PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC TENTANG PENGENALAN HEWAN LAUT SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK USIA 5-7 TAHUN

Dwi Zuhrotun Nisa[1], Sri Wulandari [2*], Alfian Candra Ayuswantana [3]
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain[1,2,3]
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

19052010030@student.upnjatim.ac.id[1]
sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id[2]
alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id[3]

ABSTRACT

Indonesia is the biggest archipelago country in the world. However, the sea in Indonesia is now increasingly polluted, so many marine animals die and become extinct even before they are identified. Therefore, there is a need for educational media about marine animals, especially for children aged 5-7 years so that they can still get to know marine animals even though they will become extinct one day. In addition, by teaching them about sea animals, they can also fall in love with sea animals and protect them. The educational media used is video motion graphics because children aged 5-7 years are at the stage of cognitive development, namely children aged 5-7 years tend to represent material through schemes, pictures and symbols. This motion graphic video is designed using the main character, a sea superhero and supporting characters in the form of talking sea animals. Apart from that, in this motion graphic video there is also a game so that it gets an interesting impression.

Keywords: *Sea animals, Kids 5-7 years old, Video motion graphics, Character design*

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Namun, laut di Indonesia kini semakin tercemar, sehingga banyak hewan laut mati dan punah bahkan sebelum teridentifikasi. Maka dari itu, perlu media edukasi mengenai hewan laut terutama pada anak usia 5-7 tahun supaya mereka masih bisa mengenal hewan laut meskipun suatu saat nanti sudah punah. Selain itu, dengan mengajarkan mereka mengenai hewan laut, mereka juga bisa jatuh cinta dengan hewan laut dan melindunginya. Media edukasi yang digunakan, yaitu *video motion graphic* karena anak usia 5-7 tahun berada di tahapan perkembangan kognitif, yaitu anak usia 5-7 tahun cenderung merepresentasikan materi melalui skema, gambar, serta simbol. *Video motion graphic* ini didesain dengan menggunakan karakter utama super hero laut dan karakter pendukung berupa hewan laut yang dapat berbicara. Selain itu, di dalam *video motion graphic* ini juga terdapat game sehingga mendapat kesan menarik.

Kata Kunci: Hewan laut, Anak usia 5-7 tahun, *Video motion graphic*, Desain karakter

PENDAHULUAN

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

A. Latar Belakang Penelitian

Keanekaragaman hewan di Indonesia sudah dikenal hingga mancanegara. Indonesia memiliki berbagai spesies hewan baik di darat maupun di laut (Harun & Miratul, 2018). Namun, kelangsungan hidup hewan laut di Indonesia saat ini semakin terancam dengan rusaknya ekosistem dan penggunaan barang-barang yang tidak boleh digunakan untuk membunuh hewan laut, seperti penggunaan racun sianida dan penggunaan bom, sehingga laut tercemar, ekosistem di laut menjadi hancur, dan hewan juga banyak yang mati (Wulandari, 2019). Berdasarkan buku yang berjudul "Ekologi Ikan Perairan Tropis", akibat dari ulah manusia yang merusak dan mengancam habitat dasar organisme ikan ini dapat membuat sumber daya ikan menjadi semakin terancam punah, bahkan sebelum teridentifikasi (Latuconsina, 2020).

Maka dari itu, kita harus mengajarkan kepada anak-anak didik kita dengan mengenalkan hewan-hewan laut ini terutama pada anak usia 5-7 tahun supaya mereka masih bisa mengenal hewan-hewan laut tersebut meskipun suatu saat nanti sudah punah. Hal ini dikarenakan pada usia 5-7 tahun ini, anak-anak memiliki kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, memahami apa yang terjadi di lingkungan, dan menggunakan memori (Rahayu, 2022). Materi tentang hewan laut ini juga sangat penting untuk anak usia 5-7 tahun karena dengan mempelajari materi ini mereka bisa jatuh cinta dengan hewan bawah laut dan melindunginya. Materi hewan laut yang sesuai untuk anak usia 5-7 tahun ini adalah hewan laut yang berada di zona *sunlight zone* karena hewan yang berada di zona ini merupakan materi hewan laut yang dipelajari secara dasar. Dengan ini, mereka juga dapat mengetahui betapa pentingnya menjaga ciptaan Tuhan agar dapat dipertahankan bukan dimusnahkan.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-7 tahun ini harus sudah mendapatkan materi mengenai hewan laut di sekolahnya. Sudah banyak Lembaga Pendidikan yang sudah mulai mengenalkan spesies hewan, tepatnya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK). Namun, masih banyak anak-anak yang belum memahami tentang pengenalan hewan darat, udara dan laut (Firmantoro, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara oleh salah satu guru TK dan salah satu wali murid, peserta didik di tingkat TK sudah mendapatkan materi dan mengenal hewan-hewan yang ada di bawah laut secara umum, terutama untuk kelompok B. Dalam proses belajar mengajar di kelas, khususnya pengenalan hewan, guru hanya menggunakan media pembelajaran menggambar, papan tulis dan buku gambar untuk mewarnai, dan tidak

Jurnal Brikolase Online: : https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/index
Proses Review : 26 Juli 2023, Dinyatakan Lolos: 29 Agustus 2023
doi: 10.33153/brikolase.v15i1.5291
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

menggunakan IT. Selain itu, siswa memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda dalam belajar. Ada yang cepat paham dan ada yang lambat. Hal ini dapat dinyatakan bahwa masih ada sekolah yang masih belum menggunakan IT (Dwariani, 2020).

Dari pernyataan tersebut, maka diperlukan media edukasi yang tepat untuk membantu proses pembelajaran mengenai hewan laut kepada anak usia 5-7 tahun. Anak usia 5-7 tahun ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan dengan orang dewasa. Karakteristik pada anak usia 5-7 tahun ini memiliki keunikan tertentu yang membedakannya dari orang dewasa, sehingga dapat membuat mereka akan berkembang menjadi dewasa penuh. Dalam konteks ini, dapat disimpulkan bahwa anak memiliki pola dan kebutuhan perkembangan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Maka dari itu, seiring perkembangannya, proses pembelajaran pada anak usia dini harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap anak seiring dengan perkembangannya. Sehingga, untuk mendukung kegiatan bermain dan belajar memerlukan media pendukung bermain yang berkarakteristik perkembangan anak (Kusuma, 2017).

Menurut Piaget yang dijelaskan oleh Hansen dan Zambo (2005), anak usia 2-7 tahun masuk ke dalam tahapan praoperasional yang anak-anaknya cenderung merepresentasikan hal-hal di sekitarnya melalui skema, gambar, dan simbol (Karima, 2020). Berdasarkan teori Piaget tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-7 tahun cenderung merepresentasikan materi melalui skema, gambar, serta simbol.

Menurut teori Piaget mengenai cara pemahaman anak berdasarkan usianya ini, dapat disebut dengan tahapan-tahapan perkembangan kognitif. Tujuan dari perkembangan kognitif adalah agar anak mampu mengeksplorasi hewan dan makhluk lain di sekitarnya melalui panca inderanya. Pada tahapan-tahapan perkembangan kognitif ini juga terdapat proses kognitif yang mencakup semua aspek persepsi, memori, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah (Rahayu, 2022).

Maka dari itu, media yang digunakan sebagai solusi dari permasalahan perancangan ini adalah menggunakan *motion graphic*. Hal ini dikarenakan *motion graphic* merupakan media komunikasi visual yang dinamis/gerak satu arah. *Motion graphic* merupakan media berbasis digital. Penggunaan media digital ini dirancang untuk meningkatkan literasi *digital audiens* (Wulandari, 2022). *Motion graphic* dianggap sebagai media yang tepat untuk menyampaikan informasi penting dan agak kompleks dengan cara yang lebih indah dan menarik, terutama di era perkembangan teknologi informasi yang pesat, di mana gerakan mudah menyebar dan diharapkan memiliki dampak simbol yang lebih besar (Abi, 2020). Berdasarkan penelitian Lindstrom (1994) dalam munir

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

bahwa orang dapat menerima informasi 15% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari apa yang mereka lihat dan dengar (Sari, 2019). Selain itu, dari hasil wawancara bersama salah satu guru di TK NU Al-Imron yang berada di Jombang mengatakan bahwa media *motion graphic* ini sangat efektif untuk mengatasi masalah ini, karena sekitar 80% siswa mampu mengenali hewan laut menggunakan media *motion graphic*. Selain itu dengan adanya *motion graphic* ini anak dapat belajar mengenai hewan laut dengan mudah tanpa perlu datang ke kebun binatang. Dan dengan menggunakan media *motion graphic* ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja karena *video motion graphic* ini akan diupload ke dalam Youtube.

Video motion graphic pada perancangan ini dibuat dengan secara menarik, baik dari desain maupun *video motion graphic*. Karakter desain adalah komunikasi penggambaran yang bertujuan menyampaikan sikap atau image tertentu kepada orang lain (Daniar, 2020). Smardon mengatakan bahwa pengertian karakter sendiri secara umum merupakan atribut atau karakteristik yang membuat objek memiliki ciri khas tersendiri (Febyanti, 2022). Maka dari itu, desain karakter utama pada *video motion graphic* ini adalah seorang wanita dewasa yang memiliki profesi sebagai penyelam. Seorang penyelam ini didesain seperti super hero laut yang bisa menyelam ke bawah laut tanpa bantuan tabung oksigen. Sedangkan untuk karakter pendukung seperti hewan laut dibuat dengan mereka bisa berbicara, sehingga pada hewan laut ini terdapat interaksi terhadap seorang penyelam. Di dalam *video motion graphic* ini, juga terdapat game tebak nama hewan, sehingga dapat memberikan kesan menarik pada *video motion graphic* ini.

B. Metode Penelitian

Pada perancangan ini, metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, wawancara dan observasi. Studi literatur ini digunakan untuk mendapatkan sumber-sumber informasi serta data-data akurat yang berhubungan dengan permasalahan pada perancangan ini. Wawancara ini dilakukan bersama 2 ahli *motion graphic* dan salah satu guru TK yaitu di NU Al-Imron yang berada di Jombang. Wawancara dilakukan bersama 2 ahli motion graphic ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pentingnya *motion graphic* dalam sebuah edukasi dan bagaimana perkembangan *motion graphic* pada zaman sekarang. Sedangkan wawancara bersama guru TK bertujuan untuk mengetahui seberapa besar murid mengenal hewan laut, bagaimana metode pembelajaran yang dipakai untuk mengenal hewan laut di sekolah, apakah dengan media *motion graphic* ini bisa memberi kemudahan kepada anak usia 5-7 tahun ini dalam mengenal hewan laut.

Selain studi literatur dan wawancara, metode penelitian yang digunakan untuk

Jurnal Brikolase Online: : https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/index
Proses Review : 26 Juli 2023, Dinyatakan Lolos: 29 Agustus 2023
doi: 10.33153/brikolase.v15i1.5291
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

mengumpulkan data-data yang akurat adalah melakukan observasi. Observasi ini dilakukan di sekolah TK Nur Jannah, Surabaya. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui apakah anak TK ini sudah mengenal nama hewan laut, dan bentuk gambar seperti apa yang dapat memudahkan mereka agar bisa mengenal hewan tersebut. Hal ini dilakukan dengan mengetes anak TK dengan menggunakan 2 gambar yang sama namun stylenya berbeda, yaitu realis dan kartun dengan gaya flat desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- **Konsep Verbal**

Konsep verbal pada perancangan ini berisi tentang judul video motion graphic, sinopsis, dan gaya bahasa. Judul pada *video motion graphic* ini terpacu dari *keyword* yang telah ditentukan, yaitu "Edukasi Hewan Laut yang Atraktif". Berdasarkan *keyword* tersebut, judul yang akan digunakan pada video *motion graphic* ini adalah "Yuk Kenalan Sama Penghuni Laut". Judul "Yuk Kenalan Sama Penghuni Laut" ini mewakili penjelasan dari *video motion graphic* yang akan menjelaskan dan memperkenalkan hewan-hewan bawah laut, karena dari kata "Yuk Kenalan" ini sifatnya mengajak para audiens untuk belajar mengenal hewan bawah laut. Sedangkan dari kata "Penghuni Laut" ini yang dimaksud adalah hewan-hewan yang ada di bawah laut.

Sinopsis pada perancangan *video motion graphic* tentang hewan bawah laut ini, yaitu terdapat 21 *scene*, yaitu *thumbnail*, *opening,* 13 *frame* pengenalan hewan bawah laut, 5 *frame games* tebak-tebakan nama hewan laut, dan *closing*. Pada *opening* ini terdapat penjelasan singkat mengenai hewan bawah laut yang akan dijelaskan oleh karakter orang, yaitu para penyelam yang bernama Tara. Untuk *frame* bagian pengenalan hewan ini berisi hewan bawah laut yang sedang berenang di dalam air, kemudian salah satu hewan dibuat *freeze* atau berhenti sebentar. Setelah hewan itu berhenti, nantinya akan muncul sebuah penjelasan mengenai hewan tersebut seperti, jenis hewan dan ciri-ciri hewan. Pada *frame* bagian games tebak-tebakan ini nantinya muncul sebuah gambar hewan bawah laut yang akan dijeda selama 10 detik, kemudian nanti akan muncul jawaban nama hewan tersebut. Sedangkan untuk *closing* ini berisi kata-kata penutup yang akan ditutup oleh Tara (seorang penyelam).

Gaya bahasa yang digunakan pada perancangan *video motion graphic* tentang keindahan hewan bawah laut ini adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia yang digunakan adalah bahasa yang tidak terlalu baku sehingga dapat memberikan kesan santai supaya Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak usia 5-7 tahun. Namun

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

di dalam *video motion graphic* ini juga terdapat Bahasa Inggris. Tetapi, Bahasa Inggris ini hanya digunakan pada nama-nama hewan saja. Hal ini bertujuan supaya audience dapat mengetahui Bahasa Inggris dari nama hewan tersebut. Sehingga, selain mereka mengetahui tentang ciri-ciri serta jenis hewan bawah laut, mereka juga tahu nama hewan tersebut dalam Bahasa Inggris.

- **Konsep Visual**

Konsep visual pada perancangan ini berisi tentang gaya gambar, warna, dan tipografi yang akan digunakan. Pada perancangan ini, gaya gambar yang akan digunakan dengan gaya *flat design* dan menggunakan *vector.* Gaya *flat design* ini dibuat secara sederhana dan minimalis. Karakter yang akan dibuat pada perancangan ini berbentuk kartun. Sehingga, karakter ini sesuai dengan usia anak 5-7 tahun. Berikut hasil desain karakter pada perancangan ini.

Gambar 01.
Desain Karakter Super Hero Laut
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Pada desain karakter penyelam ini menggunakan seorang anak perempuan karena seorang perempuan memiliki sifat lembut sekaligus lebih dekat dan lebih sabar dalam mendidik anak-anak. Karakter penyelam ini seorang perempuan dewasa, karena orang dewasa lebih memahami mengenai hewan bawah laut lebih dulu, sehingga mampu membimbing dalam menyampaikan sebuah materi mengenai hewan laut. Selain itu, dari segi profesi, usia yang tepat untuk seorang penyelam adalah usia dewasa. Hal ini telah

Jurnal Brikolase Online: : https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/index
Proses Review : 26 Juli 2023, Dinyatakan Lolos: 29 Agustus 2023
doi: 10.33153/brikolase.v15i1.5291
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

dijelaskan oleh Dr. Merlin Avongsa bahwa batasan usia untuk seorang penyelam idealnya adalah usia antara 16-35 tahun. Hal ini dikarenakan pada usia 16 tahun ke bawah masih belum cukup matang kondisi psikologinya. Sedangkan usia 35 tahun ke atas sudah mulai menurun fungsi organ-organ tubuh yang vital.

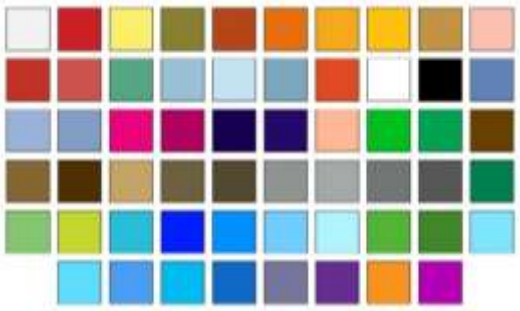
Penyelam ini memiliki nama Tara. Nama ini diambil dari kata “Nusantara” karena kata “Nusantara” merupakan sebutan dari kata kepulauan. Sedangkan nama Tara memiliki makna dari segi karakteristiknya yaitu lembut, baik dan pemberani. Kostum yang digunakan berwarna pink dan biru dongker karena pink memiliki makna kelembutan, sedangkan untuk biru dongker memiliki makna kehangatan. Pada kostum Tara terdapat berbagai lengkungan-lengkungan di bajunya. Lengkungan-lengkungan tersebut dapat memberikan kesan luwes, serta bersifat riang dan gembira. Lengkungan-lengkungan pada baju Tara didesain seperti di atas, karena lengkungan-lengkungan tersebut membentuk seperti ikan. Lengkungan pada tangan membentuk sirip ikan, lengkungan pada bagian perut membentuk kepala ikan, sedangkan lengkungan pada kaki membentuk ekor ikan. Huruf “T” pada kostum tersebut menandakan dia adalah Tara. Lingkaran yang ada di huruf “T” bersifat melindungi atau menjaga, yang artinya Tara adalah seorang gadis yang ingin menjaga dan melindungi laut yang ada di Indonesia. Rambut pada karakter penyelam ini berwarna hitam karena warna rambut orang lokal pada umumnya adalah warna hitam. Karakter penyelam ini memiliki rambut yang panjang memiliki kepribadian yang riang.

Sedangkan pada desain karakter hewan ini warna yang digunakan menyesuaikan dengan warna asli hewan. Desain karakter hewan ini dibuat dengan bentuk sedikit bulat pada bagian mata, alis, dan mulut. Hal ini dikarenakan bentuk bulat memiliki kesan kelembutan dan kenyamanan. Pada karakter hewan ini memiliki ekspresi dengan karakteristik masing2. Warna alis dan pupil pada setiap hewan menyesuaikan dengan karakteristik masing-masing. Hewan laut pada perancangan ini nantinya bisa berbicara, sehingga terdapat interaksi antar hewan laut dengan penyelam. Berikut hasil dari salah satu desain karakter hewan laut.

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

Gambar 02.
Desain Karakter Hewan Laut
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Warna yang digunakan pada perancangan ini menggunakan warna *vibrant*, karena warna ini memberikan kesan yang cerah dan ceria. Hal ini sesuai dengan target *audience*, yaitu usia 5-7 tahun. Berikut palet warna yang akan digunakan.



Gambar 03.
Palet warna
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Tipografi yang digunakan pada perancanga ini berjenis sans serif. Dengan menggunakan jenis *font* ini dapat memudahkan audiens dalam membaca penjelasan yang diberikan. *Font* yang digunakan untuk judul adalah dolpino, karena pada bentuk *font* ini berbentuk seperti sirip ikan dibagian lubang hurufnya dan ujungnya sedikit bulat sehingga sesuai dengan *video motion graphic* yang bertema hewan bawah laut. Berikut contoh *font* dolpino.

Jurnal Brikolase Online: : https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/index
Proses Review : 26 Juli 2023, Dinyatakan Lolos: 29 Agustus 2023
doi: 10.33153/brikolase.v15i1.5291
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

Gambar 04.
Contoh *font* Dolpino
Sumber: https://www.dfonts.org/fonts/dolpino-font/, 2021

Sedangkan *font* untuk penjelasan menggunakan *font simply rounded*. Pada penjelasan mengenai hewan bawah laut menggunakan *font simply rounded* karena ujung dari huruf ini berbentuk bulat seperti bentuk gelembung air. Dengan menggunakan font ini, penjelasan yang akan disampaikan mudah dibaca dan tidak terlalu kaku. Berikut contoh *font simply rounded*.

Simply Rounded

Gambar 05.
Contoh *font* Simply Rounded
Sumber: https://www.1001freefonts.com/simply-rounded.font, 2022

- Proses Pembuatan *Video Motion Graphic*

Dalam membuat desain *video motion graphic* terdapat beberapa hal yaitu, membuat aset-aset, membuat background, membuat *motion graphic*, memasukkan *voice over* dan *sound effect*, dan *finishing*. Berikut aset-aset yang telah dibuat.

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

Gambar 06.
Aset *Motion Graphic*
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Setelah membuat aset-aset karakter, hal yang dilakukan selanjutnya adalah membuat background. Background yang dibuat ini menggunakan *style* flat desain sesuai dengan gaya gambar pada desain karakter *video motion graphic* ini. Warna yang digunakan adalah warna cerah sesuai dengan konsep visual yang telah dibuat. Berikut contoh background pada *video motion graphic* ini.

Gambar 07.
Background Pantai
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Gambar 08.
Background pemandangan bawah laut
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Jurnal Brikolase Online: : https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/index
Proses Review : 26 Juli 2023, Dinyatakan Lolos: 29 Agustus 2023
doi: 10.33153/brikolase.v15i1.5291
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

Jika semua aset dan background telah dibuat, langkah selanjutnya yaitu membuat *motion graphic*. Dalam membuat *motion graphic*, penulis menggunakan *software* adobe *after effect*. Disini semua aset dan juga background dimasukkan lalu digerakkan. Isi dari *video motion graphic* ini, yaitu *opening*, isi berupa penjelasan materi mengenai hewan laut, *game*, dan *closing*. Berikut contoh *opening*, isi, materi, *game*, dan *closing* pada *video* perancangan ini.

Gambar 09.
Opening frame
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Gambar di atas merupakan contoh *frame* pada *opening*. *Opening* ini berisi tentang perkenalan karakter utama, yaitu Tara yang berperan sebagai super hero laut. Disini juga terdapat penjelasan mengenai pengertian hewan laut.

Gambar 10.
Frame penjelasan materi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Gambar di atas merupakan contoh *frame* pada isi materi *video motion graphic*. Pada bagian isi akan menjelaskan dan mengenalkan hewan-hewan yang ada di laut kepada audiens. Selain itu, disini juga terdapat nama hewan tersebut. Materi ini akan dijelaskan oleh Tara.

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

Gambar 11.
Frame game
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Gambar di atas merupakan contoh *frame* pada bagian *game*. *Game* pada *video* ini berupa tebak-tebakan nama hewan. Disini audiens diberi waktu 10 detik untuk berpikir, lalu ketika waktu sudah habis, akan muncul jawaban dari pertanyaan tersebut.

Gambar 12.
Closing Frame
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Gambar di atas merupakan contoh *frame* pada bagian *closing*. Disini, Tara akan menutup materi dan mengakhiri *video motion graphic* ini. Setelah membuat *motion graphic*, langkah selanjutnya yaitu menambahkan *voice over* dan *sound effect* yang sesuai dengan *video* perancangan ini. Dalam menambahkan *voice over* dan *sound effect*, penulis menggunakan *software* adobe *premiere*.

Hal yang perlu dilakukan selanjutnya, setelah memasukkan *voice over* dan *sound effect* adalah melakukan *finishing*. *Finishing* yang dimaksud disini adalah menggabungkan *frame-frame* yang telah dibuat dan menambahkan transisi pada setiap *frame*.

Jurnal Brikolase Online: : https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/index
Proses Review : 26 Juli 2023, Dinyatakan Lolos: 29 Agustus 2023
doi: 10.33153/brikolase.v15i1.5291

pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

SIMPULAN

Sebagai makhluk ciptaan Tuhan, kita harus menjaga dan melestarikan lingkungan yang ada di sekitar kita, terutama pada laut. Materi hewan laut ini sangat penting untuk diterapkan kepada anak didik kita. Materi ini harus sudah diberikan pada usia 5-7 tahun. Hal ini dikarenakan anak memiliki kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, memahami apa yang terjadi di lingkungan dengan menggunakan memori mereka. Materi ini dapat diberikan kepada anak usia 5-7 tahun dengan materi dasar terlebih dahulu. Salah satu cara supaya mereka mau dan tertarik untuk belajar mengenai hewan laut adalah dengan memberikan mereka *video* edukasi berupa *video motion graphic*. Dengan ini, mereka akan menjadi semangat belajar dan bisa memahami serta mengenal hewan-hewan yang ada di laut. Sehingga mereka bisa menjaga dan melestarikan hewan-hewan di laut agar tidak punah.

DAFTAR PUSTAKA

Abi, B. V. (2020). Perancangan Motion Graphic Media Edukasi Cagar Budaya di Kota Surakarta. *Digilib ISI Yogyakarta*. http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/604

Daniar, A. (2020). Kajian Visual Karakter Desain Webtoon be a poem. *DESKOVI : Art and Design Journal*, *3*(2), 122. https://doi.org/10.51804/deskovi.v3i2.807

Dwariani, M. T., Sugihartini, N., & Santyadiputra, G. S. (2020). Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran Pengenalan Hewan Mamalia laut berbasis virtual reality Terhadap Prestasi belajar Anak Kelompok b di TK negeri banjar. *International Journal of Natural Science and Engineering*, *4*(1), 39–46. https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29038

Febyanti, F., Daniar, A., & Ayuswantana, A. C. (2022). Pengaruh Desain Karakter dalam Sebuah Game Terhadap Pemainnya. Seminar Nasional Desain (SNADES) 2022. Fakultas Arsitektur dan Desain. Retrieved from http://repository.upnjatim.ac.id/10005/1/42_FEBY%20FEBYANTI%20%28REVISI%20FP%29%20%28303-309%29.pdf

Firmantoro, Kiki & Anton, Anton & Rikardo Nainggolan, Esron. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. XIII. 14-22.

Karima, Raisa & Kurniawati, Farida. (2020). Kegiatan Literasi Awal Orang Tua pada Anak Usia Dini. AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK. 6. 69-80. 10.14421/al-athfal.2020.61-06.

Kusuma, G. T. A., I Made, A. W., & I Ketut, R. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran
Pengenalan Jenis-Jenis Ikan Berbasis Virtual Reality. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika Vol. 6, No. 3, Desember 2017, 296.

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

Latuconsina, H. (2020). Ekologi Ikan Perairan Tropis. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Rahayu, F. (2022). Penerapan Alat Peraga Papan Habitat Dalam Meningkatkan Kemampuan
Anak Mengenal Hewan Dan Habitatnya Di TK Alkhairaat Kabonena.

Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic
Mengenai Bahaya Zat Adiktif Untuk Remaja. Jurnal Pendidikan Multimedia Vol. 1, No. 1 (2019), pp. 43-52, 44

Wulandari, A., Septi, A., & Aris, G. (2019). Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Augmented Reality. Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika – Vol. 5 No. 1 2019

Wulandari, S. *et al.* (2022) 'Perancangan e-booklet Tentang Pangan jajanan anak sekolah (PJAS) Berbahaya Untuk siswa SD', *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 25(1), pp. 71–78. doi:10.24821/ars.v25i1.6423.