhi kepekaan visual kita, yang pada gilirannya dapat menimbulkan berbagai emosi seperti kesedihan, kebahagiaan, suasana hati, dan kegembiraan. Sebagaimana dikemukakan oleh Kusrianto (2007: 46), Kemampuan suatu benda untuk memantulkan cahaya dengan cara tertentu yang memberikan warna pada penampakkannya. Suasana hati atau perasaan gambar dapat diatur melalui penggunaan warna. Penggunaan warna dimaksudkan untuk memunculkan rasa harmoni dan membangkitkan perasaan yang kuat pada pemirsa. Ada kemungkinan untuk mengkategorikan warna dalam beberapa cara, dan salah satunya digunakan dalam buku ini: Tiga warna utama adalah merah, biru, dan kuning, dan ini adalah blok bangunan dari mana semua warna lain diciptakan. Warna merah, kuning, dan biru juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang sama dengan kombinasi warna di atas. M Si Dr.Ir.Eko Nugroho, (2008: 36) menggambarkan kuning sebagai "warna kegembiraan", oleh karena itu dapat dipahami untuk menandakan kebahagiaan yang ditujukan kepada orang lain. Seperti yang dikemukakan Dr.Ir.Eko Nugroho, M.Si, (2008: 36), warna merah melambangkan pemberontakan masyarakat, sedangkan warna biru berarti ketenangan, kesejukan, dan kekuatan.

2.9 Tipografi

Menciptakan kesan visual yang diinginkan dengan merancang bentuk huruf dan menatanya dalam susunan yang menyenangkan. Tipografi merupakan bagian integral dari desain komunikasi visual, dan tidak dapat dipisahkan darinya. Pertumbuhan tipografi dipengaruhi oleh variabel budaya dan manufaktur

(Kusrianto, 2007: 190). Jenis huruf antara lain huruf serif (berhubungan), huruf sans serif (tidak berhubungan), huruf hias dan huruf skrip. Menggunakan jenis huruf sans serif dalam desain buku bergambar pengenalan warna ini akan memudahkan anak-anak untuk membaca dan lebih mudah dibaca jika anda menggunakan banyak frasa.

2.10 Hewan

Hewan adalah kumpulan makhluk yang termasuk dalam kingdom Animalia atau Metazoan, menurut Anshori (2009) yang merupakan salah satu dari sekian banyak jenis kehidupan di planet ini. Hewan dalam pengertian sistemik modern hanya terdiri dari kelompok-kelompok yang terdiri dari banyak sel (multiseluler) dan diorganisasikan ke dalam berbagai fungsi (jaringan), maka pengelompokan ini juga dikenal sebagai badan jaringan. *Heterotrof* adalah organisme yang tidak menghasilkan energi mereka sendiri, tetapi mengandalkan energi yang mereka dapatkan dari lingkungan mereka.

Penggerak adalah karakteristik semua hewan, seperti respons cepat terhadap rangsangan eksternal, kapasitas untuk tumbuh, kebutuhan akan makanan, dan kompleksitas bentuk dan jaringan lunaknya. Tentu saja ada pengecualian untuk aturan tersebut, tetapi prinsip keseluruhannya berlaku. Baik pada makhluk uniseluler maupun multiseluler, setiap individu adalah satu kesatuan. Hewan yang terorganisir berarti bahwa setiap bagian tubuhnya tunduk pada individu, baik sebagai sel atau sebagai unit sel ke sel dari keseluruhan struktur hewan. Dalam biologi, kami menyebutnya sebagai gagasan organisme (Anshori, 2009).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, peneliti akan memilih informasi dan sumber data yang relevan dengan penerapan masalah. Moleong (2011: 6) mengatakan penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dirasakan partisipan studi secara holistik dan melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa., dalam setting alam tertentu dan dengan menerapkan metodologi alam yang beragam, menurut Moleong. Menurut Nasution (2003: 5), penelitian kualitatif terutama berkaitan dengan melihat orang-orang di habitat alami mereka, terlibat dengan mereka, dan mencoba menguraikan bahasa dan pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka.

Jelas dari dua definisi yang diberikan di atas bahwa penelitian kualitatif melibatkan melihat objek studi sedekat mungkin dalam lingkungan alamnya, dalam keadaan saat ini, dan secara keseluruhan. Soal alam, Sugiyono (2010: 15) menegaskan bahwa dinamika objek tidak banyak berubah dengan kehadiran peneliti.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis ini dipilih karena pada anak-anak TK memiliki permasalahan dalam pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang membantu mereka dalam mengenal warna-warna. Unit analisis dalam penelitian ini yaitu:

1. TK Kartini yang berada di jalan Kutisari IV No.27, Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60118
2. TK Mawar berada di jalan Kutisari Selatan IX No.18A, Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60291
3. TK Yalista berada di jalan Kutisari Utara No.63, Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60291

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan teknik yang sering dilakukan dalam mencari sebuah data, yaitu:

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan peneliti di 3 TK yang berada di Surabaya, observasi yang dilakukan yaitu melihat kondisi sekolah, fasilitas yang ada di sekolah, pembelajaran yang diberlakukan di sekolah dan mencari tahu pembelajaran seperti apa yang disukai para anak-anak di TK.

3.3.2 Wawancara

Wawancara diperlukan agar mencapai data yang lebih maksimal. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan:

1. Ibu Nevy selaku kepala sekolah dari TK Kartini Surabaya, wawancara yang dilakukan yaitu untuk mendapatkan data tentang perilaku para anak-anak pada saat pembelajaran tentang warna-warna.



Gambar 3. 1 Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Kartini

2. Ibu Indah selaku guru di TK Mawar menjelaskan bahwa masih ada beberapa anak yang masih ragu-ragu saat dilakukan pembelajaran mengenai pemilihan warna pada salah satu buah atau benda.



Gambar 3. 2 Wawancara dengan Guru TK Mawar

3. Ibu Aries Sjuritawati selaku kepala sekolah TK Yalista juga mengatakan bahwa beberapa muridnya masih salah saat pemilihan warna contohnya pada saat pengambilan crayon, saat guru mengatakan warna merah para anak-anak beberapa masih memilih warna coklat.



Gambar 3. 3 Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Yalista

3.3.3 Dokumentasi

Dalam studi dokumentasi, menurut Danial (2009: 79), diperlukan pengumpulan berbagai dokumen yang diperlukan sebagai bahan data informasi sesuai dengan masalah penelitian, antara lain peta, data statistik, jumlah dan nama pegawai, mahasiswa data, data penduduk, grafik, gambar, huruf, dan sebagainya. Analisis dalam studi akan didukung oleh dokumentasi dan data yang dikumpulkan melalui upaya tiga tim peneliti.

3.4 Studi Literatur

Seorang peneliti yang melakukan penelitian tentunya harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang subjek yang diteliti.. Maka dari itu literasi yang digunakan peneliti yaitu jurnal tentang pengenalan warna-warna kepada TK, jurnal tentang video interaktif, jurnal teori dalam membuat desain ilustrasi serta karakteristik anak dalam usia 4-6 tahun.

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Reduksi Data

Proses pemilihan, penyederhanaan, dan pengubahan data mentah dari catatan yang tercatat di lapangan. Juga dikenal sebagai reduksi data, ini adalah metode penjelasan yang memfokuskan, memfokuskan, dan membuang data yang tidak dibutuhkan untuk mendapatkan kesimpulan.

3.5.2 Penyajian Data

menyajikan informasi yang terorganisir dengan baik, akurat, dan didukung oleh bukti yang dikumpulkan melalui metode penelitian seperti observasi, wawancara, dan sumber arsip. Tujuan penyajian data adalah untuk meningkatkan hasil reduksi data sehingga dapat dicapai kesimpulan yang bersifat umum.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan

Ini adalah langkah terakhir dalam proses analisis data, yang melibatkan penggalan kesimpulan dari tahap reduksi data dan penyajian data dan

mempresentasikan temuan tersebut. Sebelum beralih ke ide desain atau alur desain, kesimpulan yang sesuai akan diperoleh dari keseluruhan data.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Hasil Observasi

TK Kartini Surabaya menjadi lokasi penelitian. Instruktur dan siswa TK Kartini Surabaya dihubungi langsung untuk penelitian ini, memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

1. Observasi pertama pada tanggal 17 Maret 2022

Untuk memulai, peneliti mengamati bagaimana instruktur mengajar dan reaksi siswa terhadap instruksi itu. Kesabaran seorang guru diperlukan saat mendidik anak-anak tentang warna karena akan selalu ada beberapa siswa yang tidak yakin akan arti warna-warna tersebut. Media yang digunakan oleh TK Kartini untuk belajar mengenai warna yaitu menggunakan balok. Metode dengan alat pendukung yang digunakan oleh guru adalah menampilkan video interaktif melalui youtube yang ditampilkan melalui hp sang guru, para siswa terlihat sangat antusias belajar mengenai warna saat ditayangkan video interaktif tersebut. Dari beberapa metode yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran tentang warna berlangsung, metode alat pendukung lebih diminati oleh para siswa, selain itu metode tersebut sangat membantu guru agar tidak begitu kerja keras memberi pengetahuan mengenai warna, karena didalam video interaktif tersebut para siswa selain bermain secara tidak langsung mereka juga belajar mengenai warna-warna tersebut.

2. Observasi kedua pada tanggal 23 Maret 2022

Ditentukan bahwa anak-anak tertarik untuk belajar tentang warna melalui penggunaan sumber daya pendukung, seperti film interaktif, yang selanjutnya akan disampaikan kepada orang tua masing-masing siswa sehingga ditampilkan dan tetap berada di tangan orang tua masing-masing siswa. karena pada observasi sebelumnya terlihat bahwa para siswa lebih berminat untuk belajar dengan menggunakan metode visual gambar, warna, teks dan juga permainan yang berada didalam video interaktif tersebut.

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan berbagai pihak yang berkaitan dengan perancangan agar peneliti mendapatkan data yang sesuai sehingga hasil nantinya berkualitas.

1. Ibu Nevy Widhiana, M.Pd selaku kepala sekolah TK Kartini Surabaya, wawancara dilakukan pada tanggal 17 Maret 2022. Mendidik anak TK memang dibutuhkan tingkat kesabaran yang tinggi, karena pada usia tersebut para siswa masih senang dengan bermain dan menghiraukan gurunya saat mengajar. Hal tersebut merupakan salah satu kendala yang dialami oleh guru dan mengakibatkan pelajaran yang diajarkan tidak diterima oleh anak-anak. Begitupun juga saat mengajarkan mengenai warna mereka hanya bermain dan tidak mengingat nama dari warna tersebut, ini yang membuat ada dari beberapa anak yang masih ragu-ragu dalam penamaan suatu warna. Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran video interaktif diperlukan untuk membantu para guru dalam mengajarkan mengenai warna-warna, karena didalam video interaktif tersebut selain bermain para siswa juga secara tidak langsung belajar mengenai warna-warna tersebut dan otomatis mereka akan mengingat nama-nama dari warna yang diajarkan.
2. Ibu Indah selaku guru di TK Mawar Surabaya, wawancara dilakukan pada tanggal 14 April 2022. Saat mengajarkan mengenai warna-warna, ibu Indah sedikit mengalami kesulitan dalam mengajarkan kepada siswanya dikarenakan beberapa siswa masih ada yang ramai sendiri, tidak mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dan malah asik bermain dengan teman lainnya. Beberapa anak masih ragu-ragu saat dilakukan pembelajaran mengenai pemilihan warna pada salah satu buah atau benda.
3. Ibu Aries Sjuritawati selaku kepala sekolah TK Yalista Surabaya, wawancara dilakukan pada tanggal 19 April 2022. Saat mengajarkan pengenalan warna-warna ibu Aries harus teliti dikarenakan siswanya memiliki kemampuan yang sangat kecil dan begitu sulit mengenal warna. Seperti saat pengambilan warna pada crayon saat guru mengatakan warna merah para siswanya beberapa masih memilih warna coklat.

4.1.3 Hasil Studi Literatur

1. Keterampilan pengenalan warna ditingkatkan melalui kegiatan mewarnai di TK Ar-Rahman Desa Sangtandung, Kecamatan Walenrang Utara, demikian menurut artikel yang dimuat di Jurnal Hilmawati.

Menurut penelitian Hilmawati yang dipublikasikan dalam jurnal tersebut, perkembangan kognitif anak mencakup kemampuan mendeteksi warna. Pengenalan warna pada anak usia 4 hingga 5 tahun dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Hal ini menunjukkan bahwa pengertian warna merupakan bagian dari pertumbuhan kognitif, yang meliputi perolehan pengetahuan warna. Penting bagi anak TK untuk memahami warna agar konsisten, sehingga mereka dapat memahami konsep warna dengan lebih baik di masa depan ketika mereka tumbuh dalam lingkungan yang lebih dewasa.

Bakat kognitif termasuk kapasitas untuk mengidentifikasi warna. Belajar mengidentifikasi warna pada awal kehidupan sangat penting untuk perkembangan otak, karena identifikasi warna dapat meningkatkan kapasitas otak untuk melihat. Ketika suatu benda terkena sinar matahari, warna benda tersebut dapat dilihat oleh mata, menghasilkan kepekaan yang tinggi terhadap penglihatan.

2. Di antara banyak keuntungan belajar mengenal warna antara lain kemampuan memodifikasi bentuk dan warna, menciptakan kombinasi warna, meningkatkan perkembangan sensorik, melatih koordinasi mata dan tangan, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar. Ada beberapa keuntungan mengekspos berbagai warna, terutama pada tahap awal perkembangan kognitif.

Untuk membantu siswa lebih memahami konsep IPA, Nanang Sofiyullah membuat "Pengembangan Materi dan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Soal".

Akan selalu ada kebutuhan akan cara-cara inovatif untuk memasukkan video ke dalam proses pembelajaran karena sifat sains dan teknologi yang selalu berubah. Bagi siswa yang tertarik dan termotivasi untuk belajar, media video ini diharapkan dapat membantu pemahaman dan retensi mereka terhadap konsep dan informasi yang disajikan dalam konten kursus. Kemampuan video untuk menyampaikan citra dan musik yang hidup adalah yang membuatnya begitu

menarik. Keterampilan mengajar, mempercepat atau memperlambat waktu dan mengubah sikap adalah semua kemungkinan hasil dari penggunaan video sebagai media untuk menyampaikan pengetahuan.

3. Jurnal Meity H. Idris “Karakteristik Anak Usia Dini”

Jelaskan bahwa anak usia dini memiliki aspek fisik, psikologis, sosial, dan moral (*Uniq*) yang berbeda. Tahun-tahun pembentukannya dihabiskan di awal remaja dan awal dua puluhan. Karena pada masa pembentukan inilah kepribadian dan fondasi anak dibangun, pengalaman generasi berikutnya akan sangat dipengaruhi. Untuk menciptakan generasi yang mampu tumbuh secara efektif, Anda harus memahami ciri-ciri masa bayi.

4.1.4 Hasil Dokumentasi

Metode dokumentasi juga dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan kesimpulan dari proses pencarian data saat di lapangan.

1. Gambar bagian halaman depan dari TK Kartini Surabaya



Gambar 4. 1 Bagian Depan TK Kartini Surabaya

2. Ruang belajar yang berada di TK Kartini Surabaya



Gambar 4. 2 Ruang belajar TK Kartini Surabaya

3. Terdapat fasilitas kolam renang yang disediakan oleh TK Kartini Surabaya agar para siswa bisa belajar berenang juga.



Gambar 4. 3 Kolam Renang di TK Kartini Surabaya

4.1.5 Hasil Analisis Data

1. Reduksi Data

a. Observasi

Hasil Observasi yang dilakukan dua kali di TK Kartini Surabaya menunjukkan bahwa cara mengajar guru terhadap siswa dengan cara berinteraksi langsung. Maka dari itu guru saat berinteraksi harus memiliki

tingkat kesabaran yang tinggi saat mengajarkan pengenalan warna pada siswa TK Kartini Surabaya. Dalam memberikan pengajaran dan mendidik siswa guru perlu menggunakan metode visual yaitu alat pendukung seperti menampilkan video interaktif melalui youtube seperti gambar, warna, teks yang ditampilkan melalui hp guru karena siswa lebih antusias belajar mengenai warna melalui video interaktif tersebut dan juga siswa secara tidak langsung belajar mengenai warna-warna tersebut.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru TK Kartini Surabaya mendapatkan kesimpulan bahwa dalam mengajar dan mendidik siswa diperlukan kesabaran dan teliti karena pengenalan warna pada murid masih memiliki kemampuan yang sangat kecil Namun, kepala sekolah dan instruktur harus terus memberikan pengetahuan ini kepada siswa demi kesuksesan jangka panjang mereka. Dalam belajar mengenal warna siswa lebih mudah memahami dan mengerti melalui video interaktif, yang terdiri dari suara, gerak, gambar, teks, maupun grafik. Selain itu guru juga berinteraksi langsung dan memberikan pengenalan warna secara menarik dengan siswa untuk mengenalkan warna agar siswa meningkatkan minat belajar selain menggunakan video interaktif.

c. Studi Literatur

Peneliti menggunakan jurnal Hilmawati yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai Pada TK Ar-Rahman Desa Sangtandung Kecamatan Walenrang Utara untuk mengetahui seberapa pentingnya pengenalan warna kepada usia 4-5 tahun. Jurnal mengenai video interaktif digunakan sebagai acuan dalam perancangan video interaktif nantinya. Jurnal karakteristik anak usia dini digunakan oleh peneliti untuk menentukan desain yang cocok untuk anak-anak.

d. Dokumentasi

Data peneliti menunjukkan bahwa guru di TK Kartini Surabaya memanfaatkan film interaktif untuk menjelaskan warna kepada siswa karena lebih mudah dipelajari dan diingat oleh anak. Salah satu media interaktif yang

digunakan guru adalah melalui youtube seperti gambar, warna dan teks yang di tayangkan melalui hp guru. Video interaktif menjadi media pendukung pembelajaran untuk menarik minat siswa.

2. Penyajian Data

Berdasarkan hasil reduksi data yang ada, maka dapat disajikan data berupa:

- a. Siswa pada TK Kartini Surabaya dalam pengenalan warna masih memiliki kemampuan yang sangat kecil.
- b. Dalam mendidik siswa usia 4-6 tahun dibutuhkan tingkat kesabaran yang tinggi.
- c. Untuk meningkatkan minat belajar pada anak, dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian mereka
- d. Media yang digunakan untuk menarik perhatian anak agar belajar yaitu gambar, warna, teks, permainan dan video yang di desain dengan semenarik mungkin.
- e. Video interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat menarik perhatian para siswa untuk belajar karena didalam video interaktif tersebut nantinya selain berisikan pembelajaran tetapi juga menampilkan permainan agar para siswa tidak bosan.
- f. Video interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa membantu mengasah sensor motorik para siswa.

3. Penarikan kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa mengenalkan warna kepada anak usia 4-6 tahun akan lebih menarik dalam minat belajar siswa apabila menggunakan media video interaktif. Selain membantu para siswa semakin semangat untuk belajar, video interaktif juga membantu mengasah sensor motorik para siswa karena didalam video interaktif tersebut nantinya berisikan selain pembelajaran mengenai warna tetapi berisikan juga permainan yang membuat para siswa berinteraksi langsung dengan video interaktif tersebut.

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

Untuk siswa taman kanak-kanak, peneliti menggunakan film interaktif tentang warna dan pengenalan hewan sebagai alat pembelajaran untuk membantu mereka lebih memahami kualitas target setelah menganalisis temuan analisis data.

4.2.1 *Segmentasi*

Desain video pengenalan warna dan pengenalan hewan untuk anak TK didasarkan pada segmentasi berikut:

Segmentasi	Keterangan	
Geografis	Letak wilayah	Berbagai wilayah di Indonesia
	Ukuran wilayah	Kota
Demografis	Jenis Kelamin	Semua jenis kelamin
	Usia	22-40 tahun
	Status Pendidikan	SMA - Sarjana
	Pekerjaan	Segala profesi
	Ekonomi	Semua kalangan
Psikografis	Kepribadian	Rasa ingin tahu tinggi dan inisiatif
	Gaya Hidup	Sederhana, Kekinian, Realistis

Gambar 4. 4 *Segmentasi*

4.2.2 *Targeting*

Target pasar dan audiens target akan dipisahkan menjadi dua kategori untuk tujuan penargetan. Saat mengembangkan video interaktif, audiens target adalah tujuan utama, sedangkan target pasar mencakup semua penerima dan saluran potensial.

1. Target *Market*

Orang-orang berusia antara 22 dan 40, yang memiliki pendidikan sekolah menengah dan berada di strata sosial ekonomi kelas menengah, yang ingin membantu anak-anak belajar tentang warna dan menghabiskan waktu bersama mereka, suka berbagi cerita dengan mereka.

2. Target Audience

Anak laki-laki dan perempuan usia 4-6 tahun dari berbagai kota di Indonesia yang belum mampu membedakan warna menjadi fokus penelitian ini. Menjadi anak TK yang memiliki rasa ingin tahu, inisiatif, dan kreativitas yang tinggi.

4.2.3 Positioning

Anak-anak antara usia empat dan enam tahun dapat menggunakan film ini untuk belajar tentang warna dan pengenalan hewan.

4.3 USP (Unique Selling Proposition)

USP penjual adalah alasan mereka percaya produk atau layanan mereka lebih unggul dari penawaran pesaing mereka. Beberapa video interaktif yang terdapat di youtube hanya menampilkan dan mempelajari terdapat warna apa saja di dalam video interaktif tersebut. Berbeda dengan video interaktif yang akan dirancang oleh peneliti, yaitu selain memperkenalkan warna kepada para siswa, tetapi di dalam video interaktif yang akan dirancang nantinya juga berisikan permainan tentang menebak warna dalam suatu objek atau hewan, karena dengan demikian para siswa juga terbantu untuk melatih sensor motorik mereka dalam menghafal warna-warna.

4.4 Analisis SWOT

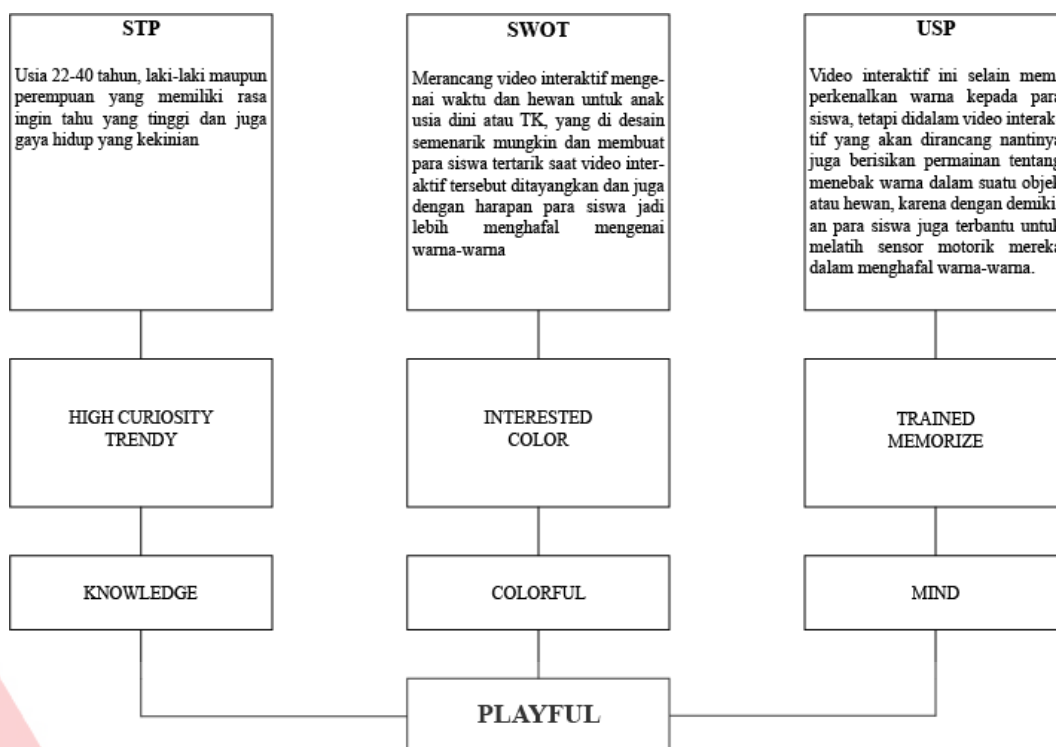
Internal (S/W)	Strength <ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi • Perlunya pembelajaran tentang warna sejak dini • Memiliki fasilitas yang memadai untuk menampilkan video interaktif 	Weakness <ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya media pembelajaran tentang warna • Anak-anak lebih sering bermain daripada belajar • Merasa bosan jika durasi video interaktif terlalu lama
Eksternal (O/T)		
Opportunity <ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak menyukai sesuatu yang baru misalnya yang berinteraksi dengan mereka secara langsung (interaktif) • Media pembelajaran dengan bantuan visual sangat membantu anak-anak menjadi mudah memahami sesuatu 	Strategi S - O Merancang video interaktif tentang pengenalan warna-warna kepada anak usia dini dengan desain yang semenarik mungkin	Strategi W - O Merancang media pembelajaran tentang warna-warna yang berisikan tentang pembelajaran dan juga permainan, video interaktif dirancang dengan durasi yang tidak terlalu lama agar anak-anak tidak bosan saat melihatnya
Threat <ul style="list-style-type: none"> • Persaingan dengan berbagai jenis video interaktif yang berada di youtube • Bosan dengan video interaktif yang biasa saja atau tidak menarik saat dilihat 	S-T Merancang video interaktif yang berbeda dengan video interaktif yang berada di youtube tetapi tetap memperhatikan desain yang disukai oleh para anak-anak dan di desain semenarik mungkin	W-T Merancang video interaktif dengan desain yang menarik dan sesuai dengan apa yang disukai oleh para anak-anak seperti hewan peliharaan agar anak-anak menjadi tertarik saat video interaktif tersebut ditayangkan

Gambar 4. 5 SWOT

Strategi utama:

Merancang video interaktif mengenai warna dan hewan untuk anak usia dini atau TK, yang di desain semenarik mungkin dan membuat para siswa tertarik saat video interaktif tersebut ditayangkan dan juga dengan harapan para siswa jadi lebih menghafal mengenai warna-warna.

4.5 Key Communication Message



Gambar 4. 6 Key Communication Message

Keyword disusun berdasarkan STP, USP, dan analisis SWOT yang terkumpul. *Playful* dalam Bahasa Indonesia berarti bermain-main, makna dari *keyword* yang terpilih untuk perancangan video interaktif ini adalah selain para siswa belajar di dalam video interaktif ini tetapi mereka juga bisa bermain-main dengan video interaktif ini, karena di dalam video interaktif ini nantinya juga terdapat permainan mengenai warna yang juga dapat membantu para siswa menghafal warna dan melatih sensor motorik mereka. *Keyword* ini nantinya akan diimplementasikan pada saat perancangan video interaktif seperti konten di dalam video interaktif, tipografi yang digunakan, pemilihan warna, hingga style ilustrasi yang digunakan agar para siswa tertarik dan bersemangat saat belajar mengenai warna.

4.6 Perancangan Karya

4.6.1 Tujuan Kreatif

Keyword “*Playful*” akan membantu dalam perancangan video interaktif tentang pengenalan warna kepada anak usia dini atau TK. Di dalam video interaktif nantinya akan menampilkan pembelajaran mengenai warna yang di aplikasikan

kepada hewan peliharaan yang menggunakan latar belakang berada di sebuah taman yang hijau, selain itu nanti akan ditampilkan juga permainan mengenai warna-warna agar para siswa juga bermain di dalam video interaktif tersebut.

4.6.2 Strategi Kreatif

Diperlukan pendekatan kreatif dalam pembuatan film interaktif ini agar dapat menghasilkan suatu konsep dan langkah-langkah yang tepat untuk mencapai tujuan.

1. Judul

Judul yang digunakan untuk merancang video interaktif ini adalah “Belajar Mengenai Warna”. Judul ini dipilih karena dari *keyword* yang ditentukan yaitu “*playful*”, judul ini mendeskripsikan tentang ajakan untuk mengenal warna dan juga bermain karena arti dari “*playful*” yaitu bermain-main. Diharapkan nantinya para siswa tertarik untuk belajar dan bermain mengenai warna dengan media video interaktif.

2. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan video interaktif ini memakai 2 jenis huruf yaitu untuk judul menggunakan font bernama sirukota dan untuk body text menggunakan timkid.

SIRUKOTA

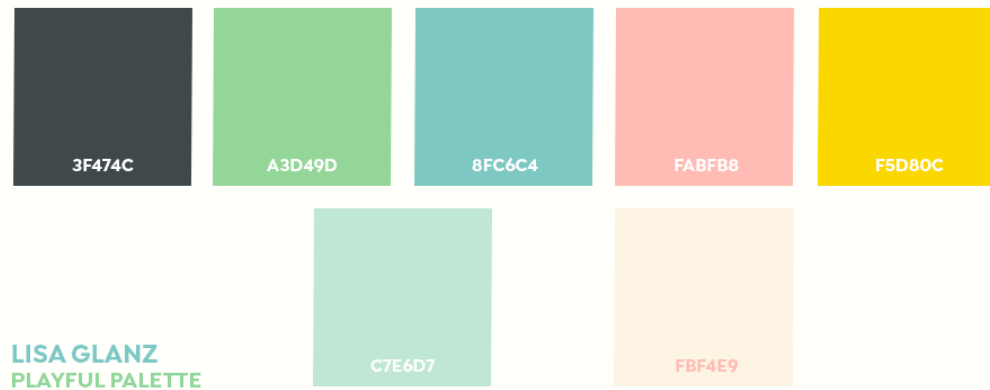
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890!@#\$%^&*~

Timkid

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*~()

3. Warna

Pada perancangan video interaktif ini menggunakan warna yang sesuai dengan *keyword* yang ditentukan yaitu *playful color palette*.

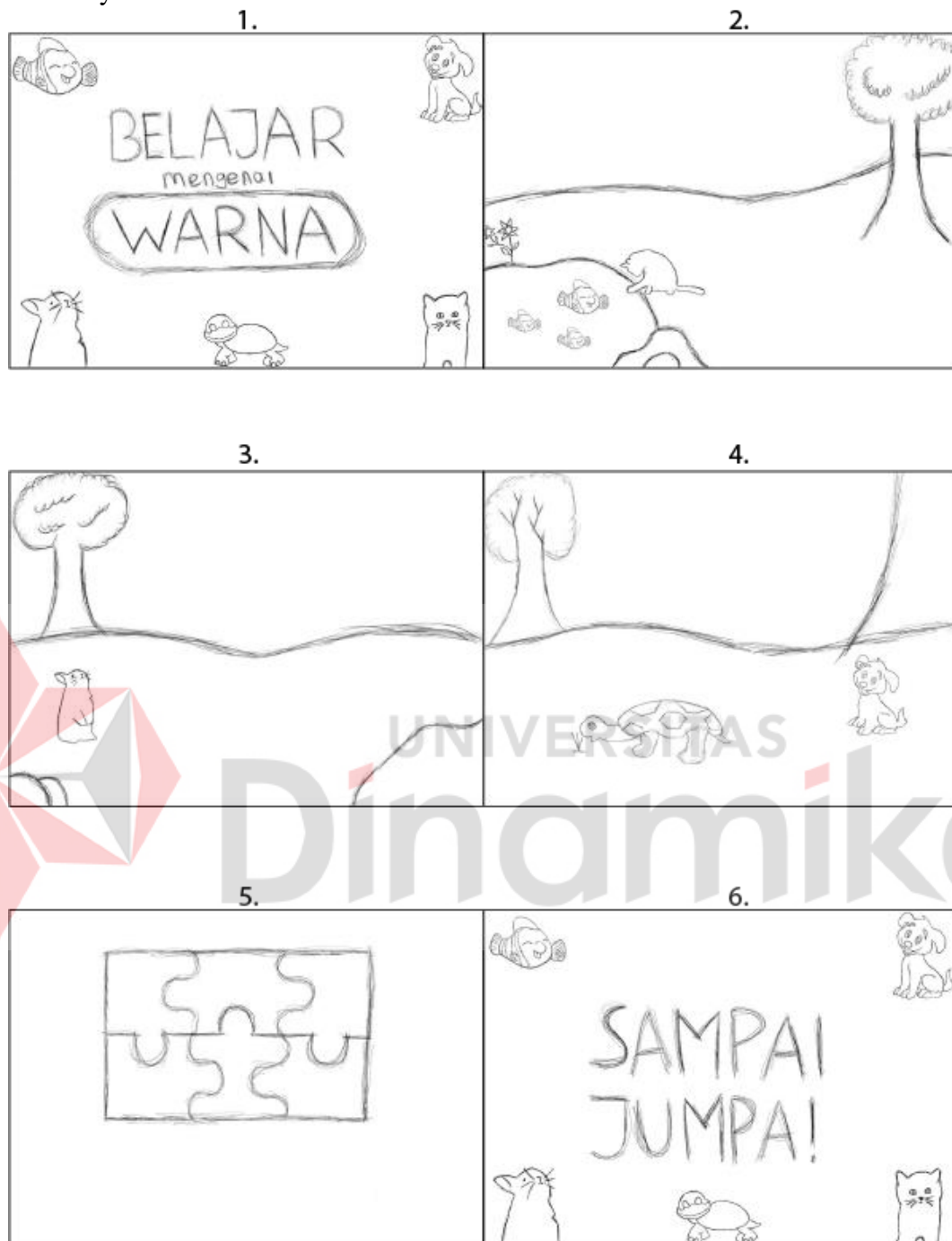


Gambar 4. 7 *Color Palette*
(Sumber: Pinterest)

4. Synopsis

Menampilkan suasana di taman yang sangat rindang dan hijau yang terdapat beberapa hewan peliharaan yang sedang bermain, beberapa hewan peliharaan tersebut adalah kelinci, ikan, kucing, kura-kura dan anjing. Setiap hewan peliharaan tersebut nantinya akan disebutkan satu persatu warnanya dan penonton akan menebak warna apakah hewan peliharaan yang ditunjuk. Saat terakhir penampilan video interaktif berlangsung terdapat permainan berupa menebak warna dari suatu objek atau hewan peliharaan lainnya.

5. Storyboard



Gambar 4. 8 Storyboard

4.7 Perancangan Media Pendukung

Media pendukung berguna untuk mendukung promosi dari media utama yaitu video interaktif. Berikut merupakan sketsa media pendukung yang telah dipilih:



Gambar 4. 9 Sketsa media pendukung

1. Poster



Gambar 4. 10 Poster

Poster video interaktif ini menampilkan judul, semua hewan peliharaan yang berada di dalam video interaktif dan juga logo-logo dari Universitas Dinamika, Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan Desain Komunikasi Visual.

2. Stiker



Gambar 4. 11 Stiker

Media pendukung stiker menggunakan hewan peliharaan yang berada di dalam video interaktif ini, yaitu kucing, kelinci, ikan, kura-kura dan anjing.

3. Gantungan Kunci



Gambar 4. 12 Gantungan Kunci

Media pendukung pin menggunakan desain judul dari video interaktif ini yaitu “Belajar Mengenai Warna”.

4.8 Perancangan Media Utama

Media Utama

Media yang digunakan adalah video interaktif yang berjudul “Belajar Mengenai Warna”.



Gambar 4. 13 Tampilan pembuka

Adegan pembuka terdapat judul yang bertuliskan “Belajar Mengenai Warna” dan juga terdapat semua hewan peliharaan yang akan ditampilkan di dalam video interaktif yaitu kelinci, kura-kura, kucing, anjing dan ikan.



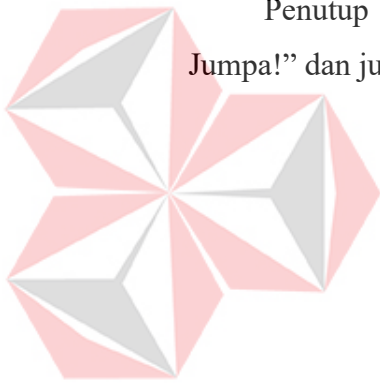
Gambar 4. 14 Isi dari video interaktif

Isi dari video interaktif nantinya yaitu penunjukkan hewan peliharaan dan disebutkan warna dari setiap hewan peliharaan tersebut dan juga terdapat permainan tentang tebak warna yang membantu para siswa mengingat dan melatih sensor motorik mereka.



Gambar 4. 15 Penutup

Penutup dari video interaktif ini nantinya akan terdapat tulisan “Sampai Jumpa!” dan juga hewan peliharaan satu persatu akan keluar dari footage video.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

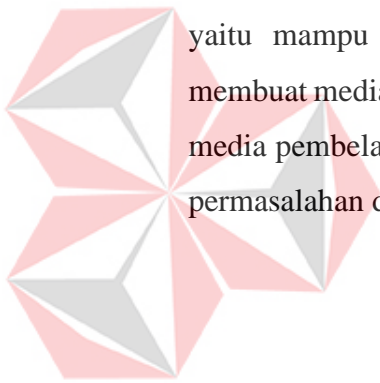
PENUTUP

4.2 Kesimpulan

Kesimpulan hasil merancang video interaktif tentang warna dan hewan untuk media pembelajaran anak TK ini berupa merancang video interaktif yang menggunakan konsep dari *keyword* yang sudah ditentukan yaitu “playful” yang berarti bermain-main, tetapi mereka juga belajar di dalam video interaktif tersebut. Media pendukung dari perancangan video interaktif ini adalah poster, pin dan stiker.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti sebagai inspirasi untuk para peneliti lainnya yang ingin juga merancang video interaktif yaitu mampu memberikan inovasi terbaru mengenai video interaktif, dapat membuat media pembelajaran yang baru mengenai pengenalan warna, menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak usia dini agar tidak mengalami permasalahan di jenjang pendidikan selanjutnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anshori, M., & Martono, D. (2009). *Biologi*.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Danial, A. (2009). *Iklan Politik TV; Modernisasi Kampanye Politik Pasca Orde Baru*. LKIS Pelangi Aksara.
- Dr. Ir. Eko Nugroho, M.Si. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Firman, F. (2018). *Menggambar Ilustrasi Tumbuhan Menggunakan Bolpoin Mahasiswa Semester I Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*
- Hamalik, Oemar. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hendratman, H. (2012). *The magic of 3D studio max*.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Lely Halimah, *Perkembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama, 2016), h. 2.
- Nababan. P.W.J. 1987. *Ilmu Pragmatik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nasution (2003: 5). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Niswa, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermediaflash Kelas Viid Smp Negeri 1 Kedamean (Doctoral dissertation, State University of Surabaya)*.
- Putra, Antonius, N., dan Rahmatsyam Lakoro. (2012). *Perancangan Buku Ilustrasi Musik Keroncong*. Jurnal Teknik POMITS.
- Prastowo, Andi. (2014) *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta :Prenadamedia Group.
- Rohidi. Tjetjep R. 1984. *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta



UNIVERSITAS
Dinamika