

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK MENGEDUKASI ORANG TUA TERHADAP MASA KEEMASAN OTAK ANAK

Muhammad Ali A'afi¹, Dewa Alit Dwija Putra, S.Sn., M.Sn.²

^{1,2} Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹aliafimuhammad@telkomuniversity.ac.id. ²Dwijaputra@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Orang tua adalah peran paling penting dan paling berpengaruh dalam kehidupan seorang anak. Seorang anak sangat dibutuhkan pola asuh yang baik dan benar dari orang tuanya. Seluruh manusia memiliki fase masa keemasan, yang dinamakan *The Golden Age*, yaitu fase dimana kecerdasan otak sangat pesat di usia 0-6 tahun. Banyaknya orang tua muda/ baru yang tidak mengerti apa itu fase *the golden age* ini dan diperlukan untuk mengetahui poin-poin penting pada fase ini. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data melalui metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Untuk dapat memberikan informasi mengenai perkembangan otak anak terhadap orang tua maka dibuatlah *Motion Graphic*.

Kata Kunci: *The Golden Age*, Orang Tua, dan *Motion Graphic*

Abstract

Parents are the most important and the most influential role in a child's life. A child really needs a good and correct parenting from his parents. All humans have a golden age phase, which is called The Golden Age, which is a phase where the intelligence of the brain is very rapid at the age of 0-6 years. So many young or new parents don't understand what the golden age phase is and are needed to know the important points in this phase. In this case, the authors collected data through the methods of observation, interviews, and literature study. To be able to provide information about children's brain development to parents, then a Motion Graphic was created.

Keyword: *Parenting, Parents, The Golden Age, and Motion Graphic.*

1. Pendahuluan

Orang tua berperan sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap pendidikan anak-anaknya. Anak menjalani proses tumbuh dan berkembang dalam suatu lingkungan dan hubungan (Thompson, 2006). Yang berarti anak menjalani proses perkembangan dan proses tumbuh bersama kedua orang tuanya. Kehidupan orang tua berpengaruh karena anak meniru orang tuanya sepanjang waktu, perkembangan konsep dan kepribadian sosial sang anak dipengaruhi oleh cara pola asuh yang baik.

Kertamuda (2015:5) menegaskan, "Masa keemasan seorang anak (*the golden age*) adalah masa pertumbuhan yang perkembangan yang sangat menentukan karakter seorang anak pada umur 0 - 6 tahun." Yang dimana orang tua harus mulai mengenal fase-fase perkembangan kepribadian untuk membentuk karakter sang anak sebelum merencanakan memiliki seorang anak. Tujuan orang tua untuk mengetahui fase *the golden age* ini agar orang tua lebih mengerti bahwa masa keemasan ini sangatlah penting yang hanya terjadi 1 kali dalam hidup anak. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14, menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Namun, berdasarkan data yang penulis dapat dari satu-satunya Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Bekasi yaitu Rumah Parenting, banyaknya orang tua berdomisili Bekasi yang tidak mengerti betapa pentingnya pola asuh yang baik di masa pertumbuhan anak usia 0-6 tahun atau 1000 hari pertama anak itu lahir, dan hanya berfokus pada anak usia 6-8 tahun (kelas 1-3 Sekolah Dasar) saja. Menurut Ibu Cut Ira Dian Sari, dengan cara memberikan edukasi anak tersebut melalui orang tua anak itu sendiri karena pada dasarnya orang tua yang selalu ada di samping anak tersebut.

Ibu Cut Ira mengatakan, dibutuhkan media edukasi singkat yang menarik yang memberikan poin-poin penting mengenai *the golden age* agar orang tua sadar bahwa fase ini sangat penting bagi anak. Menurut Smiciklas (2012), Infografis adalah media yang mencoba menyampaikan informasi yang kompleks kepada audies dengan cara cepat dikonsumsi dan mudah dipahami. Infografis adalah pengembangan visualisasi data dan desain informasi. Infografis memiliki berbagai jenis, yaitu infografis statis, gerak dan interaktif. Infografis gerak dapat diartikan sebagai *motion graphic*. Menurut Krasner, Jon (2017), *Motion Graphic* adalah menggabungkan prinsip grafis dan animasi yang akan membentuk informasi yang efektif, efisien, dan jelas menyampaikan maknanya.

Berdasarkan penjabaran tersebut, kurangnya pengetahuan orang tua mengenai pola asuh yang baik membutuhkan media pembelajaran untuk memberikan pengetahuan pada fase *the golden age* ini, dibuatlah perancangan *motion graphic* ini agar mengedukasi orang tua agar mengerti betapa pentingnya masa keemasan anak dengan poin-poin penting mengenai fase *the golden age*.

1. Kajian Teori

A. Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berkomunikasi menggunakan lebih dari satu media. (Kusrianto, 2007:23). Dalam ranah desain komunikasi visual, multimedia bisa dimaksudkan bagaikan pengemasan pesan yang hendak dinikmati lebih dari satu indra. Menurut Kusrianto (2007), ada enam elemen utama, yaitu: *Text*, Gambar, Video, Animasi, Suara, dan *User Control*.

B. Infografis

Menurut Jason, Josh, Ross (2012), Infografis adalah singkatan dari "grafik informasi". Istilah ini semakin populer baru-baru ini didasarkan pada peningkatan penggunaan grafik dalam pemasaran online selama beberapa tahun terakhir. Beberapa menggunakan istilah ini untuk mengkonotasikan format unik yang ditandai dengan ilustrasi, tipografi, dan orientasi vertikal menampilkan bermacam-macam fakta. Ada 3 Prinsip dari Infografis, yaitu: *Utility*, *Soundness*, dan *Beauty*.

C. Motion Graphic

Motion graphic dapat didefinisikan sebagai potongan-potongan rekaman digital atau animasi yang menciptakan ilusi gerak atau rotasi. Menurut Krasner, Jon (2017), *Motion Graphic* menggabungkan teknik dan prinsip desain grafis dan prinsip animasi dalam pembuatan karyanya sehingga terbentuknya *motion graphic* yang efektif, efisien dan jelas menyampaikan makna. Ada 5 langkah untuk pembuatan *Motion Graphic*, yaitu: *Script*, *Storyboard*, *Graphic Illustration*, *First Pass*, dan *Final Pass*.

D. Animasi

Menurut Munir, 2012 (dalam Angga Firmansyah dan Mei P. Kurniawan, 2013:10) Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut diberikan dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk memberikan kesan hidup. Animasi juga dapat diartikan sebagai susunan gambar yang seolah-olah hidup, yang disebabkan oleh susunan gambar

gerak yang berubah dan beraturan secara bergantian. Terdapat juga prinsip animasi yang penulis gunakan, yaitu: *Staging, Slow In and Slow Out, Appeal, dan Timing and Spacing*.

E. Naskah

Menurut Harymawan dalam bukunya *Dramaturgi*, naskah berarti bentuk/ rencana tertulis dari suatu drama (1986:23). sedangkan terdapat arti lainnya dari *scenario* yaitu naskah yang berisi cerita atau gagasan yang telah didesain penyajiannya agar komunikatif dan menarik, disampaikan dengan media film (Misbach Yusa Biran, 2005:257). Naskah dan Skenario hanyalah perbedaan penyebutan.

F. Ilustrasi

Menurut Jan D. White (1982: 110) ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata, ilustrasi dapat menggambarkan suasana, seseorang dan dapat membawa pembacanya ke 9 alam cerita. Ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan dimana itu dikumpulkan.

G. Storyboard

Menurut Andreas DThomas dalam bukunya *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*, *storyboard* merupakan garis besar rencana yang bertujuan untuk menendukan tata letak, sekuensi waktu, hingga arah penggerakan dari objek yang akan digunakan pada tiap frame dalam sebuah animasi (Dhimas, Andreas, 2013:11). *Storyboard* memiliki 3 jenis, yaitu: *Rough, Thumbnail, dan Clean Up*. *Storyboard* juga memiliki elemen penting di dalamnya, yaitu: *Basic Figure, Perspektif, Blocking and Point of Interest, Framing, Direction, Action Line, Angle, Kreatif dan Komunikatif*.

H. DKV

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju.

2. Metode Penelitian

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan pada aspek imaji atau gambar untuk memaknai pesan yang disampaikan gambar, ada metode yang dikembangkan dari cara pengamatan visual, yaitu analisis konten yang diikuti dengan analisis visual. (Soewardikoen, 2013:14). Data observasi pada penelitian ini diperoleh dengan cara pengamatan secara langsung dan pencatatan secara berkala terhadap obyek penelitian, yaitu pengunjung, gedung, koleksi dan sistem informasi (Website, Instagram, Facebook) Munasain.

b. Wawancara

Menurut Soewardikoen (2013:6) dalam buku *Metodologi Penelitian Visual dari Seminat ke Tugas Akhir*, mengemukakan bahwa wawancara adalah proses untuk mendapatkan data melalui individu yang diwawancarai yang bertujuan untuk penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman. Wawancara pada perancangan ini dilakukan dengan mewawancarai subjek yang berpengalaman mempunyai anak dan Konselor Pendidikan Anak Usia Dini Rumah Parenting. Wawancara dilakukan dengan teknik terstruktur dan tidak terstruktur.

c. Studi pustaka

Menurut Soewardikoen (2013:16) dalam buku Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir, mengemukakan bahwa studio pustaka adalah kegiatan dilakukan guna mengumpulkan informasi dengan menggabungkan dari teori-teori yang sudah ada untuk membuat teori-teori baru. Studi pustaka diperoleh dengan mencari teori-teori dari buku dan jurnal yang membahas tentang media yang akan dibuat untuk kebutuhan penyusunan tugas akhir.

d. Literatur Visual

Menurut Ratna dalam Prastowo (2012:81), literatur visual didasari oleh kenyataan bahwa setiap objek kultural merupakan gejala multidimensi sehingga dapat dianalisis lebih dari satu kali secara berbeda-beda, baik oleh orang yang sama maupun berbeda.

3. Hasil dan Pembahasan

Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14, menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan pengetahuan yang baik dari orang tua terhadap masa keemasan anak (*The Golden Age*) ini, akan meminimalisir masalah yang akan datang di fase setelah *the golden age* ini. Media pembelajaran yang efektif menggunakan *motion graphic* dapat dibuktikan dengan hasil observasi bersama orang tua muda yang berusia 20-30 tahun, terkumpul 10 hasil yang berlokasi di Kota Bekasi. Berdasarkan data yang penulis dapatkan adalah 3 orang tua muda memilih buku sebagai media pembelajaran yang ia andalkan, dan 1 diantara 3 yang memilih buku elektronik sebagai media. 7 dari 10 orang tua muda di Kota Bekasi memilih menggunakan media pembelajaran video, dan 7 dari 10 orang tua memilih Youtube sebagai platform andalan untuk pembelajarannya diikuti oleh Facebook dan Instagram. Orang tua yang memilih media video lebih banyak memilih pembelajaran kurang dari 5 menit agar lebih efektif. penulis membuat sebuah kesimpulan dari semua analisis mulai dari wawancara, observasi, khalayak sasaran, karya sejenis yaitu pembuatan *motion graphic* bergaya *flat design* dengan prinsip animasi yang efektif untuk target audiens yaitu pembelajaran mengenai *the golden age* yang memiliki durasi antara 2-4 menit dan dapat dilihat di platform Youtube dan Facebook.

4. Konsep Perancangan

A. Konsep Pesan

Diharapkan orang tua muda dapat lebih mengerti masa keemasan (*the golden age*) pada anak melalui video *motion graphic* yang penulis buat dengan judul “Membentuk Kepribadian Anak Melalui Komunikasi Yang Baik Pada Masa *The Golden Age*”.

1) Big Idea

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis sebelumnya dihasilkan suatu pesan yang menjadi ide besar perancangan Tugas Akhir yaitu untuk mengingatkan dan memberitahukan kepada orang tua muda yang ingin memiliki anak untuk mengetahui masa keemasan anak pada usia 0-6 tahun melalui video *motion graphic*. Dengan adanya informasi yang penulis berikan, orang tua diharapkan lebih mengetahui adanya masa keemasan.

B. Konsep Kreatif

Berdasarkan hasil analisis karya sejenis yang penulis lakukan, konsep kreatif pada perancangan *motion graphic* ini menggunakan tema *flat design* yang mengedepankan konsep minimalis pada karakter dan latar animasi. Penulis juga menggunakan 4 dari 12 prinsip animasi yang guna mendukung *motion graphic* agar lebih baik seperti *staging*, *slow in and slow out*, *appeal*, *timing and spacing*. Karena

dengan menggunakan 4 prinsip tersebut menghasilkan motion graphic yang lebih sederhana sesuai dengan hasil analisis audiens yang menginginkan pembelajaran yang sederhana secara visual.

C. Konsep Visual

Dalam perancangan *motion graphic* untuk mengedukasi orang tua terhadap masa perkembangan otak anak ini dibutuhkan sebuah konsep visual, penulis memvisualisasikan naskah sesuai dengan kesimpulan berbagai metode pengumpulan data seperti studi karya sejenis, wawancara dan observasi. Pengayaan desainnya yaitu *flat design*, untuk memberikan visual yang sederhana sesuai yang audiens inginkan yaitu kesederhanaan. Visualisasi akan dibuat dalam bentuk *storyboard* dirancang sesuai dengan referensi karya sejenis yang menggunakan movement yang sederhana serta shot-shot yang akan digunakan adalah *fullshot*, *close up*, dan *medium close up*, *loose close up*, dan *tight medium shot*. Elemen-elemen storyboard juga akan digunakan secara maksimal dalam perancangan ini seperti *point of view* dan *blocking* pada karakter, serta transisi yang sederhana sesuai pada analisis karya sejenis seperti *fade in*, *fade out*, *zoom in*, *zoom out*, *tilt up*, dan *tilt down*.



Konsep Visual
(Sumber: Dok. Pribadi, 2021)

5. Proses Perancangan

A. Pra Produksi

Pada tahap ini, penulis membuat *storyline* yang memiliki 4 alur, naskah berupa detail dari *voice over* dan latar, membuat karakter anak, orang tua dan narator, pemilihan warna, dan pembuatan storyboard yang disesuaikan dengan *storyline* dan naskah.

B. Produksi

Setelah mempersiapkan semua proses pada pra produksi, penulis akhirnya melakukan produksi yang berlokasi di Kota Bekasi menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk pembuatan karakter maupun latar dan Adobe After Effect untuk menggerakkan karakter dan latarnya.

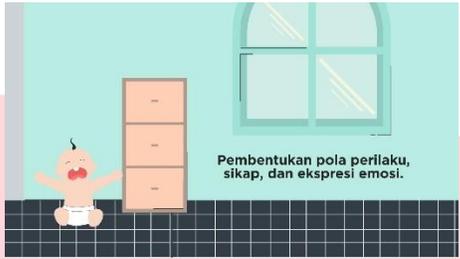
C. Paska Produksi

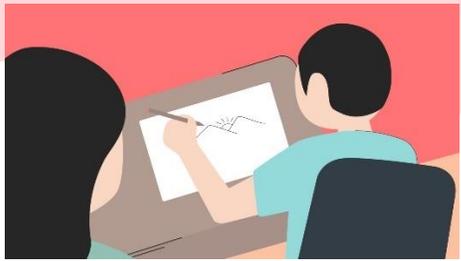
Pada tahap paska produksi, penulis menggabungkan hasil animasi per-*scene* yang sudah dibuat menggunakan Adobe After Effect, mengambil *audio* narator menggunakan Studio One 4, dan menggabungkan audio dan visual menggunakan Adobe Premiere yang menghasilkan durasi 3 menit 24 detik. Berikut hasil *screenshot* pada tahap paska produksi.

6. Hasil Perancangan

No.	Storyboard	Deskripsi
-----	------------	-----------

<p>1.</p>		<p>Action: Narator menjelaskan latar belakang mengenai <i>the golden age</i>. <i>Shot</i> yang digunakan pada <i>scene</i> ini adalah <i>tight medium shot</i>.</p> <p>Latar: Kamar Si Kecil</p> <p>Music: Musik bahagia dari awal video sampai akhir.</p>
<p>2.</p>		<p>Action: Judul pada video muncul, <i>fade in</i> dan <i>zoom in</i>.</p> <p>Latar: <i>Solid Background</i></p>
<p>3</p>		<p>Action: Narator menjelaskan definisi <i>the golden age</i>. <i>Shot</i> yang digunakan pada <i>scene</i> ini adalah <i>tight medium shot</i>.</p> <p>Latar: <i>Solid Background Outside</i></p>
<p>4.</p>		<p>Action: Narator menjelaskan bahwa <i>the golden age</i> adalah masa 1000 hari pertama di kehidupan anak, dengan pergerakan otak yang menyala.</p> <p>Latar: <i>Solid Background</i></p>
<p>5.</p>		<p>Action: Pergerakan karakter si kecil dan tulisan yang muncul membahas pertumbuhan fisik pada masa <i>the golden age</i>.</p> <p><i>Shot</i> yang digunakan pada <i>scene</i> ini adalah <i>full shot</i></p> <p>Latar: Ruang Kosong</p>

<p>6.</p>	 <p>Pembentukan pola perilaku, sikap, dan ekspresi emosi.</p>	<p>Action: Pergerakan bayi dari ujung ruangan ke ujung ruangan dan menangis. Tulisan muncul menjelaskan pembentukan pola perilaku.</p> <p><i>Shot yang digunakan pada scene ini adalah full shot</i></p> <p>Latar: Kamar Si Kecil</p>
<p>7.</p>	 <p>tumbuh kembang yang tidak optimal</p>	<p>Action: Pergerakan otak yang mewakili narator berbicara</p> <p>Latar: <i>Solid Background</i></p>
<p>8.</p>	 <p>Jangan pernah memarahi si kecil</p>	<p>Action: Pergerakan bunda yang sedang menggendong si kecil dan menangis. Muncul tulisan "jangan memarahi si kecil"</p> <p><i>Shot yang digunakan pada scene ini adalah loose close up</i></p> <p>Latar: Kamar Si Kecil</p>
<p>9.</p>	 <p>Berbicara lebih fasih</p>	<p>Action: Pergerakan si kecil yang sedang bahagia menunjukkan berbicara lebih fasih.</p> <p><i>Shot yang digunakan pada scene ini adalah tight medium shot.</i></p> <p>Latar: <i>Solid Background</i></p>

<p>10.</p>		<p>Action: Narator menjelaskan bahwa konselor berkata anak perempuan ke bunda dan anak laki-laki ke ayah.</p> <p><i>Shot yang digunakan pada scene ini adalah close up</i></p> <p>Latar: <i>Solid Background</i></p>
<p>11.</p>		<p>Action: bunda yang sedang melihat anaknya menggambar</p> <p><i>Shot yang digunakan pada scene ini adalah close up dan loose close up.</i></p> <p>Latar: Kamar Si Kecil</p>
<p>12.</p>		<p>Action: Narator menjelaskan bahwa konselor berkata dampak tidak baik jika pola asuh tidak benar.</p> <p><i>Shot yang digunakan pada scene ini adalah close up</i></p> <p>Latar: <i>Solid Background</i></p>
<p>13.</p>		<p>Action: keluarga yang berbahagia jika pola asuh yang baik</p> <p><i>Shot yang digunakan pada scene ini adalah full shot</i></p> <p>Latar: Ruang Keluarga</p>

14.		Action: Logo Music: mati pada detik terakhir
-----	---	---

7. Kesimpulan

Melihat banyaknya orang tua yang tidak mengerti dan tidak mengetahui apa itu masa keemasan otak anak, dalam karya ini, penulis merancang konsep, naskah, storyboard dan motion graphic yang didasari dengan poin-poin penting mengenai masa keemasan otak anak. Dalam motion graphic ini terdapat pesan yang ingin penulis sampaikan, yaitu: definisi *the golden age* dan memberikan poin-poin penting pada masa *the golden age*.

Perancangan motion graphic edukasi singkat ini bertujuan untuk mengedukasi/ memberikan poin-poin penting tentang masa keemasan otak anak khususnya untuk orang tua muda/ baru yang tinggal di Kota Bekasi. Dengan adanya motion graphic ini diharapkan orang tua lebih mengetahui betapa pentingnya mengetahui masa keemasan otak anak.

8. Saran

Proses perancangan karya motion graphic yang mengangkat permasalahan kurangnya pengathuan orang tua muda terhadap masa keemasan otak anak ini masih dapat dikembangkan lagi. Mulai dari pengembangan karakter yang penulis angkat pada motion graphic ini dapat lebih difokuskan lagi studi karakternya dan durasi yang lebih panjang agar lebih mendapatkan informasi yang lebih sesuai dengan segmentasi.

Referensi

- [1] Biran, H. Misbach Yusa (2006). "Teknik Menulis Skenario Film Cerita". Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya..
- [2] Kertamuda, Miftahul. (2015). "Golden Age - Strategi Sukses membentuk Karakter Emas pada Anak". Jakarta: Kelompok Gramedia. ISBN 978-602-02-69-23-8
- [3] Krasner, Jon.(2017). "*Chapter 3: Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*".
- [4] Kusrianto, Adi. (2007). "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Yogyakarta : CV. Andi Offset
- [5] Ratna, Nyoman Kutha. (2016). "Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu-ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya". Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6] Rustan, Suniarto. (2009). "Layout Dasar dan Penerapannya". Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. ISBN 987-979-22-3960-7
- [7] Smiciklas, Mark. (2012). "*The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audiences*". United States
- [8] Soewarkdiko, Didit Widiatmoko. (2013). "Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir". Bandung : CV. Dinamika Komunika
- [9] Tridhonanto, Al. (2014). "Mengapa Anak Mogok Sekolah". ISBN 978-602-02-4534-8
- [10] Thomas, Frank. (1981). "*The Illusion of Life: Disney Animation*". United States: Abbeville Press. ISBN 0-89659-233-2

- [11] Vaughan, T. (2011). *“Multimedia: Making It Works”*. New York
- Lankow, Jason. (2012) *“Infographics: The Power of Visual Story Telling”*. Canada. ISBN 978-1-118-31404-3
- [12] Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *“Belajar Desain Grafis”*. Yogyakarta: Buku Pintar.

