



PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 6 – 12 TAHUN SEBAGAI UPAYA MENCEGAH DEGRADASI MORAL

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Ilham Adetiya Hertanto

19420100064

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENDIDIKAN KARAKTER PADA
ANAK USIA 6 – 12 TAHUN SEBAGAI UPAYA MENCEGAH
DEGRADASI MORAL**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Ilham Adetiya Hertanto
NIM : 19420100064
Jurusan : S1 Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

Tugas Akhir

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 6 – 12 TAHUN SEBAGAI UPAYA MENCEGAH DEGRADASI MORAL

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama: Ilham Adetiya Hertanto

NIM: 19420100064

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Rabu, 25 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

1. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

NIDN: 0720028701

2. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom

NIDN: 0704017701

Penguji:

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

NIDN: 0726027101

Universi
tas
Dinamik
a

Digitally signed by muh.
Bahruddin
Location: Universitas
Dinamika
Date: 2023.01.31
16:18:02 +0700

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.02
09:06:33 +0700

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



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.03
13:31:03 +0700

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



“Hidup tanpa kemauan = MATI.”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



“ Kupersembahkan ini kepada keluarga terutama orang tua dan teman-teman saya yang memberi semangat dan membantu pengerjaan Tugas Akhir ini. “

UNIVERSITAS
Dinamika

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

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya:

Nama : **Ilham Adetiya Hertanto**

NIM : **19420100064**

Program Studi : **SI Desain Komunikasi Visual**

Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**

Jenis Karya : **Tugas Akhir**

Judul Karya : **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENDIDIKAN
KARAKTER PADA ANAK USIA 6-12 TAHUN
SEBAGAI UPAYA MENCEGAH DEGRADASI
MORAL**

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 Royalty Free Right*) atas seluruh isi atau 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, 25 Januari 2023


10000
METEPAI
TEMPER
ESAAKX254509946
Ilham Adetiya Hertanto
NIM : 19420100064

ABSTRAK

Degradasi moral merupakan hal yang menyimpang dari norma hukum yang berlaku. Hal tersebut merupakan suatu tindakan kriminalitas. Pada penelitian ini bertujuan merancang motion graphic pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral, yang dimana dapat membantu para orang tua dalam memberi pembelajaran tentang pendidikan karakter pada anak dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter diterapkan sejak usia dasar sangatlah penting untuk membentuk pribadi yang baik di masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi yang dikumpulkan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini. Dari hasil pengumpulan data diperoleh kata kunci, sesuai yaitu “*Innovative*” dengan menyajikan informasi yang dapat diterima para audien. Oleh sebab itu dirancanglah sebuah motion graphic sebagai informasi tentang pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral.

Kata kunci: *Pendidikan karakter, Degradasi moral, Motion graphic*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Pertama mari kita ucapkan puji syukur kepada kehadiran Tuhan yang maha esa atas limpahan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Motion Graphic Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 6-12 Tahun Sebagai Upaya Mencegah Degradasi Moral.” ini dengan tepat waktu dan tanpa adanya kekurangan. Laporan tugas akhir ini adalah salah satu karya ilmiah yang telah disusun sedemikian rupa sebagai syarat untuk penyelesaian mata kuliah “Tugas Akhir” di Universitas Dinamika Surabaya. Suksesnya penyusunan laporan ini berkat adanya bantuan serta dukungan dari beberapa pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga saya yang selalu memberi dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds. dan Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing I dan II mata kuliah tugas akhir, yang telah memberikan banyak dukungan semangat, pengalaman dan saran-saran sehingga proposal karya ilmiah ini segera terselesaikan.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Desain Komunikasi Visual yang sudah memberikan saran, ilmu, dan pembelajaran diseluruh mata kuliah Desain Komunikasi Visual.
6. Dan untuk seluruh teman dan kerabat yang turut mendukung penyelesaian penyusunan laporan tugas akhir ini.

Besar harapan peneliti untuk Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan penulisan.

Surabaya, 25 Januari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Degradasi Moral	7
2.3 Pembelajaran Karakter	8
2.4 Anak Usia Dasar.....	9
2.4.1 Kebutuhan Anak Usia Dasar	9
2.4.2 Pentingnya Penanaman Karakter Anak	10
2.5 <i>Motion Graphic</i>	10
2.5.1 Jenis – Jenis <i>Motion Graphic</i>	11
2.5.2 Teknik Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	12
2.6 Animasi 2D	13
2.7 Ilustrasi	13
2.8 Desain <i>Vector</i>	13
2.9 Tipografi.....	14
2.9.1 Jenis – Jenis Tipografi	14
2.10 Warna	15
2.11 Media Sosial	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20

3.2 Unit Analisis.....	20
3.3 Teknik Pengumpulan Data	20
3.3.1 Observasi.....	20
3.3.2 Dokumentasi.....	21
3.3.3 Wawancara	21
3.3.4 Studi Literatur.....	21
3.3.5 Studi Kompetitor	21
3.4 Teknik Analisis Data	21
3.4.1 Reduksi Data	22
3.4.2 Penyajian Data.....	22
3.4.3 Penarikan Kesimpulan.....	22
3.4.4 S.W.O.T.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Hasil Pengumpulan Data	25
4.1.1 Hasil Observasi.....	25
4.1.2 Hasil Wawancara.....	25
4.1.3 Dokumentasi.....	30
4.1.4 Hasil Studi Literatur	32
4.2 Hasil Analisis Data	35
4.2.1 Reduksi Data	35
4.2.2 Penyajian Data.....	36
4.2.3 Kesimpulan.....	37
4.3 Konsep dan Keyword	37
4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP).....	37
4.3.2 Unique Selling Preposition (USP).....	38
4.3.3 Analisis SWOT.....	39
4.3.4 Keyword	41
4.4 Konsep Perancangan Karya.....	41

4.4.1 Konsep Perancangan	41
4.4.2 Tujuan Kreatif	42
4.4.3 Strategi Kreatif	42
4.5 Storyboard	43
4.7 Perencanaan Media.....	49
4.6.1 Strategi Media	49
4.6.2 Perancangan Desain.....	50
4.6.3 Implementasi Karya	52
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	61

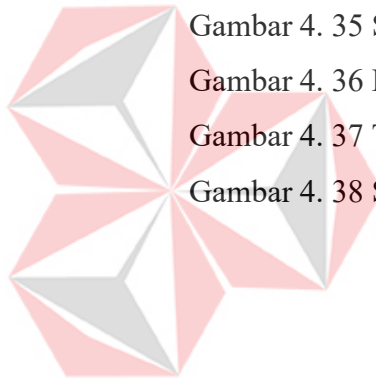


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Warna Primer	15
Gambar 2. 2 Warna Sekunder	16
Gambar 2. 3 Warna Tersier	16
Gambar 2. 4 Data Pengguna Aktif Media Sosial di Indonesia (2015-2022).....	17
Gambar 2. 5 Data Grafik Negara Pengguna Youtube Terbesar (2022)	18
Gambar 2. 6 Data 8 Negara Pengguna Instagram Terbesar Di Dunia.....	19
Gambar 4. 1 Wawancara bersama Kepala Sekolah SDN Sidosermo.....	26
Gambar 4. 2 Wawancara bersama Guru Kelas SDN Sidosermo.....	27
Gambar 4. 3 Wawancara bersama Psikolog.....	28
Gambar 4. 4 Wawancara Orang Tua	29
Gambar 4. 5 Kegiatan Apel Pagi di SDN Sidosermo.....	30
Gambar 4. 6 Kegiatan Apel Pagi di SDN Sidosermo	30
Gambar 4. 7 Kegiatan Gelar Karya P5 di SDN Sidosermo.....	31
Gambar 4. 8 Kegiatan Gelar Karya P5 di SDN Sidosermo.....	31
Gambar 4. 9 Buku Laporan Analisa Sidik Jari Psikolog	31
Gambar 4. 10 Buku Laporan Analisa Sidik Jari Psikolog.....	32
Gambar 4. 11 Kompetitor 1.....	32
Gambar 4. 12 Kompetitor 2.....	33
Gambar 4. 13 Jenis Font.....	42
Gambar 4. 14 Sketsa Karakter Anak.....	50
Gambar 4. 15 Sketsa Karakter Ibu	50
Gambar 4. 16 Sketsa X-banner	50
Gambar 4. 17 Sketsa Poster.....	51
Gambar 4. 18 Sketsa Stiker	51
Gambar 4. 19 Sketsa Kaos dan Totebag.....	51
Gambar 4. 20 Digital Karakter Anak dan Ibu	52
Gambar 4. 21 Adegan Pembuka.....	52

Gambar 4. 22 Scene Toleransi	53
Gambar 4. 23 Scene Jujur	53
Gambar 4. 24 Scene Kreatif	53
Gambar 4. 25 Scene Disiplin	54
Gambar 4. 26 Scene Mandiri	54
Gambar 4. 27 Scene Ingin Tahu.....	54
Gambar 4. 28 Scene Berbahasa Yang Baik	55
Gambar 4. 29 Adegan Peduli Lingkungan.....	55
Gambar 4. 30 Peduli Sosial.....	55
Gambar 4. 31 Scene Tanggung Jawab	56
Gambar 4. 32 Scene Penutup	56
Gambar 4. 33 X-Banner	57
Gambar 4. 34 Poster	57
Gambar 4. 35 Stiker	58
Gambar 4. 36 Kaos.....	58
Gambar 4. 37 Totebag.....	59
Gambar 4. 38 Sosial Media.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisis SWOT	39
Tabel 4. 2 Storyboard	44



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Keywords	41
---------------------------	----



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan generasi muda di masa sekarang merupakan sebuah aset terpenting dalam sumber daya manusia di masa depan untuk memberikan kemajuan dalam masyarakat. Pada usia anak 6–12 tahun memiliki karakteristik yang lebih unik karena memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Perkembangan fisik, intelektual, dan sosial emosional adalah usia kritis pada anak usia 6–12 tahun (Sari 2021). Faktor kemajuan perkembangan anak tersebut didapatkan melalui hasil belajar dan observasi di lingkungan sekitar saat melakukan kegiatan sehari – hari. Dengan mengoptimalkan perkembangan karakter anak pada usia 6–12 tahun, maka diperlukan adanya penanaman dan pembelajaran moral oleh orang tua maupun guru saat di sekolah. Salah satu hal penting yang harus dikembangkan pada setiap manusia atau individu adalah perilaku bermoral. Dengan adanya perilaku bermoral pada diri seseorang menjadikan diri yang memiliki mental yang kuat, terbiasa dengan lingkungan sekitar, dan peduli dengan orang lain. Pembelajaran moral menjadi senjata kuat untuk membentuk kepribadian yang positif pada anak untuk menjalani kehidupan di masa depan (Hidayat and Nur 2018).

Saat ini banyak kondisi perilaku degradasi moral yang terjadi di masyarakat. Hal tersebut merupakan suatu tindakan kriminalitas. Degradasi moral mencakup semua aspek perilaku yang menyimpang dari ajaran norma – norma hukum yang telah ada. Banyaknya kasus degradasi moral ini diambil dengan adanya perbuatan asusila dan amoral yang dilakukan oleh orang dewasa, remaja dan anak – anak, seperti tawuran, pelecehan seksual, pembunuhan, dan pencurian. Kondisi ini marak terjadi di masyarakat yang akan membuat musuh terbesar dalam penanaman nilai moral pada pendidikan. Degradasi moral merupakan penurunan akhlak seseorang karena kurangnya kesadaran diri terhadap kewajiban mutlak (Khaironi 2017). Pencegahan degradasi moral dilakukan pada anak usia dasar untuk mendapatkan cara baik dalam moralitas maupun abolisionalistis. Cara yang tepat dalam menanamkan pendidikan karakter pada upaya pembentukan dan pembinaan moral

dan mental pada anak usia dasar.dengan cara penanaman tanggung jawab sosial, penanaman kesadaran beragama dan penyuluhan tentang sebab terjadinya degradasi moral. Pada cara abolisionalitis dalam pencegahan degradasi moral dilakukan dengna mengurangi sebab-sebab yang mendorong anak melakukan perbuatan criminal, selain itu juga dapat menjadi upaya pencegahan degradasi moral dengan cara berusaha menjadi pribadi anak dan minatnya serta memberikan cinta kasih yang simpatik (Muthohar, 2013).

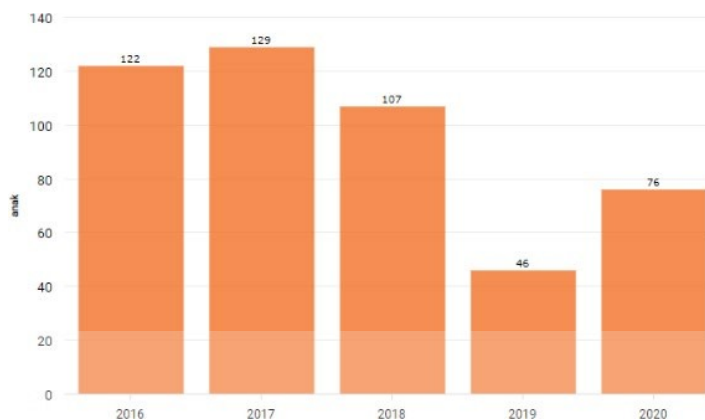
Adapun contoh beberapa kasus masalah degradasi moral oleh pelajar yang sering terjadi di masyarakat seperti kasus tawuran antar pelajar di Surabaya. Dua remaja terluka akibat terlibat tawuran yang berlokasi di jalan Upa Jiwa, Ngagel, Wonokromo, Surabaya pada tanggal 22 September 2022 malam. Plt BPBD Kota Surabaya, Ridwan Mubarun mengatakan, insiden tawuran kedua kubu pelajar SMK ini diduga karena saling cekcok yang berawal di media sosial TikTok. Salah satu pelajar melampiaskan kemarahan terhadap kedua orang korban yang berasal dari SMK lain. Saat dimintai keterangan, pelaku pemukulan terhadap kedua korban dilakukan oleh tujuh orang di antara kubu SMK yang semua berjumlah 16 orang (Surya.co.id).

Adapun contoh kasus degradasi moral lainnya yaitu kasus kekerasan seksual siswa SD memperkosa adik kelas yang terjadi di Baron, Nganjuk, Jawa Timur. Kasat Reskrim Polres Nganjuk AKP I Gusti Agung Ananta pada tanggal 30 Oktober 2022 menjelaskan, berdasarkan pemeriksaan awal diketahui bahwa pelaku berusia 11 tahun perbuatan cabul itu dilakukan pelaku seorang diri bersama korban. Pelaku mendapat dorongan hingga imbalan teman yang sering menonton video porno. Pelaku diminta melakukan apa yang dilihat di film porno tersebut ke korban. Korban pencabulan yang duduk di kelas 1 ini sempat melawan. Perlawanan tersebut membuat pelaku yang duduk di kelas 5 ini marah dan menendang kepala korban hingga pingsan. terhadap anak yang terjadi di Kabupaten Sidoarjo. Kejadian tersebut terjadi pada tanggal 20 september 2022 waktu 14.00 WIB (detiknews).

Menurut data KPAI 2018 menyebutkan bahwa terjadi 1.885 kasus degradasi moral seperti narkoba, mencuri, serta pelecehan seksual dan asusila. KPAI menyebutkan bahwa 504 kasus kriminalitas yang terjadi dilakukan oleh remaja.

Dalam kasus degradasi moral Lembaga Perasyarakatan Khusus Anak (LPKA) karena kasus mencuri 23,9%, kasus Narkoba 17,8%, kasus asusila 13,2%.

Adapun data kasus perundungan pada anak yang terjadi di Indonesia. Menurut KPAI selama periode 2016-2020 telah menerima aduan dari 480 anak yang telah menjadi korban perundungan di sekolahnya, dengan rincian pada grafik di bawah ini.



Grafik 1.1 Data Kasus Perundungan Tahun 2016-2020

(Sumber : databox,2022)

Data tersebut di perkuat dengan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang menyebutkan bahwa anak yang menjadi korban dari Tindakan kriminal pada tahun 2019 sampai 2020. Berdasarkan jenis kejahatannya, sebagian besar penduduk korban kejahatan mengalami pencurian, baik di tahun 2019 (85,35%) maupun tahun 2020 (86,5%). Persentase korban kejahatan terendah terdapat pada jenis kejahatan pelecehan seksual dengan persentase kurang dari 1,50%. Persentase korban kejahatan yang mengalami lebih dari satu jenis kejahatan (Badan Pusat Statistik, 2021).

Salah satu nilai karakteristik generasi muda mudah diketahui yaitu perlu merasakan pentingnya nilai moral dan hal baru yang sangat diperlukan untuk pedoman hidup, petunjuk mencari jati diri untuk menjadikan diri semakin dewasa. Maka permasalahan tentang moral menjadi sangat penting untuk diperhatikan lebih teliti. Perkembangan nilai moral generasi muda dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, karena dari lingkungan tersebut dapat membentuk psikologis, sosial, dan budaya. Jika remaja berada dalam lingkungan pergaulan yang positif maka nilai

karakter akan menjadi positif juga. Lain pula jika bersosialisasi di lingkungan negatif, maka menjadi karakter yang negatif (Maros and Juniar, 2016). Pembentukan moral yang sangat tepat di berikan pada anak usia 6-12 tahun. Karena pada anak usia ini sudah memiliki kemampuan untuk mengatur diri sendiri dalam menjalankan peraturan dan memiliki daya internal tentang menunjukkan rasa hormat pada orang lain. Namun tidak semua anak di usia ini dapat menerapkan tahap tersebut. Karena itu penting bagi para orang tua dan guru untuk memberikan pemahaman mengenai nilai - nilai moral sedini mungkin (Sari, 2021).

Pembelajaran karakter merupakan proses pengajaran yang mendorong perkembangan anak menjadi pribadi yang baik, bertanggung jawab, professional, dan nilai-nilai baik. Pembelajaran karakter ini sifatnya penting karena akan membentuk warga masyarakat yang bermoral dan beradab saat di masyarakat. Berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan karakter pada anak melalui lingkungan sosial, mulai dari lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga.(Sultoni, Gunawan, and Argadinata, 2020). Pentingnya pembelajaran karakter pada anak sedini mungkin, karena akan membentuk pemikiran fundamental dalam kehidupan anak dan pendidikan pada masa ini untuk menentukan keberlangsungan kehidupan anak untuk kedepannya. Dua puluh hingga tiga puluh tahun yang akan datang bangsa Indonesia akan sangat tergantung pada anak usia dini pada masa sekarang, bahkan suatu hal yang fundamental bagi kesuksesan perkembangan bagi kesuksesan perkembangan karakter selanjutnya (Harahap, 2021).

Pembelajaran karakter dapat dilakukan melalui media edukasi atau ceramah, media dongeng, media komik, buku cerita, permainan dan *motion graphic* (Devianti, Sari, and Bangsawan, 2020). *Motion graphic* merupakan suatu elemen visual yang digabungkan menciptakan suatu Gerakan dengan dikombinasikan dengan audio visual. Adapun berbagai jenis *motion graphic*, mulai dari *motion graphic* tipografi, animasi judul video, *looping motion graphic*, *explainer videos*, *motion graphic* produk, *motion graphic* logo, *icon motion graphic*, dan *motion graphic* infografis. Penggunaan *motion graphic* ini untuk menunjang pembelajaran mengenai pendidikan karakter pada usia 6-12 tahun terasa lebih menarik bagi para siswa untuk mempermudah pemahaman isi dari *motion graphic* tersebut karena dengan menampilkan visual desain yang lebih bewarna, gaya desain

yang *childhood*, dan juga penambahan audio visual. Pada umumnya motion graphic digunakan sebagai iklan komersial namun dalam pengembangan saat ini, *motion graphic* bisa dijadikan metode pembelajaran. Animasi dengan karakter yang unik dan menarik dapat membantu anak dalam memahami norma dan nilai moral. Mereka akan mudah dalam menerima pesan dan kesan dari animasi yang mereka lihat (Purwanti and Haryanto, 2015).

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari pendahuluan bisa didapatkan suatu rumusan masalah yaitu :

Bagaimana merancang *motion graphic* pendidikan karakter pada anak usia 6–12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Tugas Akhir dalam perancangan *motion graphic* pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral, sebagai berikut:

1. Menggunakan jenis *infographic motion graphic*.
2. Berisi tentang informasi pembelajaran nilai-nilai karakter pada anak dalam kehidupan sehari-hari.
3. Berisi tentang beberapa dialog yang dilakukan oleh karakter anak dan orang tua di dalam *motion graphic* yang menjelaskan tentang implementasi pendidikan karakter pada anak dalam kehidupan sehari-hari.
4. Durasi video yang akan ditampilkan 5-6 menit.
5. Media penyaluran video melalui *youtube, reels Instagram, dan feed instagram*
6. Media pendukung berupa *kaos, x-banner, stiker, dan totebag*

1.4 Tujuan

Merancang *motion graphic* pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral.

1.5 Manfaat

Dengan memberikan pembelajaran nilai - nilai karakter melalui video *motion graphic* yang menarik, maka anak akan mendapatkan hal baru dalam segi

pembelajara karakteristik dan kepribadian untuk menjadikan kualitas calon sumber daya manusia yang baik untuk Indonesia di masa yang akan datang.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan peneliti dalam melakukan pengamatan topik permasalahan yang diangkat. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yoddie Y. I. Babuta dan Dwi Wahyurini mahasiswa dan mahasiswi dari Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dalam sebuah Jurnal Sains Dan Seni POMITS (2014) dengan judul “ Perancangan Buku Pendidikan Karakter Toleransi dan Cinta Damai untuk Anak Usia 3-5 Tahun.” Pada penelitian tersebut, sebuah buku ilustrasi pop-up 3 seri yang dipilih sebagai media alternatif dalam penyampaian pembelajaran dan penanaman pendidikan karakter toleransi pada anak-anak berusia 3–5 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjadikan sarana pembelajaran karakter yang menarik bagi anak – anak. Untuk menanamkan kepribadian pada masa ini anak usia 3–5 termasuk dalam masa *Golden Age* dan belum terpengaruh dari lingkungan luar yang buruk selain itu dapat mempererat hubungan antara orang tua dan anak dalam menanamkan karakter.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini dilakukan untuk mengatasi mengatasi permasalahan degradasi moral pada usia 6–12 tahun dengan pencegahan mengatasi masalah melalui edukasi penanaman nilai-nilai karakter. Dengan menggunakan media yang berbeda juga yaitu menggunakan media *video motion graphic*. Pada penelitian ini juga memiliki tujuan yang sama untuk penanaman karakter pada anak agar generasi muda sebagai generasi penerus bisa menjadi generasi yang berguna di masa depan dan tidak terjerumus dalam degradasi moral.

2.2 Degradasi Moral

Menurut Daryanto (dalam Maisari, 2013), degradasi merupakan suatu penurunan kedudukan. Yang dimaksudkan sebagai penurunan kualitas maupun kerusakan moral. Degradasi moral merupakan turunnya kualitas kesadaran tingkah laku seseorang tidak sesuai dengan berbagai aturan dan hukum yang berlaku. Degradasi moral juga bisa dikatakan sebagai kehancuran suatu bangsa dengan meningkatnya berbagai jenis

kriminalitas di masyarakat. Mulai dari kekerasan yang dilakukan oleh oknum tertentu, penggunaan kata kasar, pengaruh lingkungan yang buruk, meningkatnya pengguna narkoba, alkohol, dan seks bebas, hilangnya batasan moral baik buruknya seseorang, menurunnya rasa hormat kepada orang yang lebih tua, rendahnya rasa tanggung jawab setiap individu, banyaknya tindakan ketidakjujuran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Reckitt Benckiser di Indonesia melalui alat kontrasepsi Durex terhadap 500 remaja di lima kota besar di Indonesia ditemukan, 33% remaja pernah melakukan seks bebas, 58% remaja dengan usia 18-20 tahun (liputan6.com). Sedangkan remaja dengan kasus narkoba mencapai 1,1 juta atau 3,9%. Data tersebut diambil pada tahun 2008 dengan mengambil sampel 33 provinsi (p2kk.umm.ac.id). Menurut KPAI 2018 menyebutkan bahwa terjadi 1.885 kasus degradasi moral seperti narkoba, mencuri, serta pelecehan seksual dan asusila. KPAI menyebutkan bahwa 504 kasus kriminalitas yang dilakukan oleh remaja. Adapun kasus perundungan pada anak terjadi di Indonesia. Data KPAI pada tahun 2016-2020 telah menerima aduan dari 480 anak yang telah menjadi korban perundungan di sekolahnya dan pada tahun 2017 mencapai 220 kasus dan pada tahun tersebut merupakan catatan kasus perundungan tertinggi di Indonesia. Dalam kesadaran pengetahuan nilai-nilai moral dapat diwujudkan menjadi tindakan nyata. Seperti penanaman karakter pada anak muda agar generasi milenial mampu memahami dan merasakan nilai positif dari kebaikan pribadi untuk orang lain (Ma'rufah, Rahmat, and Widana, 2020).

2.3 Pembelajaran Karakter

Pembelajaran karakter merupakan sebuah pembentukan pribadi positif pada anak secara langsung atau tidak langsung yang menunjukkan bahwa dirinya seorang pribadi yang berpendidikan. Karakter sendiri merupakan sebuah moral dan mental seseorang yang terbentuk dalam pengaruh faktor lingkungan dan pergaulan. Dalam proses pembentukan karakter ditunjang melalui pendidikan dan sosialisasi. Pendidikan baik dilakukan dalam lingkungan sekolah maupun keluarga sebagai wadah pembentukan karakter tiap seseorang (Pakai 2021). Menurut Hornby dan Parnwell (1972 : 49) karakter merupakan kualitas mental atau moral, kekuatan moral, dan nama atau reputasi. Sedangkan menurut Kertajaya (2010 : 3) yang mendefinisikan karakter merupakan suatu ciri khas yang dimiliki oleh benda atau individu tersebut yang

merupakan alat pendorong untuk menjadikan seorang merespons sesuatu (Burhanuddin, 2019).

Pada intinya pembelajaran karakter merupakan suatu metode pembentukan nilai – nilai moral pada dalam diri seseorang yang akan menjadikan dirinya sebagai pribadi yang positif di dalam masyarakat kedepannya. Sehingga perilaku karakter yang positif dari pribadi seseorang akan menghilangkan degradasi moral dan tindakan kriminalitas yang akan terjadi di masyarakat.

2.4 Anak Usia Dasar

Anak usia dasar merupakan anak pada usia 6-12 tahun. Pada umumnya dimana usia anak ini cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan dengan didukung tunjangan materi dari para orang tua. Proses pertumbuhan pada anak terdiri dari, pertumbuhan dan perkembangan fisik diri, sistem motorik, sistem kognitif, hingga perkembangan karakter di dalam diri anak (Bujuri 2018).

2.4.1 Kebutuhan Anak Usia Dasar

Perkembangan manusia terjadi pada waktu ke waktu dengan tumbuh kembang setiap pribadi yang berbeda-beda. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan ini manusia mempunyai berbagai kebutuhan khusus yang harus ada. Kebutuhan itu didasari oleh kebutuhan fisik dan kebutuhan non fisik. Dalam diri anak usia dasar memerlukan kebutuhan khusus agar menjadi proses penunjang tumbuh kembangnya. Proses penunjang kebutuhan ini bisa dipantau oleh para orang tua ketika anak berada di rumah dan para guru ketika anak berada di dalam lingkungan sekolah. Kebutuhan itu diantara lain :

- a. Kebutuhan-kebutuhan fisiologis
- b. Kebutuhan akan rasa aman dan perlindungan
- c. Kebutuhan akan rasa kasih sayang dan memiliki
- d. Kebutuhan akan rasa harga diri
- e. Kebutuhan akan aktualisasi diri

Berbagai jenis kebutuhan-kebutuhan di atas merupakan peran yang sangat kuat dalam pembentukan karakter dan moral pada anak usia dasar. Karena kebutuhan yang sangat

dimiliki untuk membentuk pertumbuhan fisik, jasmani, dan rohani pada anak (Andesta, 2018).

2.4.2 Pentingnya Penanaman Karakter Anak

Tempat terbaik dalam proses pembentukan pribadi anak yaitu didalam keluarga karena anak awal mulai berinteraksi dengan orang lain yaitu di dalam lingkungan keluarga. Anak usia dasar memiliki karakter yang unik karena rasa keingintahuan yang tinggi. Tempat eksplorasi anak dengan tujuan mencari ilmu pengetahuan dan ketrampilan untuk membentuk karakter. Sebuah jurnal “ Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini.” oleh Sudaryanti, yang menjelaskan karakter anak menjadi faktor utama yang sangat penting karena mengajarkan anak agar merasakan nilai-nilai moral yang baik hingga dapat diterapkan dalam kehidupan bersosialisasi setiap harinya. Pendidikan karakter yang dilakukan sejak dini termasuk dalam sebuah hal yang mengartikan bahwa materi atau pun tindakan non materi yang telah diajarkan pada anak sangat melekat pada ingatan mereka dan sulit untuk dihapus didalam memori ingatan. Sehingga dalam proses mendidik karakter anak yang positif akan membantu perkembangan karakter pribadi anak di usia dini yang sangat positif dan anak akan memiliki sikap yang lebih dewasa di masa yang akan datang (Harahap, 2021).

2.5 Motion Graphic

Motion Graphic merupakan berbagai macam potongan elemen desain visual yang berkombinasi elemen animasi 2D, elemen animasi 3D, film, gambar, fotografi, ilustrasi, tipografi, dan musik. Secara umum motion graphic digunakan sebagai *title sequence* (adegan pembuka) dalam serial TV atau film, penggunaan animasi pada logo bergerak di iklan, animasi di situs web, elemen desain yang bergerak di dalam siaran (Krasner 2008). Menurut para ahli teori perfilman Michael Betancourt dalam salah satu artikelnya yang berjudul “ *The Origins of Motion Graphics.* ” *Motion graphic* merupakan media yang menggunakan rekaman video atau animasi yang menciptakan pergerakan dan biasa digabungkan menggunakan audio visual untuk menambah kesan hidup dalam sebuah karya (Sukarno and Setiawan 2015). Penggunaan *motion graphic* sering dimanfaatkan sebagai penyampaian informasi kepada audien berupa video

animasi yang bersifat komersil maupun pribadi. Pada penelitian ini menggunakan gabungan dari *motion graphic* tipografi dan *motion graphic* infografis dengan di tambahkan audio visual untuk menambah kesan hidup dalam *motion graphic* yang di rancang.

2.5.1 Jenis – Jenis *Motion Graphic*

1. *Typography Motion Graphic*

Jenis *motion graphic* ini merujuk pada penggunaan teks atau tipografi yang di animasikan dengan waktu yang ditentukan. Pengertian lain dari *motion graphic* tipografi ini adalah jenis teks yang bergerak.

2. *Motion Graphic* Judul Video

Pada jenis ini ada pada penempatan judul dengan tujuan menyempurnakan pesan, fitur, dan objek didalam video. Selain itu pada *motion graphic* ini bertujuan untuk lebih memperkenalkan topik menggunakan teks yang mudah dibaca dan diterima oleh audien.

3. *Looping Motion Graphic*

Pada jenis *motion graphic* ini menggambarkan animasi pendek dan bergerak yang berulang tanpa menggunakan suara apapun. Di dalam *motion graphic* ini menampilkan elemen desain mulai dari gambar ilustrasi, gambar *vector*, dan foto. Penggunaan *motion graphic* ini untuk menggantikan gambar statis pada iklan, postingan pendek di media sosial.

4. *Explainer Videos*

Explainer Videos merupakan bagian dari *motion graphic* yang menjelaskan tentang informasi video pendek terkait dengan cara kerja produk. Jenis *motion graphic* ini sering ditemui pada profil perusahaan di sosial media untuk memperlihatkan produk dan jasa mereka.

5. *Product Motion Graphic*

Pada *motion graphic* ini dibuat secara khusus untuk menampilkan fitur produk atau jasa melalui elemen tipografi dan ilustrasi yang dibuat. *Motion graphic* ini dipisahkan dari explainer video dengan alasan tujuan pembuatannya karena *motion graphic* produk ini dibuat untuk mengilustrasikan cara kerja suatu produk dengan cepat dan sederhana.

6. *Logo Motion Graphic*

Jenis *motion graphic* ini merujuk pada pemaparan visual dari logo yang dirancang secara bergerak. Tujuan dari *motion graphic* ini adalah membuat logo dari sebuah brand agar terlihat profesional dan terlihat lebih hidup dengan animasi bergerak pada elemen logo membuatnya terlihat hidup.

7. *Icon Motion Graphic*

Icon Motion Graphic ini menggunakan konsep pembuatan yang sama seperti *motion graphic logo*. Pembedanya dalam *motion graphic* ini merubah warna dan penambahan elemen visual lain kedalamnya. Yang dimana ikon tersebut akan dimanipulasi jadi gerakan.

8. *Infographic Motion Graphic*

Pada *motion graphic* ini menggunakan beberapa stastik, bagan atau informasi lain yang dirancang dengan menarik sehingga pesan yang ada didalamnya akan mudah untuk di mengerti. Cara ini adalah cara untuk menarik perhatian audiens dengan hanya melihat *motion graphic* jenis ini mereka secara tidak sadar akan tertarik sekilas untuk melihat.

2.5.2 Teknik Pembuatan Motion Graphic

Dalam proses pembuatan *motion graphic* dari awal hingga akhir terdapat beberapa tahapan pembuatan sebagai berikut :

1. Pra-produksi

Pra-produksi merupakan tahapan awal untuk merencanakan penelitian ide utama, konsep awal, pembuatan *storyline* dan *story board*, pemilihan *audio effect*, dan ilustrasi atau animasi yang akan dirancang.

2. Produksi

Produksi merupakan tahap kedua dalam pembuatan *motion graphic*. Dengan dimulai dari proses pembuatan karrakter 2D atau 3D, pembuatan desain *background*, dan proses perancangan pergerakan animasi kedalam karakter yang sudah dibuat.

3. Pasca-produksi

Pada tahap ini adalah tahapan terakhir dalam pembuatan *motion graphic* yaitu dimulai dari proses *editing*, *composting*, dan *rendering*. Setelah proses tahap terakhir

ini selesai, selanjutnya merupakan tahap mempublikasi hasil karya yang telah selesai ke publik melalui beberapa media sosial seperti Instagram, dan Youtube.

2.6 Animasi 2D

Animasi merupakan proses membentuk efek gerak atau efek perubahan yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan teknik pengambilan gambar berurutan hingga para audien dapat merasakan ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan (Aslah, Wowor, and Tulenan 2017). Dalam Teknik animasi 2 dimensi dibuat menggunakan sketsa gambar yang akan digerakkan perbagian sehingga menciptakan efek nyata. Pada animasi 2 dimensi menggunakan jenis elemen desain datar atau lebih dikenal dengan *flat design*. Jenis animasi ini menggunakan satuan *frame per second* (fps) satuan dari beberapa banyak elemen gambar dalam hitungan per detik.

2.7 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah elemen grafis yang dibentuk untuk memperjelas suatu informasi dengan memberi representasi visual. Terbentuknya ilustrasi didasar oleh ide dan konsep penelitian yang akan digambarkan secara langsung. *Illustrator* adalah seseorang yang merancang dan menghasilkan bentuk visual dari konsep yang telah dibuat. Pengertian lain dari ilustrasi adalah suatu proses grafis yang menciptakan suatu kalimat dengan jelas dalam sebuah naskah untuk mengarahkan pengertian yang jelas kepada para pembacanya secara detail dan dapat mempermudah penyampaian isi dari pesan didalam hasil karya yang harmoni secara visual (Witabora, 2012).

2.8 Desain Vector

Menurut Glitskha dalam buku “ *Vector Basic Training* “ (2011:22) menjelaskan bahwa elemen gambar vector terdiri atas jalur linier yang membuat gambar dan menyimpang informasi tentang titik gambar yang dirancang. Penjelasan desain *vector* itu sendiri adalah suatu elemen desain visual yang memiliki unsur pencampuran komposisi yang tertata untuk menghasilkan karya visual grafis. Perancangan desain *vector* menggunakan *tools* yang ada didalam software sehingga elemen desain yang dihasilkan lebih tersusun dengan rapi garis luarnya. Karakteristik dari desain *vector* itu

sendiri adalah mempunyai desain garis yang lebih terukur dan tidak kaku saat diterapkan kedalam elemen desain. Elemen desain yang dihasilkan meliputi garis lurus, lengkung, batas, geometris, dan *outline* (Harahap, 2019).

2.9 Tipografi

Tipografi dalam menempatkan huruf dalam susunan desain yang ditentukan secara khusus dikenal sebagai tipografi. Salah satu komponen visual yang paling efektif untuk mengkomunikasikan informasi dalam desain grafis adalah tipografi. Penggunaan tipografi merupakan hal yang sering ditemui oleh pembaca. Selain itu, tipografi berfungsi sebagai jembatan antara audiens dan visi perancang melalui komunikasi. Brosur, majalah, surat kabar, dan jenis media lainnya semuanya menampilkan tipografi yang berbeda. Orang-orang sekarang dapat membaca dan melihat desain yang menarik secara visual yang membawa informasi menarik dan mengekspresikan emosi mereka saat melakukannya berkat kemajuan teknologi. Seperti yang terlihat dari estetika desain, tipografi tertentu digunakan berdasarkan tujuannya karena dampaknya bagi masyarakat luas (Valentino, 2019).

2.9.1 Jenis – Jenis Tipografi

Menurut Kowendi C. (2019), Tipografi mempunyai empat jenis bentuk sebagai berikut:

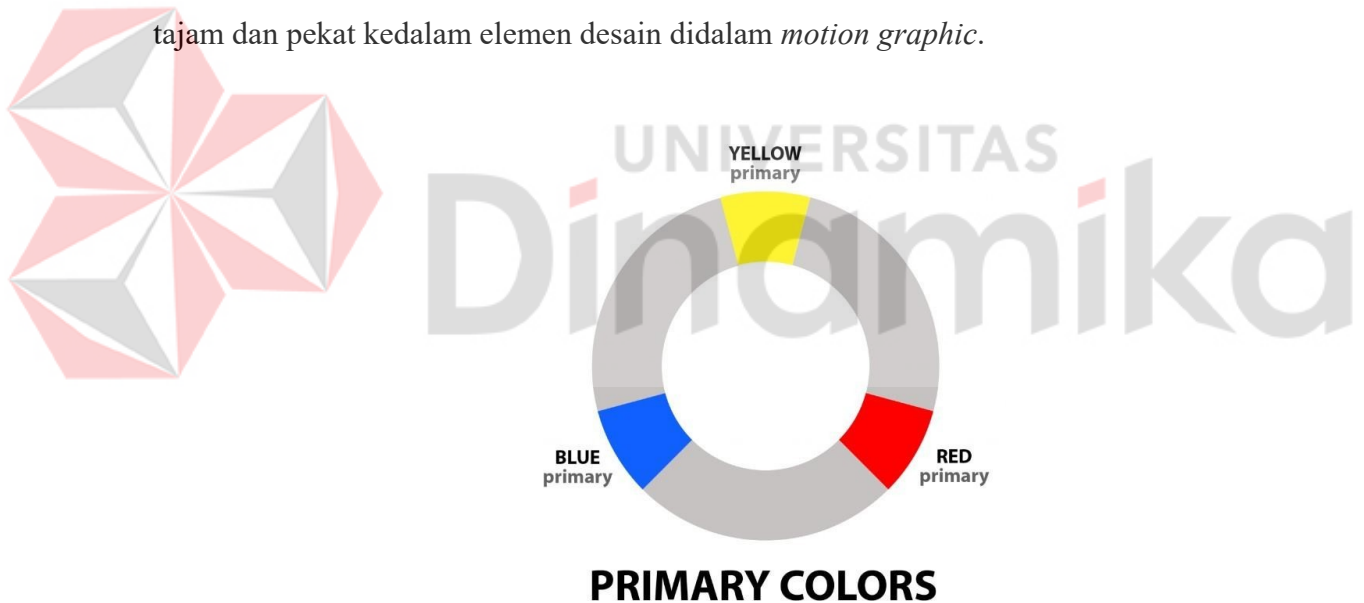
1. *Serif*, jenis font ini memiliki karakteristik tonjolan dan sapuan di akhir dengan bentuk yang memanjang pada ujung karakter “kait”. Font ini memberikan kesan klasik dalam tipografi.
2. *Sans Serif*, jenis font ini memiliki arti “tanpa” font ini tidak memiliki gaya serif yang ada tonjolan dan bentuk memanjang pada akhir karakter. Font ini memiliki kesan bersih dan modern.
3. *Script*, jenis font ini memiliki karakteristik berupa meniru tulisan tangan atau kaligrafi dengan memiliki goresan yang lebih tradisional. Font ini memberikan kesan yang mewah dan elegan.
4. *Decorative*, jenis font ini memiliki elemen khusus yang berbentuk artistic. Font ini memberikan kesan yang berani dan ekspresif kedalam tipografi.

2.10 Warna

Warna merupakan elemen visual yang terpenting dalam proses pembuatan karya desain. Karena memiliki efek cahaya yang memberikan kesan ke pancaindra. Warna dapat menggambarkan suasana hati dan kepribadian dalam diri manusia. Warna tercipta oleh perbedaan wujud cahaya yang dipantulkan oleh obyek. Pemilihan jenis warna sangat mempengaruhi estetika keindahan dari sebuah karya yang dihasilkan (Sitepu, 2021). Jenis warna dibedakan menjadi tiga sebagai berikut:

1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar dari proses penciptaan warna lain. Warna primer ini terdiri atas warna merah, warna kuning dan warna biru. Pada penggunaan warna primer kedalam *motion graphic* yaitu dapat memberikan kesan warna visual tajam dan pekat kedalam elemen desain didalam *motion graphic*.



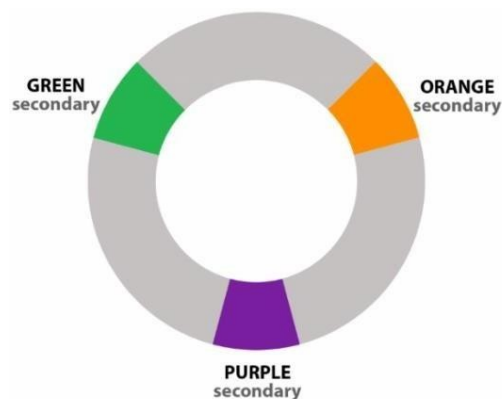
Gambar 2. 1 Warna Primer

(Sumber : Color-meanings.com)

2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang tercipta antara gabungan dari warna primer. Teori ini dijelaskan pada penggunaan roda *color wheels* untuk membagi tingkatan warna. Pemberian warna sekunder kedalam elemen desain *motion graphic*

agar pemilihan warna yang ditambahkan lebih terlihat natural dan nyata saat di aplikasikan kedalamnya.



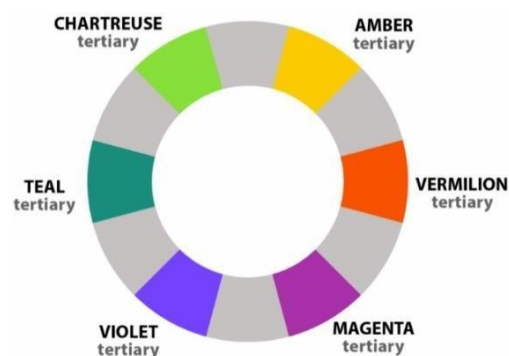
SECONDARY COLORS

Gambar 2. 2 Warna Sekunder

(Sumber : Color-meanings.com)

3. Warna Tersier

Warna tersier merupakan warna ini tercipta antara gabungan dari warna primer dan warna sekunder. Teori warna ini telah dijelaskan pada penggunaan *color wheels* agar penentuan warna yang akurat. Pemberian warna tersier kedalam elemen desain motion graphic agar warna didalam elemen desain terlihat lebih realistis dan kombinasi. Pada saat pemilihan warna ini perancang dapat mencari warna lebih luas yang sesuai dengan karakteristik elemen desain yang dirancang.



TERTIARY COLORS

Gambar 2. 3 Warna Tersier

(Sumber : Color-meanings.com)

2.11 Media Sosial

Media sosial merupakan teknologi untuk komunikasi *online* yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain dalam pengaturan di mana mereka dapat dengan cepat mendapatkan informasi baru secara *online*. Intinya, jejaring sosial hanyalah jenis lain dari pekerjaan komputer. Platform konten *digital* yang dibuat oleh individu atau kelompok untuk membuat materi bernilai finansial adalah cara lain untuk mendefinisikan media sosial (Mulawarman and Nurfitri 2017). Berdasarkan jumlah aktif media sosial di Indonesia sebanyak 191 juta orang pada Januari 2022. Jumlah ini telah meningkat 12,35% dibandingkan pada tahun sebelumnya sebanyak 170 juta orang. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia mengalami fluktuasi sejak tahun 2014-2022. Kenaikan jumlah pengguna media sosial tertinggi mencapai 34,2% pada tahun 2017 (dataindonesia.id). Berikut data jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia:

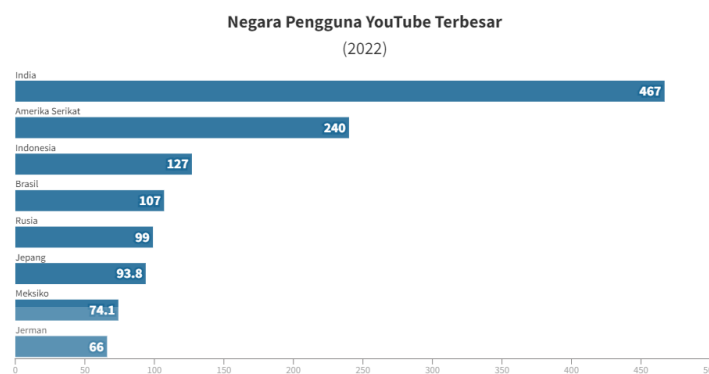


Gambar 2. 4 Data Pengguna Aktif Media Sosial di Indonesia (2015-2022)

(Sumber: DataIndonesia.id)

Youtube salah satu media sosial yang sedang populer mulai pada tahun 2015. Media sosial ini berbasis video yang dimana pengguna dapat mengunggah dan melihat konten orang lain. Pada media sosial ini berisikan berbagai jenis konten mulai dari berita, hiburan, tutorial, informasi, dan juga video pendidikan. Para audien dimudahkan dengan berbagai fitur yang ada didalam media sosial ini. Perkembangan youtube berkembang pesat, hampir semua pengguna smartphone mengakses media

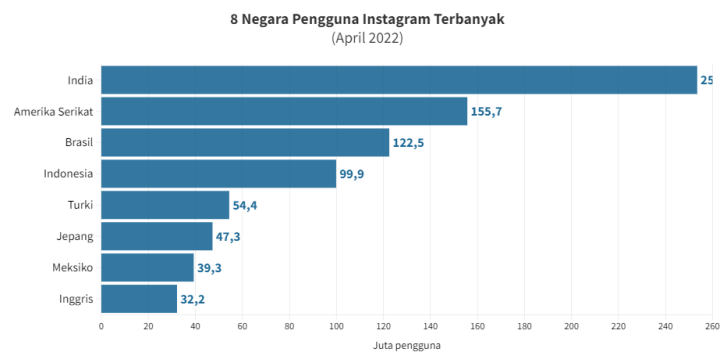
sosial ini untuk sekedar meluangkan waktu menonton video sehingga media sosial ini banyak mendapatkan respon baik dari para penggunanya (Kiftiyah, Sagita, and Ashar 2017). Para pengguna Youtube di dunia mencapai 2.56 miliar pengguna pada platform tersebut hingga januari 2022 berdasarkan laporan We Are Social. Berdasarkan laporan We Are Social. Indonesia menempati posisi ketiga dengan 127 juta pengguna. Pasar youtube di indonesia mencapai 21,42% per april 2022. Berikut data pengguna youtube di dunia :



Gambar 2. 5 Data Grafik Negara Pengguna Youtube Terbesar (2022)

(Sumber : DataIndonesia.id)

Instagram merupakan sebuah platform media sosial dengan berbagai fitur didalamnya mulai dari fitur berbagi foto, video, hingga online shop. Aplikasi ini rilis pada tahun 2010 yang didirikan oleh Kevin Systrom dan Kike Krieger. Tujuan dari media sosial ini tak jauh berbeda dengan media sosial youtube dengan kesamaan tempat sarana publikasi konten. Pada aplikasi Instagram para pengguna dapat membagikan kegiatan, barang, hobi, hingga tempat tertentu dalam bentuk foto dan video (Mahendra, 2017). Instagram menjadi salah satu platform media sosial terbesar di dunia pada saat ini. Menurut data We Are Social, pengguna aktif instagram di dunia mencapai 1,45 miliar orang pada april 2022. Berdasarkan usianya 31,6%, pengguna instagram di dunia merupakan kelompok umur 25-34 tahun. Sebanyak 30,1% pengguna instagram berusia 18-24 tahun. Indonesia menempati urutan keempat pengguna aktif instagram terbanyak di dunia mencapai 100 juta pengguna aktif dengan presentase 99,9%. Berikut data 8 negara pengguna instagram terbesar di dunia :



Gambar 2. 6 Data 8 Negara Pengguna Instagram Terbesar Di Dunia

(Sumber : DataIndonesia.id)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif dengan cara wawancara dan studi literatur. Pendekatan kualitatif yang disajikan dalam bentuk naratif berdasarkan situasi, kondisi, dan target yang akan dicapai oleh peneliti.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis merupakan bentuk tertentu yang digunakan sebagai subyek sasaran penelitian. Unit analisis dapat berupa benda, individu, kelompok, wilayah, dan waktu tertentu dalam sebuah penelitian. Unit analisis dalam penelitian ini adalah anak usia 6-12 tahun. Unit analisis yang digunakan untuk penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Sidosermo, dan Psikolog.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara terkait data yang akan dikumpulkan dari berbagai sumber. Untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang peningkatan pemahaman terhadap data dan materi yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* terkait pembelajaran karakter untuk mencegah kemerosotan moral, penelitian ini menggunakan metodologi pengumpulan data, wawancara, dan studi literatur.

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Sidosermo, dan Psikolog. Observasi ini dilakukan dengan mengamati perilaku anak ketika berada di dalam lingkungan sekolah dan lingkungan luar sekolah, Selain itu Teknik ini juga dilakukan untuk mengetahui media pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun untuk mencegah degradasi moral. Peneliti juga mencari informasi media dan metode pembelajaran melalui visual gambar yang disukai oleh siswa sebagai informasi dalam hasil perancangan dalam penelitian ini.

3.3.2 Dokumentasi

Dalam upaya pencegahan degradasi moral digunakan dokumentasi untuk mengumpulkan data dalam bentuk tulisan atau produk yang menyajikan informasi dari tema kajian sebagai bukti dan informasi pendukung tentang media pembentukan karakter untuk anak usia 6 sampai dengan 12 tahun.

3.3.3 Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi antara 2 pihak atau lebih untuk mendapatkan informasi melalui proses pertanyaan sehingga dapat dikumpulkannya data yang dibutuhkan (Iii, 2002). Tujuan dari proses wawancara adalah untuk mengumpulkan data dan informasi untuk penelitian. Peneliti mewawancarai orang tua, wali kelas, psikolog, dan pengelola sekolah untuk lebih memahami media pembelajaran dan menentukan media apa yang harus digunakan dalam pendidikan karakter untuk mencegah kemerosotan moral.

3.3.4 Studi Literatur

Peneliti melakukan studi pustaka dengan mencari informasi teoritis dan mengumpulkan data tentang topik kajian pada buku, jurnal, website, artikel, dan sumber lainnya. untuk memperkuat keabsahan fakta dengan menggunakan sumber-sumber tertulis.

3.3.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor yang dilakukan oleh peneliti melibatkan melihat dan memeriksa beberapa referensi motion graphic yang tersedia tentang kerusakan moral dan pengembangan karakter untuk anak-anak.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah untuk memahami lebih dalam tentang situasi yang diangkat sebagai topik penelitian dan menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh, analisis data adalah metode mencari dan menyusun catatan observasi, wawancara yang telah dilakukan secara terstruktur, dan fakta yang telah dikumpulkan di lapangan. (Prasetyo 2014). Analisis data dibagi menjadi 3 bagian mulai dari, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap ini dilakukan secara langsung hingga mencapai tahap akhir atau tidak terjadinya perbedaan data yang didapatkan.

3.4.1 Reduksi Data

Salah satu cara untuk mengumpulkan data yang benar dari dokumen tertulis saat berada di lapangan adalah reduksi data. Prosedur reduksi data dapat dimulai saat penelitian sedang dilakukan. Prosedur ini bertujuan untuk meringkas data, mengklasifikasikan data, menggali masalah pembahasan, dan mengorganisasikan data berdasarkan subyek penelitian. Untuk memberikan gambaran yang lebih akurat dan lengkap serta memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data, maka data tersebut harus direduksi dalam bentuk masalah.

3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data merupakan metode kegiatan setelah data tersusun dan dikelompokkan sehingga akan memberikan kemudahan dalam penarikan kesimpulan, bentuk penyajian data, catatan lapangan, grafis, dan sebagainya. Proses ini memudahkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang telah terkumpul dalam observasi langsung ke lapangan.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dimulai secara bertahap selama penelitian berlangsung. Dalam proses ini setelah data yang cukup untuk melakukan tahap kesimpulan sementara dapat digunakan langsung untuk memperoleh data lain yang lebih lengkap. Maka dalam tahap akhir dapat mengambil kesimpulan akhir dengan cara memahami data dari hasil observasi dalam penelitian.

3.4.4 S.W.O.T

Analisis SWOT merupakan upaya-upaya yang dilakukan untuk mengenali kekuatan data yang didapatkan menggunakan logika yang dapat digunakan sebagai cara untuk mencegah dari kelemahan dan ancaman didalam penelitian (Nisak 2013). Dalam tahap ini dapat peneliti dapat membandingkan cara dan upaya dalam memperbaiki suatu masalah yang akan dicari solusinya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti membuat rancangan hasil penelitian dan penataan data yang telah dikumpulkan terkait metode penelitian yang digunakan dalam perancangan karya di dalam penelitian yang berjudul Perancangan *Motion Graphic* Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 6-12 Tahun Sebagai Upaya Mencegah Degradasi Moral.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan melalui beberapa tahap observasi, wawancara, studi literatur, dan studi pustaka untuk mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

4.1.1 Hasil Observasi

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, bahwa para orang tua dan pendidik ingin memberikan penerapan pendidikan karakter yang tepat dengan mengedukasi mengenai tanggung jawab, kedisiplinan, jiwa sosial peduli pada orang lain. Adapun beberapa anak yang masih menolak karena mendapat perintah dari orang tua. Maka dengan adanya pendidikan karakter yang sesuai dengan keadaan pola belajar anak dan sesuai dengan karakter anak itu sendiri. Perlu adanya media pendukung yang cocok untuk menunjang pendidikan karakter, seperti motion graphic. Sehingga edukasi mengenai pendidikan katakter akan tetap tersampaikan kepada anak secara tidak langsung, karena anak merasa ingin tahu mengenai penayangan motion graphic dan anak bisa belajar memahami perilaku dan tindakan baik di dalam motion graphic itu sendiri untuk diterapkan pada saat beraktivitas.

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menanyakan beberapa pendapat secara langsung kepada narasumber yang sudah ditentukan. Narasumber yang dipilih adalah pihak yang memiliki pengetahuan tentang data yang dibutuhkan oleh peneliti dan pihak yang menjadi subjek penelitian.

1. Wawancara Bersama Kepala Sekolah

Wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah SDN Sidosermo, Sri Wigati.



Gambar 4. 1 Wawancara bersama Kepala Sekolah SDN Sidosermo

(Sumber : Peneliti, 2023)

Pada SDN Sidosermo menerapkan program “*Sekolahe arek suroboyo*” program ini diterapkan agar bisa menciptakan sekolah yang aman, rekreatif, edukatif dan semangat. Adapun perubahan jam pelajaran dalam program ini yaitu kegiatan belajar formal maksimal selesai jam 12.00 siang dan dilanjutkan dua jam selebihnya untuk mengembangkan potensi dan karakter siswa. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber, menurut kepala sekolah SDN Sidosermo pendidikan karakter di tanamkan sejak dini sangatlah penting untuk perkembangan anak di masa yang akan datang dan akan mencegah dari tindakan kriminalitas yang mengancam masyarakat selain itu juga karakter anak yang baik akan masuk ke dunia serba digital tetapi karakter baik semakin di butuhkan untuk menciptakan pribadi cerdas dan profesional. Pada SDN Sidosermo menerapkan metode pendidikan karakter melalui pembiasaan sebelum pembelajaran di kelas para dewan guru dan siswa melakukan apel pagi di lapangan untuk melakukan edukasi kepada para siswa tentang penanaman pendidikan karakter, adapula kegiatan lainnya yang menunjang pendidikan karakter pada anak di sekolah.

Kesimpulan dari wawancara bersama kepala sekolah SDN Sidosermo bahwa sistem edukasi pendidikan karakter pada siswa di sekolah maupun di lingkungan

keluarga lebih dimaksimalkan kembali mengingat untuk pembentukan karakter anak muda penerus bangsa menjadi lebih cerdas dan professional di masa depan.

2. Wawancara Bersama Guru Kelas

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Dwy selaku narasumber guru kelas SDN Sidosermo.



Gambar 4. 2 Wawancara bersama Guru Kelas SDN Sidosermo

(Sumber : Peneliti, 2023)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber. Beberapa karakter siswa setelah pandemi ini terdapat penurunan karena kurangnya penanaman edukasi di sekolah siswa hanya belajar melalui daring. Setelah kegiatan belajar mengajar dimulai kembali para dewan guru beserta staff dan didukung oleh program dari Dinas Pendidikan melakukan rencana baru untuk membentuk karakter siswa yang mulai turun. Pada pembiasaan penanaman karakter siswa kelas 1 sampai 6 selain melakukan apel pagi bersama dilapangan, Adapun penunjang karakter dikelas yaitu pada dua jam setelah pembelajaran formal di isi dengan penanaman karakter oleh para guru kepada siswa di masing-masing kelas. Adapula setiap selesai Penilaian Akhir Semester di akhir tahun pada SDN Sidosermo juga biasa mengadakan kegiatan gelar karya P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Kegiatan ini merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka. Kegiatan ini dilakukan sebagai guna menanamkan karakter siswa untuk menjadi pribadi baik berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

3. Wawancara Bersama Psikolog

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Listya Wijayanti selaku narasumber psikolog owner Mutiara Hati *Counseling Center*.



Gambar 4. 3 Wawancara bersama Psikolog

(Sumber: Peneliti, 2023)

Menurut Bu Listya Wijayanti selaku narasumber psikolog konsep perilaku anak dimulai dari umur 2-6 tahun adalah awal dari proses pembentukan perilaku atau tingkah laku pada anak dan pada usia 6 keatas adalah efek dari pola asuh dari usia 2-6 tahun untuk menentukan karakter yang baik dalam pola asuh orang tua terhadap anak. Bercermin dengan banyaknya kasus kenakalan remaja pada saat ini karena salah dalam pola asuh orang tua ketika di rumah. Degradasi moral pada anak terjadi karena faktor pola asuh orang tua yang salah atau kurang dalam mendidik anak di rumah. Pola asuh adalah faktor utama dalam menentukan perilaku dan karakter anak dimasa yang akan datang. Media yang digunakan psikolog untuk mengembangkan karakter anak melalui buku laporan sidik jari. Pada buku ini menjelaskan tentang karakter anak yang sidik jarinya telah di deteksi melalui tahap *scanning* untuk melihat kepribadian anak. Pendidikan karakter dirumah sangatlah penting dalam membentuk karakter dan moral karena anak lebih nyaman dan terbuka dengan orang tua daripada guru di lingkungan sekolah. Karena sistem belajar anak ketika di sekolah dan di lingkungan keluarga berbeda, adanya pembeda tersebut membuat anak menjadi lebih luas dan berkembang dalam cara berpikirnya.

Kesimpulan dari wawancara dengan narasumber psikolog adalah pada proses pola asuh anak dalam mengembangkan karakter untuk menentukan kepribadian anak kedepannya para orang tua dan guru patut melihat bakat dan minat anak karena semakin diberi tekanan dari luar kemauan anak akan menjadikan anak tersebut menjadi pribadi yang kurang baik.

4. Wawancara Bersama Orang Tua

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Sumillah selaku narasumber orang tua siswa



Gambar 4. 4 Wawancara Orang Tua

(Sumber : Peneliti, 2023)

Menurut Bu Sumillah selaku narasumber orang tua siswa yang memiliki anak Bernama Aisyah kelas 5 SD bahwa pendidikan karakter dirumah sangat penting karena pendidikan karakter akan membentuk moral dan mencegah anak dari lingkungan luar yang negatif. Komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga faktor utama dalam memberi edukasi khusus terhadap anak, karena orang pertama yang dipercaya dari usia balita sampai dewasa adalah orang tua. Edukasi yang sering dilakukan dalam pendidikan karakter pada anak ketika dirumah yaitu memberi motivasi ketika anak terlihat putus asa, memberi arahan ketika anak sulit menentukan sesuatu, menegur dan menasehati ketika anak melakukan kesalahan agar anak tidak mengulangi kembali kesalahan yang sama. Media yang sering narasumber gunakan ketika melakukan pendidikan karakter pada anak yaitu dengan cara mengobrol. Mengobrol adalah salah satu komunikasi langsung kepada anak dengan menanyakan hal-hal apa yang anak alami di lingkungan luar, bercerita



Gambar 4. 7 Kegiatan Gelar Karya P5 di SDN Sidosermo

(Sumber: Peneliti, 2023)



Gambar 4. 8 Kegiatan Gelar Karya P5 di SDN Sidosermo

(Sumber: Peneliti, 2023)

Pada kegiatan gelar karya P5 yang dilakukan di SDN Sidosermo guna untuk menanamkan karakter siswa untuk menjadi pribadi baik berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Kegiatan ini berisi tentang lomba baca puisi, lomba menyanyi, dan lomba mewarnai.



Gambar 4. 9 Buku Laporan Analia Sidik Jari Psikolog

(Sumber: Peneliti, 2023)



Gambar 4. 10 Buku Laporan Analisa Sidik Jari Psikolog

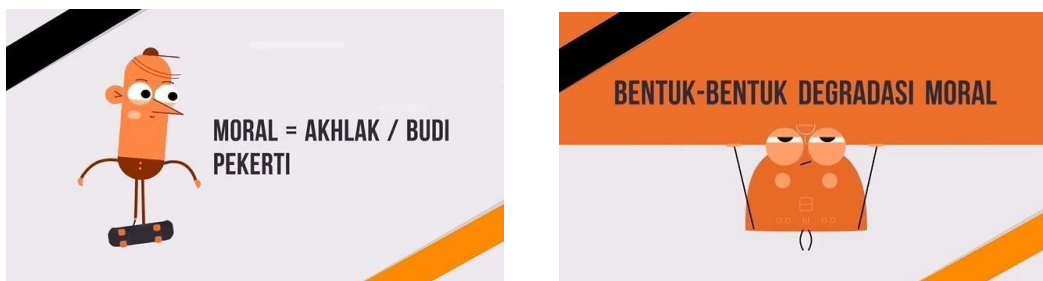
(Sumber: Peneliti, 2022)

Pada buku ini berisi tentang data minat dan bakat anak yang telah melewati tahap *scanning* sidik jari. Pada buku ini berguna untuk melihat perkembangan karakter anak dan membantu para orang tua untuk mendidik pola asuh anak pada saat di rumah. Pola asuh menentukan kepribadian dan karakter anak kedepannya.

4.1.4 Hasil Studi Kompetitor

Studi kompetitor yang didapat oleh peneliti dengan melihat beberapa referensi *motion graphic* mengenai degradasi moral dan *motion graphic* penanaman karakter anak yang sudah ada untuk mengetahui dan membuat *motion graphic* yang baik. Selain itu dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan dalam *motion graphic* yang sudah ada. Video tersebut diantaranya sebagai berikut :

- a. Fahmi Addini : Degradasi Moral



Gambar 4. 11 Kompetitor 1

(Sumber: Youtube, 2023)

Didalam video ini berisikan mengenai informasi degradasi moral, sebab terjadinya degradasi moral, dan bentuk-bentuk degradasi moral. Informasi yang disampaikan sangat jelas dengan menggunakan layout tipografi yang sesuai dengan temanya. Desain karakter yang digunakan terkesan *simple* dan minimalis dalam pengaplikasiannya kedalam *motion graphic* yang membuat audien tertarik untuk melihat.

b. PAUD INDONESIA CERIA: Penanaman Karakter Anak Usia Dini



Gambar 4. 12 Kompetitor 2

(Sumber: Youtube, 2023)

Dalam video ini menjelaskan secara detail mengenai penanaman karakter pada usia dini, dan nilai-nilai karakter yang dikembangkan pada usia dini. Didalam video tersebut memiliki informasi yang sangat jelas untuk pembelajaran karakter pada anak, mulai dari penggambaran karakter yang sesuai dengan topik, pemilihan warna, dan juga *background* yang dipilih, sehingga para target audiennya tertarik dalam melihat video singkat ini.

Kedua video di atas memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda memiliki penjelasan secara detail tentang informasi didalamnya. Pada penelitian hal yang membedakan dalam sebuah karya yang akan dirancang yaitu mengenai penambahan dialog antar orang tua dan anak pada saat mengimplementasikan nilai – nilai karakter pada kehidupan sehari-hari kedalam *motion graphic* yang akan dirancang. Selain itu gaya ilustrasi dan warna yang digunakan lebih baik lagi dengan menyesuaikan usia anak sebagai target pada penelitian ini.

4.1.5 Hasil Studi Literatur

Penelitian ini menggunakan studi literatur melalui buku/jurnal. Buku dan jurnal yang digunakan adalah mengenai pendidikan karakter pada anak serta pembelajaran menggunakan media *motion graphic*.

1. Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 6-12 Tahun oleh Tamam Saputra. Pada jurnal ini mengatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan paling penting setiap orang dari usia dasar hingga dewasa. Pada usia 6-12 tahun merupakan usia terbaik dalam penanaman pendidikan karakter. Hal tersebut akan menjadikan anak mengenal, peduli, dan memahami nilai-nilai positif sehingga anak akan menerapkan beberapa hal tersebut kedalam kehidupan sehari-hari. Anak usia dasar secara umum dikelilingi oleh 3 lingkungan berbeda, yaitu lingkungan keluarga lingkungan teman sebaya, dan lingkungan sekolah. Ketiga aspek lingkungan tersebut memiliki dampak yang berbeda terhadap perkembangan anak. Peran orang tua dalam penanaman pendidikan karakter sangat dibutuhkan untuk membantu anak dalam proses perkembangan.
2. Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini oleh Sudaryanti. Pada jurnal tersebut mengatakan bahwa pendidikan karakter pada anak usia dini sangatlah penting dilakukan sebagai modal awal pembentukan kepribadian anak secara utuh. Pendidikan karakter dapat dimulai dari rumah atau dalam lingkungan pendidikan keluarga. Berdasarkan peraturan undang-undang maka pendidikan karakter sangatlah penting untuk membangun bangsa dimasa depan. Pendidikan karakter yang dimulai dari lingkungan keluarga karena anak mulai berinteraksi dengan orang lain pertama kali terjadi di dalam keluarga. Sedangkan di lingkungan sekolah adalah salah satu lembaga penunjang pembentukan karakter, karena peran guru sangat dominan.
3. *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran oleh Enden Siti Romadonah dan Isma Nastiti Maharani. Jurnal ini membahas tentang media pembelajaran menggunakan *motion graphic*. Teknologi yang mewajibkan pembelajaran menggunakan media yang lebih modern dan canggih untuk bisa dilakukan secara mandiri. Kecanggihan teknologi semakin kuat dengan mengarah ke dunia digital yang mampu untuk memanfaatkan *motion graphic* sebagai bantuan dalam media pembelajaran. Di dalam *motion graphic* ini mencakup

beberapa elemen visual mulai dari gaya elemen visual yang bisa difokuskan kedalam karakteristik anak agar mampu menarik perhatian lebih dalam menerima informasi yang ada di dalam *motion graphic*.

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Reduksi Data

1. Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. SDN Sidosermo menggunakan metode pembelajaran pendidikan karakter yang interaktif dengan menggunakan pembelajaran edukasi secara langsung, sedangkan Psikolog menggunakan metode pembelajaran pendidikan karakter yang konvensional dengan menggunakan buku.
- b. Penerapan pendidikan karakter di SDN Sidosermo didukung oleh program yang telah ditentukan dari Dinas Pendidikan yaitu program “Sekolahe Arek Suroboyo” dan “P5” untuk menunjang pendidikan karakter pada siswa di sekolah.
- c. Perbedaan penerapan pendidikan karakter di dalam lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga kepada anak.

2. Wawancara

- a. Menurut kepala sekolah dan guru kelas SDN Sidosermo pendidikan karakter pada anak usia dini sangat penting karena mengingat untuk pembentukan karakter anak muda penerus bangsa menjadi lebih cerdas dan profesional di masa depan.
- b. Para orang tua, guru, dan psikolog mempunyai cara yang berbeda dalam membentuk karakter pada anak. Hal tersebut membuat anak lebih mengenal pengetahuan baru yang lebih baik agar dapat diterapkan ke masyarakat.
- c. Pola asuh orang tua ketika di rumah merupakan faktor utama dalam membentuk pola pikir dan karakter pada anak. Terjadinya degradasi moral pada anak disebabkan oleh faktor pola asuh orang tua yang salah

atau kurang saat dirumah. Karena orang pertama yang dipercaya dan lebih dekat dari usia balita sampai dewasa adalah orang tua

3. Studi Literatur

Berdasarkan dari data yang telah didapat setelah melakukan kajian literatur, peneliti mengambil kesimpulan bahwa pendidikan karakter pada usia dini sangat penting untuk menjadikan anak menjadi pribadi yang baik. Pada usia 6-12 tahun merupakan usia terbaik dalam pendidikan karakter, karena pada usia tersebut merupakan fase tumbuh kembang pada anak. Pendidikan karakter untuk mencegah degradasi moral melalui media *motion graphic* mampu menarik perhatian anak karena dengan elemen visual yang dipilih sesuai dengan gaya anak usia dini.

4.2.2 Penyajian Data

Hasil dari pengumpulan data observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi yang telah di reduksi, maka data yang didapatkan sebagai berikut:

1. Pendidikan karakter pada usia 6-12 tahun sangat penting sebagai perkembangan moral, etika, dan pribadi yang lebih baik.
2. SDN Sidosermo menggunakan beberapa metode dalam pendidikan karakter pada siswa di sekolah dan didukung oleh program dari Dinas Pendidikan sebagai upaya menjadikan karakter anak yang lebih baik.
3. Media pembelajaran menggunakan *motion graphic* yang cocok untuk membantu pendidikan karakter pada anak di era digital saat ini.
4. Motion graphic yang menggunakan elemen visual yang menarik dan interaktif agar dapat dipahami oleh anak
5. Pendidikan karakter dirumah sangatlah dibutuhkan untuk proses pengembangan karakter pada anak. Terjadinya degradasi moral atau kenakalan remaja disebabkan oleh salah satunya pola asuh orang tua yang salah saat di rumah. Pola asuh orang tua harus dimaksimalkan dalam mendidik anak di dalam lingkungan keluarga.

4.2.3 Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ini diambil dari data di atas mulai dari analisis data, reduksi data, dan penyajian data dengan kesimpulan bahwa pendidikan karakter sangat penting untuk menentukan perkembangan anak. Pendidikan karakter memberikan dampak paling besar terhadap anak dalam memilih nilai-nilai positif pada saat di masyarakat. Dengan kemajuan teknologi media pembelajaran semakin berkembang dalam memberikan materi dan informasi baru untuk anak. Penggunaan media *motion graphic* dalam pembelajaran pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun diharapkan dapat menjadi solusi yang menarik dan sesuai dalam kegiatan pembelajaran untuk mencegah tindakan kenalakan remaja atau degradasi moral. Seperti halnya *motion graphic* ini memberikan beberapa informasi penting dalam nilai-nilai pendidikan karakter anak pada kegiatan sehari-hari.

4.3 Konsep dan Keyword

Data yang telah didapat dan disimpulkan akan digunakan dalam menentukan konsep dan *keyword* dalam penelitian ini.

4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP)

1. Segmentasi

Berikut adalah pemaparan mengenai segmentasi dari *motion graphic*, sebagai berikut:

a. Geografis

Wilayah : Jawa Timur, Indonesia
Lokasi : Setiap daerah

b. Demografis Primer

Usia : 6-12 tahun
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
Kelas Sosial : Menengah

c. Demografis Sekunder

Usia : 25-45 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
Status : Menikah

Pendidikan : Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga Perguruan tinggi

d. Psikografis

Segmentasi psikografis adalah anak Sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun sedang dalam proses belajar dan orang tua yang berusia 25-45 memiliki kebiasaan menggunakan sosial media seperti Youtube dan Instagram saat mendidik karakter anak dalam lingkungan sekolah atau lingkungan keluarga.

2. *Targeting*

Target di dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 target yaitu, target *audience* dan target market. Target *audience* penelitian ini adalah para anak usia 6-12 tahun yang sedang dalam proses belajar. Untuk target market adalah orang tua yang memiliki atau mendidik anak usia 6-12 tahun yang memiliki kebiasaan menggunakan sosial media seperti Youtube dan Instagram dalam hal pendidikan karakter pada anak.

3. *Positioning*

Perancangan motion graphic ini bertujuan sebagai media pembelajaran kepada anak mengenai pendidikan karakter anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral. Agar anak lebih tertarik untuk belajar dan memahami karakter yang baik untuk membentuk moral dan adab positif saat di masyarakat.

4.3.2 Unique Selling Proposition (USP)

Unique Selling Proposition memfokuskan pada keunikan dari karya yang dibuat oleh peneliti dalam perancangan *motion graphic* yang tema pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral. isi dalam motion graphic yang dirancang memuat tentang contoh nilai-nilai karakter pada anak di kehidupan sehari-hari, dengan penambahan *background*, audio visual, teks pendukung dan pemilihan warna yang cocok untuk anak, menggunakan desain karakter berupa ilustrasi anak dan orang tua, serta penambahan dialog antara anak dan orang tua di dalam video sehingga memiliki nilai keunikan dan berbeda dari *motion graphic* yang lain.

4.3.3 Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)

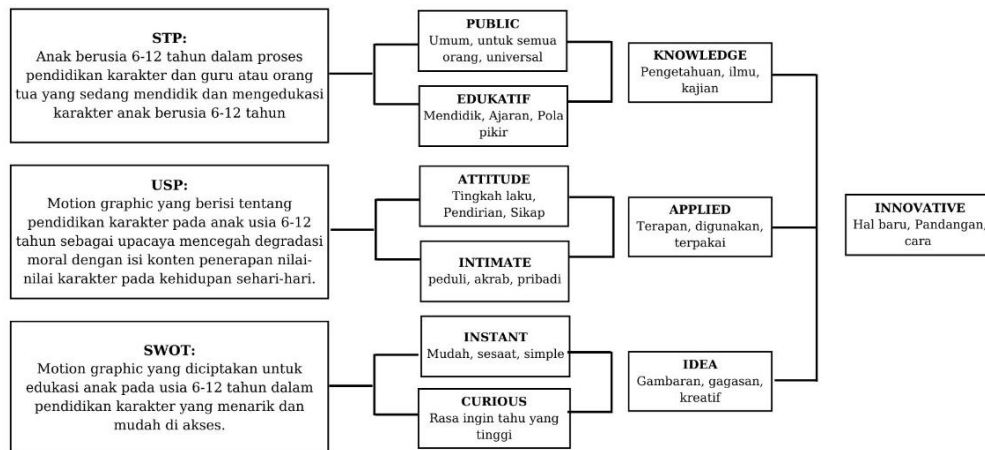
Analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan pekerjaan, kelemahan internal, peluang eksternal dan bahaya eksternal, serta peluang dari lingkungan. Dengan mengidentifikasi Pesan Komunikasi Utama, dimungkinkan untuk menarik kesimpulan baru tentang konsep dan taktik setelah mempelajari SWOT. Berikut tabel analitik ditampilkan:

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

	<u>STRENGTH (S)</u>	<u>WEAKNESS (W)</u>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan informasi mengenai pendidikan karakter pada kehidupan sehari-hari 2. Menjadi media dalam pembelajaran Pendidikan karakter pada anak. 3. Meningkatkan minat anak untuk belajar tentang nilai-nilai karakter pada kehidupan sehari-hari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edukasi tentang pendidikan karakter pada saat ini masih menggunakan media konvensional. 2. Minat anak dalam belajar mengenai pendidikan karakter masih kurang. 3. Belum banyak target audience yang mengenal media pembelajaran <i>motion graphic</i>.

<p><u>THREAT (T)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak semua anak dapat menerima informasi pendidikan karakter menggunakan media <i>motion graphic</i>. 2. Banyak media edukasi yang membuat anak merasa bosan saat proses pembelajaran. 3. Guru dan orang tua memberikan edukasi pendidikan karakter masih menggunakan media konvensional. 	<p><u>S + T :</u></p> <p>Elemen visual pada motion graphic ini harus memiliki gaya yang menarik dan unik agar dapat menarik perhatian para anak dalam edukasi pendidikan karakter</p>	<p><u>W + T :</u></p> <p>Pemanfaatan media digital yang sangat instan dalam proses publikasi membuat motion graphic ini akan mudah di akses oleh pengguna media digital dalam proses edukasi pendidikan karakter pada anak.</p>
<p><u>Opportunity (O)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua sedang mencari cara lain menggunakan pemanfaatan media digital dalam proses edukasi pendidikan karakter pada anak. 2. Perkembangan teknologi semakin maju dapat mempermudah para penggunaan media dalam mengedukasi. 3. Anak-anak tertarik dengan media belajar yang memiliki gambar dan elemen visual unik dalam pembelajaran. 	<p><u>S + O :</u></p> <p>Membuat sebuah motion graphic yang memiliki elemen visual yang unik agar dapat menarik perhatian anak dengan menekankan pendidikan karakter dan dapat diakses melalui media digital.</p>	<p><u>W + O :</u></p> <p>Merancang media pembelajaran berbasis digital tentang pendidikan karakter pada anak dan dapat memudahkan para guru dan orang tua dalam mengedukasi</p>
<p>Strategi Utama : Merancang motion graphic Pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral dengan menarik menggunakan <i>motion graphic infographic</i>.</p>		

4.3.4 Keyword



Bagan 4. 1 Keywords

(Sumber: Peneliti, 2023)

Kesimpulan yang telah didapatkan dari penyusunan STP, USP, dan SWOT peneliti menemukan keyword yang tepat untuk digunakan dalam perancangan motion graphic pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai guna mencegah degradasi moral yaitu Innovative yang artinya sesuatu yang dapat mengalami pembaruan sebagai ide baru. Sehingga dalam penelitian ini dirancang dengan ide dan gagasan baru dengan sasaran target yang telah ditentukan agar terciptanya perasaan pembelajaran yang menarik perhatian para siswa dan menambahkan kesan ingin tahu dalam penerapan karakter pada kehidupan sehari-hari untuk mencegah degradasi moral.

4.4 Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Konsep Perancangan

Pada proses perancangan karya merupakan awal dari pengerjaan karya yang akan diciptakan agar memiliki ide, isi konsep, dan gagasan yang jelas dan menarik.

4.4.2 Tujuan Kreatif

Perancangan ini memiliki tujuan untuk membuat media pembelajaran tentang pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral yang menarik dan dapat dipahami oleh anak-anak serta dapat membantu guru atau orang tua dalam proses edukasi tentang pendidikan karakter pada anak.

4.4.3 Strategi Kreatif

Strategi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *motion graphic* yang menarik untuk anak. Informasi yang disampaikan dalam *motion graphic* berisikan *voice over* dan beberapa dialog antar karakter yang menggunakan sederhana dan mudah di mengerti. Selain itu elemen gambar yang digunakan yaitu Teknik ilustrasi berbasis desain vector yang terkesan lebih *simple*.

Berikut adalah unsur strategi kreatif untuk penelitian ini:

1. Judul
Judul yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah “Pentingnya pendidikan karakter pada anak untuk mencegah degradasi moral.” Judul tersebut menjelaskan mengenai ajakan untuk menerapkan informasi tentang pentingnya pendidikan karakter pada anak 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral.
2. Tipografi
Jenis *font* yang digunakan dalam media penyampaian informasi yang mendukung dalam *motion graphic* dan media pendukung. Jenis font sans-serif, dengan nama font Fredoka One. *Font* ini dipilih karena mempunyai kesan *simple* cocok untuk anak-anak

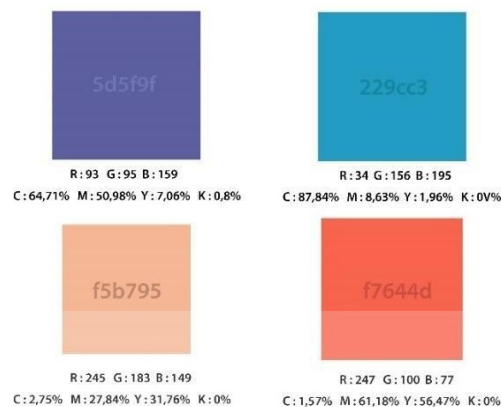
Fredoka One
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Yy Xx Zz
1234567890!@#%&*()-+/?”

Gambar 4. 13 Jenis Font

(Sumber: Peneliti, 2023)

3. Warna

Pada penelitian ini, warna yang digunakan peneliti dalam karya adalah gabungan dari warna ungu dan warna pastel. Perpaduan warna ini terasa kuat dan nyaman saat dilihat, sehingga informasi yang ada akan mudah tersampaikan. Pemilihan warna utama yaitu warna ungu karena mempunyai makna inovatif sesuai keyword yang telah peneliti dapat. Berikut adalah pantone warna yang digunakan:



Gambar 4. 14 Pantone Warna

(Sumber: Peneliti,2023)



4.5 Storyline

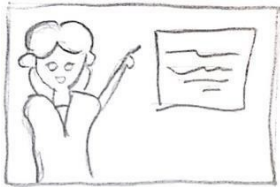
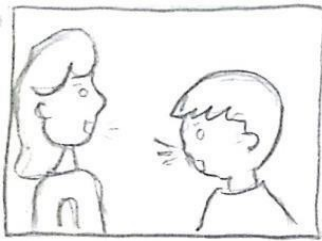
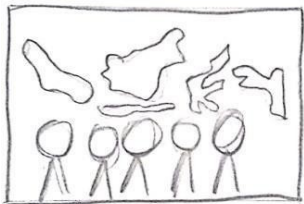
Dalam *motion graphic* ini berisi tentang penyampaian Pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral. Perancangan *motion graphic* ini merupakan jenis *motion graphic infographic*. Di dalam video ini mempunyai dua karakter utama yaitu ibu dan anak laki-laki. Scene utama dalam *motion graphic* ini membahas tentang penanaman nilai-nilai karakter pada anak dalam kehidupan sehari-hari, seperti nilai toleransi, nilai jujur, nilai kreatif, nilai disiplin, nilai mandiri, nilai ingin tahu, nilai berbahasa yang baik, nilai peduli lingkungan, nilai peduli sosial, nilai tanggung jawab. Elemen desain yang digunakan pada *motion graphic* ini menggunakan jenis vector desain. Selain membahas tentang



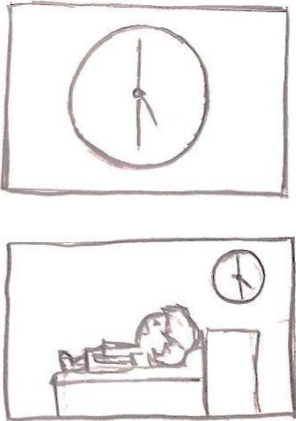
adegan utama pada *motion graphic* yang akan dirancang juga menampilkan grafik data tentang kasus degradasi moral yang di dapat dari KPI dan LPKA.



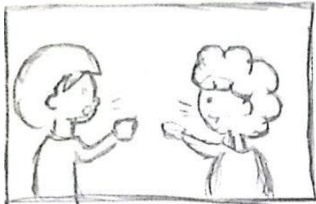
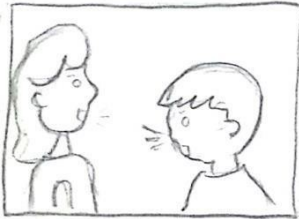
4.6 Storyboard

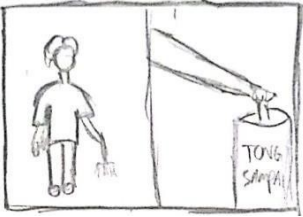


Tabel 4. 2 Storyboard

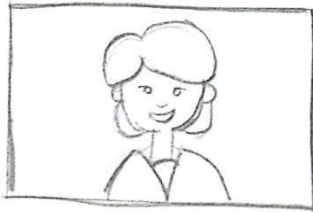
No.	Deskripsi	Storyboard	Voice Over
1	Menampilkan ilustrasi tentang degradasi moral, beberapa data tentang kasus kenakalan remaja di Indonesia		<p>Saat ini banyak kondisi perilaku degradasi moral yang terjadi di masyarakat. Hal tersebut merupakan suatu tindakan kriminalitas. Degradasi moral mencakup semua aspek perilaku yang menyimpang dari ajaran norma – norma hukum yang telah ada. Banyaknya kasus degradasi moral ini diambil dengan adanya perbuatan asusila dan amoral yang dilakukan oleh orang dewasa, remaja dan anak – anak.</p> <p>Menurut data dari KPAI dan LPKA periode 2018 telah terjadi 1,885 kasus 504 kasusnya dilakukan oleh remaja, kasus degradasi moral tersebut meliputi kasus narkoba, pencurian, pelecehan seksual, dan asusila. Persentase jenis kasus dari LPKA yaitu terdapat 24% kasus Asusila, 32,4% kasus Narkoba, dan 43,5% kasus pencurian</p> <p>Data tersebut diperkuat dengan korban kasus perundung pada anak di sekolah periode 2016 sampai 2020 dengan jumlah korban 480 anak. Paling tinggi terjadi pada</p>

			tahun 2017 dengan jumlah korban 129 anak.
2	Menampilkan ilustrasi orang tua yaitu ibu yang memberi informasi bahwa pendidikan karakter pada anak sangatlah penting, disambung dengan 10 nilai-nilai karakter pada kehidupan sehari-hari		Pentingnya pendidikan karakter di tanamkan sejak dini kepada anak. karena akan membentuk pemikiran fundamental dalam kehidupan anak dan pendidikan pada masa ini untuk menentukan keberlangsungan kehidupan anak untuk kedepannya. Adapun 10 nilai-nilai pendidikan karakter pada anak pada kehidupan sehari-hari
3	Yang pertama yaitu nilai toleransi, menampilkan percakapan antara ibu dan anak lelaki tentang toleransi, lalu ibu memberi contoh tentang toleransi yaitu menghargai beberapa agama yang ada di indonesia	 	<p>“ Kamu tau nilai toleransi gak nak? “(ibu) “ Seperti apa itu bund ? “ (Anak)</p> <p>Nilai toleransi itu kita harus menghormati dan menghargai berbagai macam agama yang ada di indonesia. Seperti agama budha, agama kristen, agama islam, agama hindu, dan agama konghucu</p>

4	<p>Selanjutnya yaitu nilai jujur, menampilkan percakapan antara ibu dan anak lelaki tentang jujur, lalu anak memberi pengalaman tentang sifat jujur yang pernah dialaminya, seperti mengerjakan ujian tidak menyontek, mengakui ketika berbuat yang salah</p>		<p>“ Selanjutnya kamu pernah melakukan perilaku jujur nggak nak ? ” (ibu)</p> <p>“ Pernah dong bun, seperti saat mengerjakan ujian tidak menyontek dan mengakui perbuatan yang salah ” (Anak)</p>
5	<p>Selanjutnya yaitu nilai kreatif, menampilkan ibu sedang menjelaskan anak yang suka menggambar dan bermain</p>		<p>Untuk nilai kreatif itu seperti anak yang sedang bermain dengan asyik dan suka menggambar dengan berbagai macam ide dan imajinasi yang ada. Kreativitas merupakan hal penting dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini karena dapat membuat manusia lebih produktif. Selain itu juga meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan.</p>
6	<p>Selanjutnya yaitu disiplin, menampilkan jam dinding yang menunjukkan waktu pukul 6 pagi yang dimana waktu untuk bangun tidur,</p> <p>Menampilkan anak yang sedang bangun tidur tepat waktu.</p>		<p>Disiplin itu sifat yang wajib di terapkan pada anak salah satu contohnya yaitu selalu tepat waktu saat bangun tidur sebelum berangkat ke sekolah.</p> <p>Disiplin dapat membantu seseorang agar lebih produktif lagi saat melakukan aktivitas di kehidupan sehari- hari</p>

7	Selanjutnya yaitu mandiri, menampilkan ibu sedang menjelaskan anak yang selalu menata tempat tidur setelah bangun tidur		Untuk nilai kemandirian itu seperti anak yang menata tempat tidur setelah bangun tidur. Hal tersebut membuat anak semakin bertanggung jawab dan Kemandirian memenuhi diri sendiri dengan rasa sukacita dan kebahagiaan yang tidak dapat datang dari sumber lain.
8	Selanjutnya yaitu rasa ingin tahu, menampilkan anak yang sedang membaca buku dan bertanya kepada orang tua yang menggambarkan tentang rasa ingin tahu		Kalau rasa ingin tau itu biasa yang anak lakukan ketika bertanya sesuatu hal kepada orang tua dan ketika anak membaca buku untuk mendapatkan ilmu baru. Rasa ingin tahu itu akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar.
9	Selanjutnya yaitu berbahasa yang baik, menampilkan ilustrasi anak mengobrol bersama teman		Orang yang mempunyai kemampuan berbahasa yang baik akan bisa menempatkan dirinya ditengah-tengah masyarakat sebagai warga yang baik dan dapat diterima dikalangan masyarakat. Seperti mengobrol dengan teman sebaya dengan bahasa yang baik dilingkungan luar rumah
10	Selanjutnya yaitu peduli lingkungan, menampilkan ibu dan anak sedang berdialog si anak bertanya tentang		“ Kamu tau ngga bagaimana kamu peduli lingkungan sekitar ? “ (ibu) “ Peduli lingkungan seperti apa bunda ?” (anak)

	<p>“ peduli lingkungan itu seperti apa bunda?”, menampilkan anak yang sedang membersihkan halaman rumah, menampilkan tangan anak yang sedang membuang sampah pada tempat sampah.</p>		<p>Seperti anak yang membersihkan halaman rumah dan tidak membuang sampah sembarangan tetapi membuang sampah pada tempat sampah</p>
<p>11</p>	<p>Selanjutnya yaitu peduli sosial, menampilkan seseorang anak yang sedang menjenguk teman yang sedang sakit, menampilkan anak yang sedang membantu teman ketika membutuhkan</p>		<p>Lain pula peduli sosial, seperti anak yang sedang menjenguk temannya yang sedang sakit dan membantu teman ketika membutuhkan. Pentingnya peduli sosial yaitu akan membuat hidup mandiri tanpa orangtuanya lagi. Dengan jiwa sosial yang tinggi, mereka akan lebih mudah bersosialisasi serta akan lebih dihargai.</p>
<p>12</p>	<p>Selanjutnya yaitu tanggung jawab, menampilkan ibu dan anak sedang berdialog, menampilkan anak yang sedang mengembalikan barang yang jatuh pada tempatnya, menampilkan anak yang sedang mengerjakan tugas</p>		<p>“ Yang terakhir yaitu tanggung jawab. Sebelumnya hal apa yang sudah kamu lakukan untuk bertanggung jawab ?” (ibu)</p> <p>Yang pernah aku lakukan yaitu mengembalikan barang yang jatuh pada tempat semula dan mengerjakan tugas dari sekolah saat di rumah. (anak)</p>

13	Closing, yang menampilkan ibu yang memberi quotes tentang pendidikan karakter		<p>Terapkan pendidikan karakter sejak dini dengan cara itu menjadikan anak dan diri kita akan lebih bermoral dan berkarakter yang baik saat menjalani aktivitas di masyarakat.</p> <p>Karakter yang baik akan menjadikan kunci kebaikan untuk masa depan..</p>
----	---	--	--

4.7 Perencanaan Media

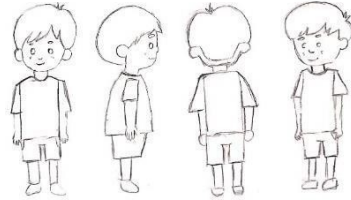
4.7.1 Strategi Media

Penelitian ini menggunakan media utama serta media pendukung. Media utama yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah *motion graphic* mengenai pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral. Kemudian karya *motion graphic* yang telah dibuat akan diunggah ke sosial media seperti Youtube dan Instagram. Media pendukung yang peneliti gunakan yaitu seperti reels dan feed Instagram, kaos, x-banner, stiker, totebag.

4.7.2 Perancangan Desain

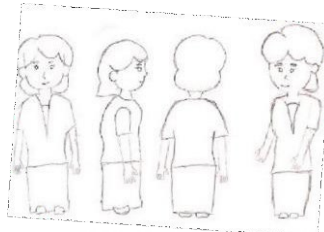
1. Sketsa Desain Karakter

Berikut adalah desain karakter yang telah dibuat secara manual :



Gambar 4. 14 Sketsa Karakter Anak

(Sumber: Peneliti,2022)



Gambar 4. 15 Sketsa Karakter Ibu

Sumber: Penulis, 2022

Gambar sketsa yang digunakan dalam perancangan motion graphic pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral, dengan menggunakan dua karakter yaitu ibu dan anak laki-laki.

2. Sketsa Media Pendukung

a. Sketsa X-banner



Gambar 4. 16 Sketsa X-banner

(Sumber: Peneliti,2022)

b. Sketsa Poster



Gambar 4. 17 Sketsa Poster

(Sumber: Peneliti,2023)

c. Sketsa Stiker



Gambar 4. 18 Sketsa Stiker

(Sumber: Peneliti, 2023)

d. Sketsa Kaos dan Totebag



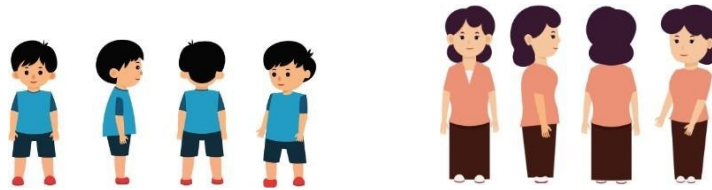
Gambar 4. 19 Sketsa Kaos dan Totebag

(Sumber: Peneliti,2023)

Media pendukung yang digunakan dalam penelitian ini X-banner, stiker tempel, poster, kaos, dan totebag. Media pendukung berisikan ilustrasi yang berkaitan dengan topik penelitian pendidikan karakter untuk anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral, seperti karakter anak dan orang tua.

4.7.3 Implementasi Karya

1. Desain karakter pada *motion graphic*



Gambar 4. 20 Digital Karakter Anak dan Ibu

(Sumber: Peneliti,2023)

2. Media Utama

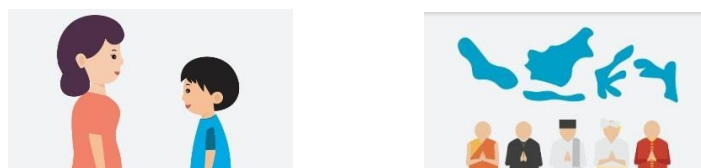
Media utama yang digunakan pada penelitian ini adalah video motion graphic tentang penerapan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak di kehidupan sehari-hari sebagai upaya mencegah terjadinya degradasi moral.



Gambar 4. 21 Adegan Pembuka

(Sumber; Peneliti, 2023)

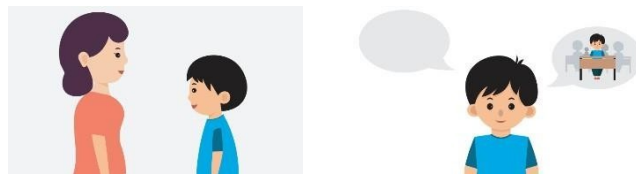
Adegan pembuka diawali dengan ilustrasi degradasi moral beserta penambahan data grafik mengenai tingkat degradasi moral pada anak. Selanjutnya disambung dengan ilustrasi karakter ibu yang menjelaskan tentang pentingnya pendidikan karakter pada anak.



Gambar 4. 22 Scene Toleransi

(Sumber: Peneliti,2023)

Pada adegan ini berisi tentang dialog antara ibu dan anak yang membahas tentang nilai toleransi pada kehidupan sehari-hari salah satunya menghormati dan menghargai berbagai macam agama yang ada di Indonesia. Dan penambahan scene yang mengilustrasikan peta Indonesia dan macam-macam agama yang ada di Indonesia.



Gambar 4. 23 Scene Jujur

(Sumber : Peneliti, 2023)

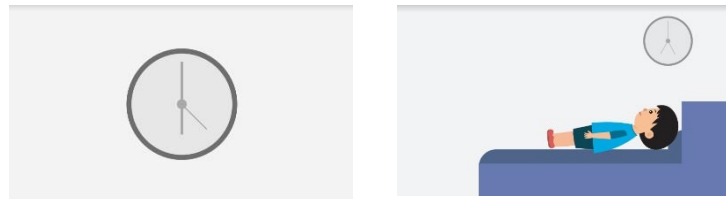
Pada adegan ini berisi tentang dialog antara ibu dan anak yang membahas tentang kejujuran pada kehidupan sehari-hari, kemudian anak menjelaskan tentang perilaku jujur yang pernah dia lakukan seperti berkata jujur dan tidak mencotek saat ujian di sekolah.



Gambar 4. 24 Scene Kreatif

(Sumber: Peneliti, 2023)

Pada adegan ini berisi tentang ibu yang menjelaskan tentang nilai kreativitas pada anak dengan contoh anak yang suka menggambar dan bermain.



Gambar 4. 25 Scene Disiplin

(Sumber: Peneliti,2023)

Pada adegan ini berisikan tentang nilai disiplin pada anak yang menampilkan jam dinding menunjukkan pukul 6 pagi yang dimana waktu untuk bangun pagi sebelum berangkat sekolah.



Gambar 4. 26 Scene Mandiri

(Sumber: Peneliti, 2023)

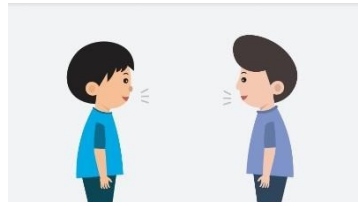
Pada adegan ini berisikan ibu yang menjelaskan tentang nilai mandiri dengan contoh anak yang selalu merapikan tempat tidurnya setelah bangun pagi.



Gambar 4. 27 Scene Ingin Tahu

(Sumber: Peneliti, 2023)

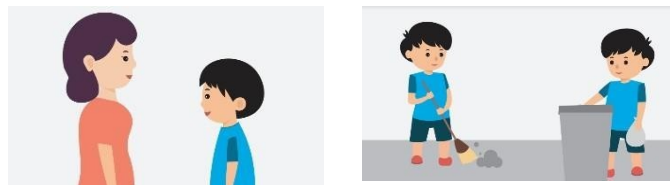
Pada adegan ini berisikan nilai ingin tahu yang menggambarkan anak yang sedang membaca buku dan anak yang selalu bertanya kepada orang tua ketika ada hal yang belum di mengerti.



Gambar 4. 28 Scene Berbahasa Yang Baik

(Sumber: Peneliti,2023)

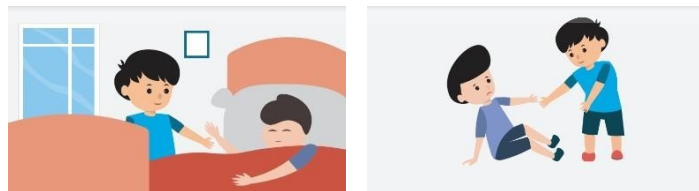
Pada adegan ini berisikan nilai berbahasa yang baik dengan menggambarkan anak yang sedang berkomunikasi dengan teman sebaya,



Gambar 4. 29 Adegan Peduli Lingkungan

(Sumber:: Peneliti, 2023)

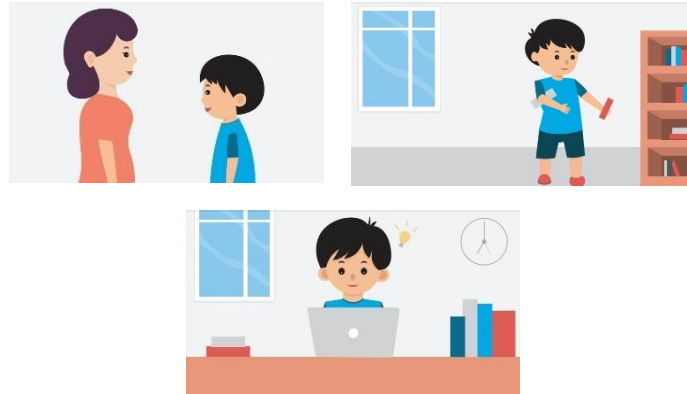
Pada adegan ini berisikan dialog antara anak dan ibu yang berisi tentang peduli lingkungan, dan ditambah ilustrasi anak yang sedang menyapu halaman dan membuang sampah pada tempatnya.



Gambar 4. 30 Peduli Sosial

(Sumber: Peneliti, 2023)

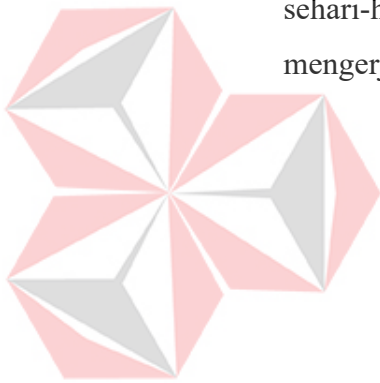
Pada adegan ini berisikan tentang peduli sosial dengan menampilkan anak yang sedang menjenguk teman yang sedang sakit dan membantu teman saat sedang membutuhkan.



Gambar 4. 31 Scene Tanggung Jawab

(Sumber: Peneliti, 2023)

Pada adegan ini berisikan dialog antara ibu dan anak yang membahas tentang penerapan nilai bertanggung jawab pada kehidupan sehari-hari, seperti mengembalikan barang yang jatuh ke tempat semula dan mengerjakan tugas sekolah.



Gambar 4. 32 Scene Penutup

(Sumber: Peneliti, 2023)

Pada adegan penutup berisikan tentang tokoh ibu yang memberikan quotes tentang pentingnya pendidikan karakter ditanamkan pada anak sejak dini untuk membentuk moral yang baik di masyarakat.

3. Media Pendukung

a. X-Banner



Gambar 4. 33 X-Banner

(Sumber: Peneliti, 2023)

Media pendukung yang digunakan yaitu X-Banner yang berisikan ilustrasi karakter pada motion graphic yaitu karakter ibu dan karakter anak yang menggunakan teknik *vector*. Pada X-banner ini terdapat judul “ Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak untuk Mencegah Degradasi Moral.” Selain itu terdapat barcode untuk mempermudah audiens mengakses sosial media yang berisikan tentang informasi dari perancangan ini.

b. Poster



Gambar 4. 34 Poster

(Sumber: Peneliti, 2023)

Media pendukung yang kedua yaitu poster A3 dan A4 yang berisikan ilustrasi karakter pada *motion graphic* yaitu karakter ibu dan karakter anak yang menggunakan teknik *vector*. Pada poster ini

juga terdapat judul “ Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak untuk Mencegah Degradasi Moral “. Fungsi dari poster ini yaitu untuk mendukung peran dari x-banner yang telah ada seperti salah satunya diimplementasikan kedalam masing sekolah.

c. Stiker



Gambar 4. 35 Stiker

(Sumber: Peneliti, 2023)

Media pendukung yang ketiga yaitu stiker tempel. Stiker ini memiliki elemen-elemen dari karakter pada *motion graphic* dan juga elemen lain seperti beberapa elemen yang ada didalam scene *motion graphic*. Bahan yang digunakan pada stiker ini yaitu *vinyl* dan juga telah di *cutting*.

d. Kaos



Gambar 4. 36 Kaos

(Sumber: Peneliti,2023)

Media pendukung yang keempat yaitu kaos. Kaos ini memiliki elemen-elemen dari karakter pada *motion graphic* seperti karakter ibu dan anak. Terdapat 2 desain didalam kaos yaitu desain depan berukuran 10x10 cm dan desain belakang yang berukuran 22x23 cm

Kaos yang digunakan berwarna putih dan di tambah sablon digital jenis DTF.

e. Totebag

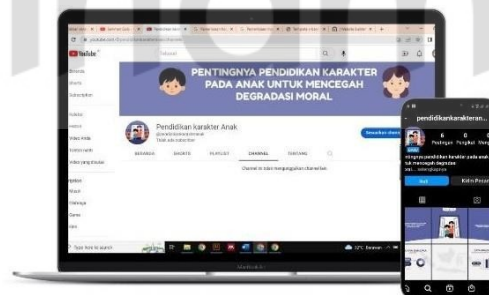


Gambar 4. 37 Totebag

(Sumber: Peneliti, 2023)

Media pendukung yang kelima yaitu totebag. Totebag ini memiliki elemen-elemen dari karakter pada *motion graphic* seperti karakter ibu dan anak. Terdapat 1 sisi desain didalam kaos yaitu desain depan berukuran 22x23 cm. Totebag yang digunakan berbahan katun dan di tambah sablon digital jenis DTF.

f. Media Sosial



Gambar 4. 38 Sosial Media

(Sumber: Peneliti, 2023)

Media pendukung yang terakhir yaitu sosial media Youtube dan Instagram, pada platform Instagram akan berisikan tentang informasi mengenai data degradasi moral, 10 penerapan pendidikan karakter pada aktivitas sehari-hari bagi anak, dan ditambah elemen karakter yang ada didalam *motion graphic*. Pada platform youtube berisikan media utama pada perancangan ini yaitu *motion graphic*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah Pendidikan karakter sangat penting ditanamkan sejak dini melalui orang tua saat di lingkungan keluarga dan guru saat di lingkungan sekolah. Motion graphic ini dirancang untuk mempermudah para orang tua, guru, dan siswa dalam memberikan media pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral, bahwa penerapan nilai-nilai karakter pada anak di kehidupan sehari-hari sangatlah penting untuk menjadikan pribadi diri lebih baik di masyarakat. Media pendukung dibuat untuk memperkuat informasi pada media utama di penelitian ini.

Media pendukung meliputi, X-banner, Poster, stiker tempel, kaos, totebag dan media sosial Youtube dan Instagram.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan observasi, masih banyak para orang tua dan guru memberikan pendidikan karakter pada anak melalui media interaktif. Yang dimana banyak siswa yang merasa bosan dengan penyampaian informasi tersebut. Perancangan ini membantu para guru, orang tua, dan siswa untuk memberi inovasi baru tentang ide media pendidikan karakter melalui *motion graphic* dalam pembelajaran dan penyampaian informasi. Peneliti berharap kedepannya lebih banyak lagi berbagai inovasi baru tentang pendidikan karakter yang sangat penting bagi generasi muda penerus bangsa. Selain itu juga dalam penelitian ini tidak lepas dari kekurangan, oleh karena itu pihak-pihak lain sangat diperbolehkan untuk mengembangkan penelitian ini lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andesta, Dian. 2018. "Analisis Kebutuhan Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Penyelenggaraan Pendidikan." *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 4 (1): 82–97. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2269>.
- Aslah, Taufan Yusuf, Hans F. Wowor, and Virginia Tulenan. 2017. "Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan." *Jurnal Teknik Informatika* 11 (1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16922>.
- Bujuri, Dian Andesta. 2018. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9 (1): 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).
- Burhanuddin, Hamam. 2019. "Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Al Qur'an." *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 1 (1): 1–9. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v1i1.217>.
- Devianti, Rika, Suci Lia Sari, and Indra Bangsawan. 2020. "Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini." *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 3 (02): 67–78. <https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150>.
- Eko Valentino, Dion. 2019. "Pengantar Tipografi." *Tematik* 6 (2): 54–71. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>.
- Harahap, Ayunda Zahroh. 2021. "Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Usia Dini* 7 (2): 49. <https://doi.org/10.24114/jud.v7i2.30585>.
- Harahap, Lulu Riskiah, Agus Priyatno, Osberth Sinaga, and Onggal Sihite. 2019. "Analisis Karakteristik Vector Art Pada Vectorina Medan Community Tahun 2019 Ditinjau Dari Elemen Visual." *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 9 (1): 152. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18403>.
- Hidayat, Syarip, and Lutfi Nur. 2018. "Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 13 (1): 29–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.1301.4>.
- Iii, B A B. 2002. "Jurnalmetode Penelitian Kualitatif," 50–61.
- Khaironi, Mulianah. 2017. "Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 1 (01): 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>.
- Kiftiyah, iva nur, shellya Sagita, and achmad baharudin Ashar. 2017. "Peran Media Youtube Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini." *Prosidi SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, no.1998:199–208.

Krasner, Jhon. 2008. *Motion Graphic Applied History and Aesthetic*.

Ma'rufah, Nurbaiti, Hayatul Khairul Rahmat, and I Dewa Ketut Kerta Widana. 2020. "Degradasi Moral Sebagai Dampak Kejahatan Siber Pada Generasi Millennial Di Indonesia." *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 7 (1): 191–201.

Mahendra, Bimo, Marketing Communications, and Garda Perdana Security. 2017. "Eksistensi Sosial Remaja Dalam Instagram (Sebuah Perspektif Komunikasi)." *Jurnal Visi Komunikasi* 16 (01): 151–60. <https://publikasi.mercubuana.ac.id/files/journals/16/articles/1649/submission/original/1649-3678-1-SM.pdf>.

Maros, Hikmah, and Sarah Juniar. 2016. *Pengokohan Fungsi Keluarga Sebagai Upaya Preventif Terjadinya Degradasi Moral Pada Remaja*.

Mulawarman, Mulawarman, and Aldila Dyas Nurfitri. 2017. "Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan." *Buletin Psikologi* 25 (1): 36–44. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>.

Nisak, Zuhrotun. 2013. "Analisis Swot Untuk Menentukan Strategi Kompetitif." *Academia*, 468–76.

Pakai, Asra J.A. 2021. "Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran." *Ibtidai'Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar* 2 (1): 59–67. <https://doi.org/10.24239/ibtidaiy.vol2.iss1.33>.

Prasetyo, Iis. 2014. "Teknik Analisis Data Dalam Research and Development." *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan* 6: 11. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>.

Purwanti, Asih, and Haryanto Haryanto. 2015. "Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2 (2): 190–200. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7609>.

Sari, Dewi Purnama. 2021. "Deteksi Dini Good Character Yang Belum Terbentuk Pada Anak (Studi Fenomenologi Di SDIT Rabbi Radhiyya Curup Bengkulu)." *Jurnal Pendidikan Islam* 10: 839–59. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i02.1269>.

Sitepu, Vinsensius. 2021. "Panduan Desain Grafis." *Escaeva.Com*, no. May: 52.

Sofa Muthohar. 2013. "Antisipasi Degradasi Moral Di Era Global." *Jurnal Pendidikan Islam* 7 (2): 322–34. <http://journal.walisongo.ac.id/index.php/>.

Badan Pusat Statistik, 2021 " Data Statistik Kriminal tahun 2021 ".

- Sukarno, Iman Satriaputra, and Pindi Setiawan. 2015. "Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi." *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain* 1.
- Sultoni, Sultoni, Imam Gunawan, and Hasan Argadinata. 2020. "Dampak Pembelajaran Berkarakter Terhadap Penguatan Karakter Siswa Generasi Milenial." *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan* 3 (2019): 160–70. <https://doi.org/10.17977/um027v3i22020p160>.
- Witabora, Joneta. 2012. "Peran Dan Perkembangan Ilustrasi." *Humaniora* 3 (2): 659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>.



UNIVERSITAS
Dinamika