



## **PERANCANGAN ANIMASI PENDIDIKAN ANAK SESUAI DENGAN KURIKULUM PENDIDIKAN INDONESIA UNTUK TAMAN KANAK-KANAK DI PERKOTAAN MELALUI MEDIA KONTEN YOUTUBE**

**Kresnawan Budiargo<sup>1\*</sup>, Vinny Anugraha Putri<sup>2</sup>, Cindy<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Politeknik Tempo, Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Politeknik Tempo, Jakarta, Indonesia

<sup>3</sup>Politeknik Tempo, Jakarta, Indonesia

\*e-mail: [argo@politekniktempo.ac.id](mailto:argo@politekniktempo.ac.id)

**Abstrak:** Menjaga dan mendidik anak pada era modern ini sangat mengkhawatirkan, beberapa dari orang tua sangat khawatir dengan tumbuh kembang anak pada era sekarang ini. Sudah menjadi fenomena bahwa beberapa acara TV Indonesia mayoritas tidak memberikan pendidikan yang baik kepada anak. Begitu mudahnya mendapatkan pelbagai hal ini menjadi sebuah nilai positif dan negatif bagi anak, tidak dapat dielakkan orang tua harus memberikan perhatian lebih dalam memberi tontonan kepada anak. Era Digital saat ini sudah cukup berkembang dari media sosial media seperti youtube. Perkembangan ini tidak hanya menjadi sebuah ancaman namun juga bisa menjadi peluang bagi dunia pendidikan anak di Indonesia. Dengan adanya youtube dunia pendidikan dapat dikombinasikan dengan media digital seperti animasi. Animasi dapat mempermudah sistem pengajar kepada anak-anak. Merancang sebuah animasi yang didukung oleh kurikulum pendidikan di Indonesia bukan hal yang mudah, diperlukannya pemikiran secara khusus agar apa yang diharapkan sesuai dengan apa yang ingin dituju.

**Kata kunci:** Pendidikan Anak Usia Dini, Animasi, Media Pembelajaran, YouTube

**Abstract:** *Protecting and educating children in this modern era is very worrying, some parents are very worried about child development in this era. It is a phenomenon that some of Indonesia's majority TV shows don't provide good education to children. It is so easy to get these various things into a positive and negative value for children. Indeed, parents should pay more attention about TV programs for children. The digital age is now quite developed in social media, such as youtube. This development is not only a threat, but also can be an opportunity for the world of child education in Indonesia. With the youtube, the world of education can be combined with the digital media, such as animation. Animation can facilitate the teaching system for children. Designing an animation that is supported by an educational curriculum in Indonesia is not an easy thing, it requires special thinking so that what expected is in accordance with what is intended.*

**Keywords:** *Early Childhood Education, Animation, Media Learning, YouTube*

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini Televisi mulai mengurangi program anaknya dan mulai mengembangkan program-program yang kurang baik untuk anak-anak seperti Sinetron Percintaan Pelajar, Reality Show, Variety Show yang kurang mendidik dan lainnya hanya karena alasan kepentingan instansi atau profit. Menurut Fendy Abdullah melalui situs resmi Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menyatakan bahwa “Pada saat ini tidak dapat dipungkiri, begitu banyak konten siaran di media (Televisi) yang tidak memiliki nilai edukasi dan bahkan cenderung melanggar norma-norma serta kepribadian bangsa.” Mendasari data dari Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) tentang buruknya kualitas program televisi di Indonesia, menjadi persoalan yang serius oleh karena pada era kini televisi merupakan media yang menayangkan program dengan kualitas program rendah mutu seperti infotainment, sinetron, dan variety show hal ini didukung oleh hasil riset litbang Kompas pada tahun 2016 yang menyatakan ketiga program tersebut masih ditayangkan pada waktu utama atau prime time, materi yang ditayangkan kurang mendidik seperti adanya adegan kekerasan, berita palsu, eksploitasi anak dibawah umur, hiperbola berita. Animasi adalah salah satu acara yang digemari oleh anak-anak Indonesia. Animasi bukan hanya sebagai kebutuhan hiburan saja tetapi saat ini berfungsi juga untuk pendidikan, edukasi sosial, info grafis, keagamaan, game dan lainnya. Animasi merupakan perpaduan antara seni dan teknologi yang tentunya yang tak dapat dipisahkan dari ilmu film. Berdasarkan jenisnya, animasi dibagi menjadi dua, yaitu animasi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Kecemasan orang tua akan acara televisi yang kurang baik untuk anak membuat resah, bahkan perkembangan teknologi pun membuat anak menjadi ketagihan untuk menggunakan gadget. Youtube atau website dapat menjadi pilihan alternative pembelajaran untuk mengembangkan pendidikan anak melalui animasi media internet.

### **Batasan Masalah**

Mencakup kepada jenis tontonan anak di era digital ini, memberikan tontonan yang mendidik untuk anak usia 3-5 tahun di daerah Perkotaan.

### **Rumusan Penelitian**

Dapatkah animasi memberikan pendidikan yang baik terhadap anak - anak melalui media digital ?

Apakah animasi dapat diterima oleh anak - anak sebagai pola yang membantu memberikan mereka pendidikan di era digital saat ini ?

### **Rumusan Perancangan**

- a. Bagaimana merancang media pendidikan melalui video animasi edukatif dan menarik untuk anak-anak balita sesuai dengan positioning melalui media digital?
- b. Bagaimana merancang video animasi dengan diferensiasi melalui psikologi anak, riset terhadap guru, orang tua dan kurikulum yang ada di Indonesia, sehingga mampu menjadi pilihan bagi orang tua dalam mendidik anak ?

### **Tujuan Penelitian dan Perancangan**

Agar anak-anak dapat mudah belajar dengan menyenangkan dan menarik menggunakan animasi yang sesuai dengan kurikulum pendidikan anak usia 3-5 tahun. Sistem belajar menggunakan animasi yang dapat dilihat dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat digital.

Menciptakan animasi edukasi untuk anak usia 3-5 tahun yang menarik dan

menyenangkan. Dengan menggunakan animasi yang interaktif, menyenangkan dan lucu agar anak-anak usia 3-5 tahun menarik untuk belajar.

### **Manfaat Perancangan**

Dengan menciptakan animasi edukasi anak-anak dapat lebih mudah belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Karena anak-anak usia 3-5 tahun lebih tertarik dan mudah belajar dengan gambar lucu dan menarik maka animasi adalah solusi yang baik untuk belajar dengan animasi.

Bagi para pekerja kreatif dan industri kreatif ini merupakan peluang usaha yang cukup menjanjikan, dengan menggunakan youtube sebagai media utama menciptakan konten animasi edukasi anak, industri kreatif seperti animasi dapat memiliki lahan pekerjaan baru dari Youtube, karena Youtube dapat menghasilkan uang melalui adsense.

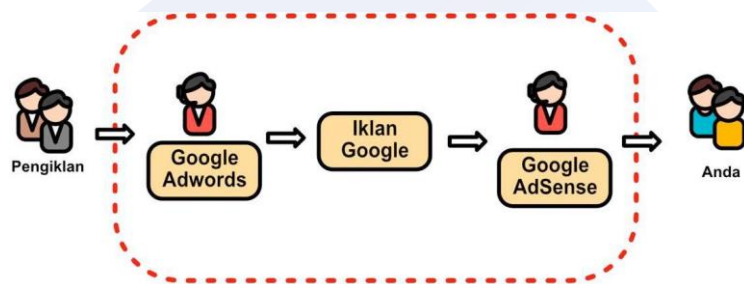
Dengan menggunakan media youtube dan berdasarkan kurikulum TK di Indonesia akan memiliki positioning dan deferensiasi yang kuat sehingga berbeda dari karya yang pernah ada sebelumnya. Ada beberapa cara pembelajaran untuk anak, diantaranya yaitu visual (pengelihatan), auditori (pendengaran) dan kinestetik (gerakan), yang masih digunakan oleh youtube adalah visual dan auditori, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa gaya kinestetis juga dapat dilakukan sehingga karya lebih menarik. Selain mudah diakses melalui internet animasi pada youtube bagi anak-anak yang sesuai kurikulum di Indonesia ini dihadirkan secara gratis sehingga orang tua dapat memberi hiburan pendidikan ini kapan saja. Youtube merupakan sebuah situs website berbagi video yang populer di era digital saat ini. Youtube memiliki konten umumnya seperti video klip musik, film, TV, serta video vlog dll. Awalnya, youtube didirikan oleh Steve Chen, Charid Hurley dan Jawed karim pada tahun 2005, mereka membuat situs berbagi ini karena permasalahan email yang tidak dapat memuat atau mengirim video dengan file berukuran besar saat itu. Dengan budget seadanya dan garasi rumah sebagai kantor mereka, hingga pada akhirnya website mereka dibeli oleh Google dan menjadi salah satu website populer saat ini.

Youtube memiliki misi memberi kebebasan kepada setiap pengguna dalam menyampaikan sebuah pendapat dan menunjukkan dunia kepada setiap orang melalui media internet dan setiap orang berhak menyampaikan pendapat. Ada empat nilai yang dimiliki youtube yaitu kebebasan berekspresi, kebebasan mendapatkan informasi, kebebasan menggunakan peluang dan kebebasan memiliki tempat berkarya. Namun demikian, dikarenakan youtube merupakan website yang diakses oleh seluruh dunia, maka ada beberapa aturan konten yang tidak diperbolehkan jika ingin menjadi partner dari youtube, yaitu :

- a. Konten yang memiliki unsur seksual atau pornografi.
- b. Konten yang merugikan orang lain atau berbahaya memicu orang berbuat hal yang berbahaya.
- c. Konten yang mengandung kebencian atau ujaran kebencian.
- d. Konten yang memiliki unsur kekerasan atau vulgar.
- e. Pelecehan dan cyberbullying.
- f. Spam, metadata yang menyesatkan dan mengancam.
- g. Konten yang bersifat mengancam.
- h. Pelanggaran hak cipta.
- i. Privasi.

- j. Peniruan identitas.
- k. Keselamatan anak.
- l. Dan kebijakan tambahan.

Youtube tidak hanya menjadi sebuah website untuk berbagi video, youtube juga memiliki fitur yang dapat memberi penghasilan kepada pembuat konten melalui adsense. AdSense adalah satu layanan dari Google, yang bergerak di bidang periklanan online. Dengan menjadi partner di youtube creator yang memenuhi syarat akan dapat memonetisasi konten yang mereka bagi di youtube. Creator dapat menghasilkan uang melalui iklan yang ditayangkan pada video yang telah dibagikan melalui channel mereka. Syarat agar para creator dapat memonetisasi video di channel mereka yaitu creator harus memiliki 4000 waktu tonton (jam) dalam 12 bulan terakhir dan memiliki minimal 1000 subscriber.



**Fig 1.** Sistem AdSense Google

(Sumber: Buku Meraih Penghasilan dengan Google AdSense)

**4** Mintalah peninjauan setelah mencapai 4.000 jam waktu tonton dalam 12 bulan terakhir dan 1.000 subscriber  
Setelah mencapai jumlah penayangan minimum ini, channel Anda akan otomatis ditinjau untuk memastikan kepatuhannya terhadap [persyaratan Program Partner YouTube](#) dan [Pedoman Komunitas](#) kami. Keputusannya akan kami sampaikan melalui email, biasanya dalam waktu satu bulan atau lebih.

Waktu tonton (jam) dalam 12 bulan terakhir	Subscriber
<b>2.822</b>	<b>650</b>
Diperlukan 4.000 untuk dapat ditinjau	Diperlukan 1.000 untuk dapat ditinjau

**Fig 2.** Syarat Monetasi Video

(Sumber: [https://www.youtube.com/account\\_monetization](https://www.youtube.com/account_monetization))

Youtube juga memiliki konten untuk pendidikan anak seperti PingFong, Kok Bisa, Super Simple Song, dan lainnya. Konten-konten tersebut menggunakan animasi untuk membantu belajar anak-anak, dari mulai belajar menggambar, mewarnai, berhitung dan bernyanyi. Konten-konten yang ada di youtube belum dapat mencakup kurikulum pendidikan anak-anak taman kanak-kanak dan paud. Konten animasi yang akan dibuat adalah sebuah konten video animasi yang akan dipublikasikan pada media youtube. Alasan mengapa menggunakan video animasi bukan film animasi pendek adalah jika mengacu pada arti film merupakan suatu karya audio dan visual sama halnya dengan video, tetapi dua hal tersebut memiliki perbedaan. Pada dasarnya film adalah pita seliloid yang peka pada cahaya sehingga digunakan untuk menyimpan gambar, sedangkan video dalam proses produksinya direkam menggunakan kamera digital yang terdiri dari gambar dan suara. Film memiliki sebuah cerita yang berada didalamnya sedangkan video merupakan berita atau informasi yang berada di

dalamnya. Dari hal tersebut maka ada istilah film maker (pembuat film) dan video maker (pembuat video). Ditambahkan pula oleh Anton Mabruki KN dalam buku Panduan Produksi Acara TV Drama klip musik, profil perusahaan, dokumentasi, serta segala hal yang bersifat informasi merupakan kategori video. Hal ini juga dapat diterapkan pada animasi film animasi memiliki cerita yang kompleks walaupun film animasi ada yang berdurasi pendek asal memiliki sebuah alur cerita maka dapat disebut film animasi sedangkan untuk video animasi memiliki unsur berita atau informasi, maka animasi yang akan dibuat oleh karya ini adalah video animasi karena merupakan video informasi untuk anak. Perkembangan anak juga berbeda pada beberapa masa contohnya, perkembangan dan kebutuhan anak akan berbeda antara anak usia dua sampai tiga tahun dengan anak empat sampai lima tahun. Sebagai contoh perkembangan kemampuan motorik anak yang dibagi menjadi dua kategori yakni motorik kasar dan halus seperti yang dikutip pada buku Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya, yang ditulis oleh Drs. Ahmad Susanto, M.Pd. dan telah diuraikan pada tabel 01.

Tabel 01.  
Perkembangan Kemampuan Motorik Anak

USIA	KEMAMPUAN MOTORIK KASAR	KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
Usia 3-4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Naik dan turun tangga</li> <li>2. Meloncat dengan dua kaki</li> <li>3. Melempar bola</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan krayon</li> <li>2. Menggunakan benda/alat</li> <li>3. Meniru bentuk (meniru gerakan orang lain)</li> </ol>
Usia 4-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melompat</li> <li>2. Mengendarai sepeda anak</li> <li>3. Menangkap bola</li> <li>4. Bermain olahraga</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan pensil</li> <li>2. Menggambar</li> <li>3. Memotong dengan gunting</li> <li>4. Menulis huruf cetak</li> </ol>

Sumber: Yusuf Syamsu LN., 2001: 123.

Dalam pembelajarannya, anak harus mengingat segala pelajaran yang baik sehingga mampu menjadi cerdas seperti yang diharapkan; namun anak cenderung sulit mengingat pelajaran dikarenakan kurang menyukai pelajaran yang mereka dengar. Sama seperti yang dikutip pada buku Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya, yang ditulis oleh Drs. Ahmad Susanto, M.Pd. bahwa anak akan mengulangi tindakan atau tingkah laku yang menyenangkan bagi mereka dan melupakan yang tidak menyenangkan. Oleh karena itu diperlukan sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak, diantaranya adalah metode animasi bagi pembelajaran anak. Menurut Partono Soenyoto melalui bukunya yang berjudul Animasi 2D menjelaskan bahwa ada beberapa jenis animasi yang sering tampil pada media sosial, televisi dan bioskop, berikut diantaranya:

a. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi ini dibuat menggunakan berlembar-lembar kertas yang dijadikan satu dan membentuk sebuah gerakan. Animasi 2D ini sering juga disebut dengan Kartun beberapa animasi 2D adalah Naruto, Sponge-Bob dan Si Juki.



**Fig 3.** Cuplikan Animasi Spongebob (Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

b. Animasi 3D (3 Dimensi)

Seiring berkembangnya teknologi komputer animasi juga ikut berkembang, dengan adanya komputer yang canggih, animasi saat ini dapat dilihat dari beberapa sudut pandang. Animasi 3D yang sering kita lihat adalah Upin dan Ipin, Frozen, Kiko dan Toy Story.



**Fig 4.** Cuplikan Animasi Toy Story (Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

1) Cel Shaded Animation (Animasi Bayangan)

Cel Shaded Animation atau Animasi Bayangan merupakan animasi yang sering juga disebut dengan Toon-Shading. Animasi ini memiliki proses yang cukup rumit karena merupakan animasi 3D yang dibuat seolah-olah menjadi animasi 2D.



**Fig 5.** Contoh visual Cel Shaded Animation  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

2) Clay Animation

Clay animation merupakan animasi yang menggunakan tanah liat dan menggunakan teknik stop motion. Seperti layaknya animasi lainnya animasi tanah liat ini menggunakan 24 frame per detik dan pergerakannya digandakan. Beberapa contoh animasi tanah liat adalah Wallace & Gromit, Abai, Shaun the Sheep, dan Kubo.



**Fig 6.** Cuplikan Animasi Wallace & Gromit (Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

Dalam merancang sebuah animasi yang layak tidak sekedar hanya membuat karya yang baik, tanpa arah dan tujuan. Perancangan sebuah animasi layaknya merancang produk konsumtif pada umumnya, oleh karena itu produk yang dihasilkan harus mampu menjadi sebuah jawaban bagi para target pasar. Sehingga produk tidak hanya menjadi “me too product” tetapi “reason for being” yang telah disampaikan oleh Yoram Wind, produk yang disampaikan harus mendapatkan daya tarik tersendiri di hati konsumen. Positioning sendiri bagi Hermawan Kartajaya dalam bukunya yang berjudul Siasat Memenangkan Persaingan Global memiliki arti sesuatu persepsi yang diinginkan akan timbul di benak suatu kelompok konsumen di suatu pasar tertentu, sehingga bisa menampilkan keunikan dibanding pesaingnya. Riset diperlukan dalam hal ini sehingga karya yang dihasilkan dapat menjawab apa yang menjadi keinginan target pasar, karena positioning adalah sebuah janji yang harus diwujudkan. Menjajikan sebuah karya yang harus dibuktikan diperlukan sebuah media yang dapat di akses oleh target segmentasi. Youtube merupakan website yang termasuk peringkat atas di jajaran website lain yang sering diakses oleh masyarakat selain google.

Website paling sering dikunjungi di Indonesia

Nama	Peringkat Indonesia	Peringkat Global
<a href="http://Google.co.id">Google.co.id</a>	1	76
<a href="http://Google.com">Google.com</a>	2	1
<a href="http://Facebook.com">Facebook.com</a>	3	2
<a href="http://Youtube.com">Youtube.com</a>	4	3
<a href="http://Blogspot.com">Blogspot.com</a>	5	24
<a href="http://Yahoo.com">Yahoo.com</a>	6	4
<a href="http://Kaskus.co.id">Kaskus.co.id</a>	7	291
<a href="http://WordPress.com">WordPress.com</a>	8	37
<a href="http://Detik.com">Detik.com</a>	9	432
<a href="http://Ask.com">Ask.com</a>	10	35

**Fig 7.** Daftar website paling dikunjungi di Indonesia

(Sumber: <https://www.jurnalweb.com/situs-website-paling-banyak-dikunjungi-di-indonesia/>)

Positioning dengan janji yang diberikan memang baik, namun konsumen bisa saja terpengaruh karena sudah ‘bias’ dengan janji tersebut. Dengan demikian konsumen akan percaya bahwa adanya positioning. Faktanya belum tentu demikian, bagaimana jika yang dia alami berbeda? Maka akan timbul persepsi yang berbeda pula. Oleh karena itu positioning saja tidak cukup, diferensiasi diperlukan untuk membuat positioning itu menjadi nyata. Diferensiasi hadir menjadi sebuah strategi dalam mewujudkan produk menjadi berbeda. Sehingga pembeda ini yang membuat sebuah karya menjadi lebih baik dalam memikat dan

sesuai target pasar.

Animasi mampu dirancang dengan diferensiasi, menurut Theodor Levitt bahwa segala hal dapat didiferensiasi, bahkan menurutnya sebuah apel dapat diberikan label sehingga berbeda. Fakta demikian dapat disimpulkan bahwa diferensiasi adalah upaya untuk menciptakan perbedaan baik dari sisi konten, konteks, maupun infrastruktur. Perbedaan yang menghasilkan karya yang kokoh dan sustainable memiliki beberapa acuan diantaranya adalah sebagai berikut:

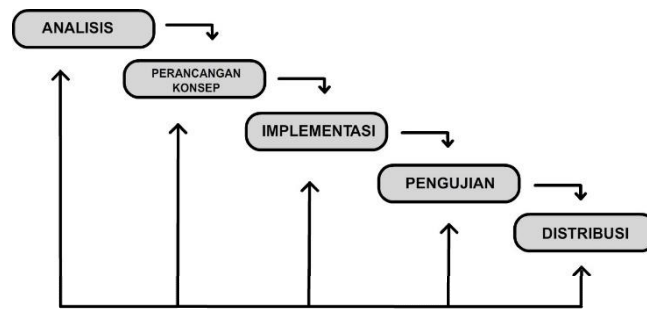
- a. Diferensiasi haruslah mendatangkan excellent value ke konsumen, semakin perbedaan tersebut mendatangkan value dan benefit yang tinggi semakin kuat juga diferensiasi tersebut.
- b. Diferensiasi juga harus tidak mudah ditiru seperti pendapat Michael Porter, cara supaya sebuah karya tidak mudah ditiru diferensiasi harus tersusun atas sekumpulan sistem aktivitas yang saling terkait dimana antar aktivitas satu dan lainnya saling menguatkan.

Oleh karena itu karya ini dirancang dengan menggunakan animasi dalam pendidikan untuk anak-anak umur 4-6 tahun (paud dan TK) anak-anak akan lebih tertarik dan senang untuk belajar. Dengan pembelajaran menggunakan animasi dan mengikuti kurikulum paud dan TK akan memiliki perbedaan antara proses pendidikan lain. Animasi pendidikan ini dapat dilihat kapanpun dimanapun melalui youtube. Menggunakan media digital dalam pembelajaran anak-anak dan animasi sebagai pendukung daya tarik anak-anak.

Semua jenis animasi disukai semua anak-anak, baik animasi 3d, 2d maupun animasi tanah liat. Tetapi animasi 2d lebih menarik untuk anak-anak daripada jenis animasi lain karena warnanya yang banyak dan karakter yang digambar dapat lebih lucu daripada 3d. Selain waktu pengerjaan animasi 2d lebih singkat, animasi 2d juga lebih minim pengeluaran dalam pengerjaannya. Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur-unsur dari video, gambar, audio, teks, grafik dan musik yang menjadi satu kesatuan sehingga dapat menyediakan pendidikan yang interaktif untuk siswa agar tidak membosankan dalam proses belajar.

## **2. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data yang telah dianalisis serta hasil akhir karya yang akan dituju, maka penentuan metode perancangan yang paling tepat dalam merancang karya ini akan ditentukan. Adapun metode perancangan yang dirasa tepat dalam merancang karya ini adalah metode waterfall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan karya ini. Metode waterfall sejatinya adalah model linear sequential model, yang sering juga disebut dengan classic life cycle. Metode ini muncul dan diperkenalkan pertama kali sekitar tahun 1970 oleh karena itu seringkali dianggap kuno, tetapi model ini merupakan model yang masih digunakan dalam berbagai perancangan karya. Metode ini melakukan pendekatan secara sistematis dan terstruktur satu sama lain sehingga pelaksanaan lebih teratur dan terukur. Sebagai contoh tahapan desain dilakukan setelah tahapan sebelumnya telah diselesaikan, sehingga hasil dari desain tersebut sesuai dengan tahapan sebelumnya.



**Fig 8.** Metode Perancangan Waterfall

(Sumber: Pribadi)

a. Analisis

Analisis serta definisi kebutuhan karya dilakukan pada tahapan ini; semua data yang didapat akan dianalisa disesuaikan dengan kebutuhan. Tujuan dari proses ini adalah filtrasi data sehingga data yang digunakan valid dan sesuai serta spesifik.

b. Perancangan Konsep

Dalam tahapan ini dilakukan perancangan konsep dengan landasan teori, semua data yang telah terfiltrasi dan sumber literatur yang telah ditentukan. Perancangan konsep disesuaikan dengan tujuan akhir karya yang telah disebutkan sehingga hasil akhir yang akan dituju sesuai. Pada perancangan ini pembuatan storyline, storyboard dan sequence animasi dua dimensi dibuat.

c. Implementasi

Konsep yang telah dirancang beserta gagasannya akan menjadi acuan dasar dalam proses ini. Proses ini adalah proses visualisasi dari konsep yang telah dirancang, mengacu pada desain yang telah dibuat yaitu storyboard animasi. Implementasi diharuskan mengikuti konsep yang telah dibuat sehingga tidak melenceng dari tujuan.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan sebagai langkah uji ulang dari hasil akhir sehingga hasil akhir terukur dan valid dengan landasan perancangan.

e. Distribusi

Setelah proses pengujian telah dilewati karya telah siap dipublish ke media sosial Youtube, dengan format yang telah disesuaikan dan judul yang telah disiapkan.

f. Wawancara

Wawancara dibutuhkan untuk mengetahui apa yang benar-benar dibutuhkan dalam perancangan agar sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak.

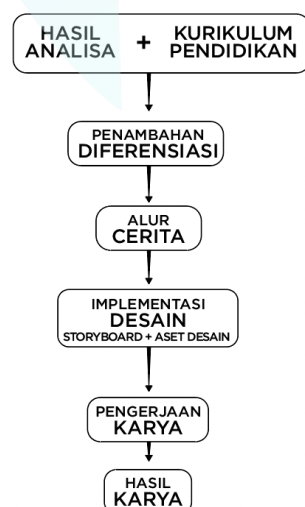
### Konsep Perancangan

Metode perancangan animasi edukasi untuk anak menggunakan karakter seekor kucing yang imut dengan gambar kartun, dengan menggunakan teknik motion capture, animasi manual dan penambahan motion graphic di dalamnya. Dalam proses perancangannya akan melalui pengambilan data, konsep, desain (meliputi karakter, lokasi, gaya desain dan animasi), penggabungan materi, animasi, uji coba lapangan dan terakhir dipublikasikan.

Animasi dipilih sebagai langkah yang baik untuk mendukung pendidikan anak usia 3-5 (tiga – lima) tahun karena daya tarik animasi sangat lekat dengan anak-anak, animasi tidak hanya untuk hiburan semata tetapi dapat mendukung pendidikan di Indonesia. Dalam animasi pendidikan memiliki batasan-batasan dalam kontennya yaitu kekerasan, percintaan, rokok, alkohol, pakaian seksi dan lainnya, dengan adanya batasan tersebut makan anak akan lebih fokus pada pendidikan tetapi masih memiliki unsur hiburan lain dalam animasi pendidikan ini. Karena konten yang ditampilkan disosial media maka peran orang tua pun sangat penting untuk menjaga anak mereka dari konten-konten yang tidak mendidik. Dengan adanya konten animasi yang mendidik diharapkan anak-anak akan dapat menonton konten baik di sosial media yang mereka gunakan.

Animasi pendidikan ini harus juga memiliki makna baik yang terselip dalam setiap episodenya. Baik dari segi pendidikan, norma, tatak rama dll. agar konten animasi ini akan baik untuk tumbuh kembang anak. Dalam perancangan animasi ini diperlukan positioning dan deferensiasi sebagai teori yang baik untuk membentuk karya ini, agar dapat mencakup penayangan animasi ini dan pembeda dari animasi- animasi yang ada di Indonesia. Dengan adanya animasi pendidikan ini diharapkan dapat melekat dihati anak-anak dan pendidikan yang diajarkan melalui animasi pendidikan ini diterapkan dikeseharian mereka.

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan bahwa anak membutuhkan beberapa poin yang telah dijabarkan pada tahap analisa yakni, keterbatasan waktu konsentrasi anak, gerak, bernyanyi, mudah jenuh belajar, orang tua berharap ada channel Youtube yang mendidik, dan anak menyukai hewan secara khusus kucing, hasil analisa ini akan menjadi poin penting dalam pembuatan konsep episode animasi. Materi yang digunakan akan disesuaikan dengan pendidikan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum K13. Dengan adanya kurikulum ini dapat membantu anak untuk belajar dengan proses yang baik dan benar sesuai standar pendidikan di Indonesia. Dalam animasi pendidikan ini tidak hanya mengacu pada standar kurikulum yang ada tetapi harus juga digabungkan dengan hiburan sesuai anak- anak usia 3-5 (tiga – lima) tahun. Dengan adanya penggabungan pendidikan dan hiburan sehingga karya yang ditampilkan tidak membosankan dan membuat penonton larut dalam kesenangan konten pendidikan yang menyenangkan untuk anak-anak. Dengan gambaran yang mudah maka disimpulkan proses pembuatan alur cerita yang sesuai dengan landasan yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:



**Fig 9.** Bagan Proses Perancangan Karya

(Sumber: Pribadi)

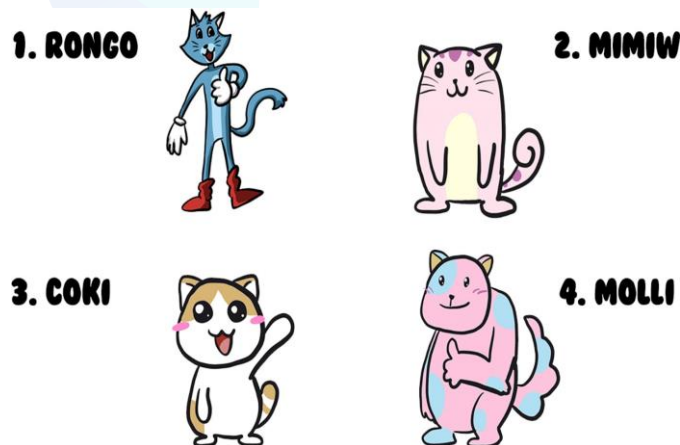
Setelah mendapatkan hasil dari analisa, maka akan masuk ke tahapan selanjutnya yakni pemilihan materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Adapun untuk perancangan purwarupa pertama telah ditentukan materi yang dirancang yakni “melatih pergerakan motorik halus dan kasar, serta mengenalkan anak pada dunia kreativitas” sesuai dengan buku panduan untuk pendidikan anak usia dini.

Setelah memilih desain karakter dan warna-warna yang akan digunakan maka dibuatlah sketsa pembuatan karakter kucing, merujuk pada data yang diperoleh melalui wawancara dan pengalaman langsung anak-anak lebih menyukai hewan kucing, maka dari itu pembuatan karkater adalah seekor kucing.



**Fig 10.** Sketsa Karakter (Sumber: Pribadi)

Setelah membuat sketsa akan dilanjutkan pewarnaan agar karakter semakin menarik dengan begitu dapat diperoleh karakter yang tepat yang dapat menarik untuk anak-anak.



**Fig 11.** Pewarnaan Karakter (Sumber: Pribadi)

Karakter-karakter kucing ini akan memiliki sifat yang berbeda-beda dari karakter yang lain dapat dilihat dari bentuk yang berbeda-beda pada karakter kucingnya.

- a. Rongo memiliki karakter yang gesit, cerdas dan percaya diri.
- b. Mimiw karakter kucing dari luar angkasa yang memiliki keajaiban.
- c. Coki memiliki karakter yang ramah, pintar dan imut.
- d. Molli memiliki karakter yang ramah dan karakter seperti seorang ayah.

Setelah dibuat dan dipilihnya gambar karakter kucing, selanjutnya dibuatlah karakter sifat dan kepribadiannya.

- Nama : Coki.
- Sifat : Baik, ramah, suka mengajar, suka bermain, murah senyum, dan pintar.
- Keahlian : Menggambar, matematika, membaca, menari, menyanyi, dan berbahasa.

Coki adalah seekor kucing yang menggemaskan, memiliki suara imut dan juga dia adalah kucing yang ramah sekaligus pintar yang akan selalu menemani teman-temannya belajar sambil bermain. Setelah semua tahapan desain telah selesai dibuat, maka tahapan selanjutnya seluruh hasil desain akan diterapkan pada tahapan ini yakni tahapan implementasi. Tahapan implementasi adalah tahapan penerapan seluruh hasil desain kedalam sebuah komposisi animasi yang didalamnya terdapat beberapa bagian tahapan yang bersifat teknis diantaranya dimulai dari tahapan penyiapan aset, environment (ilustrasi suasana), penggerakan model animasi, pengisian suara (dubbing), perancangan ilustrasi musik, compositing, dan render.

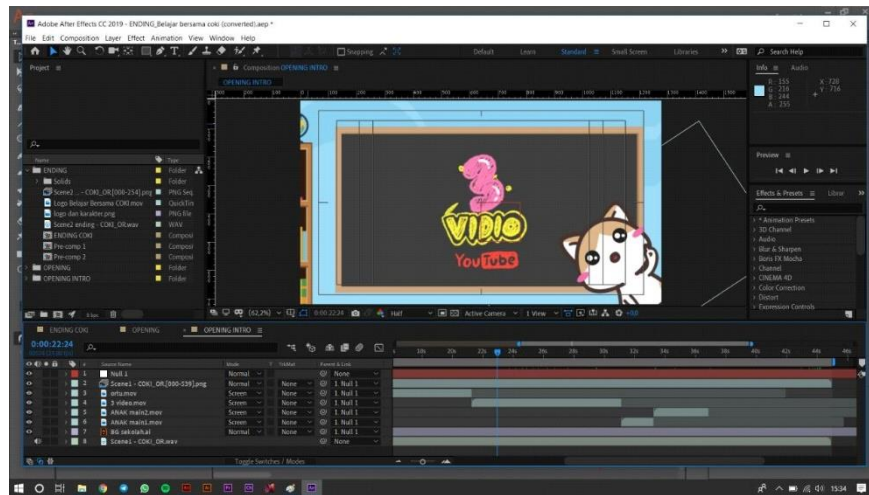
Pada tahapan perancangan aset seluruh kebutuhan aset dari mulai pendukung hingga inti untuk sebuah karya purwarupa ini dibuat pada tahapan ini. Seluruh aset dibuat berdasarkan hasil perenungan akan beberapa gambar model yang pernah terlintas sehingga pemaknaan yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diharapkan juga mampu menjadi sebuah kesatuan yang harmonis. Berikut adalah beberapa perancangan aset yang telah dikerjakan:



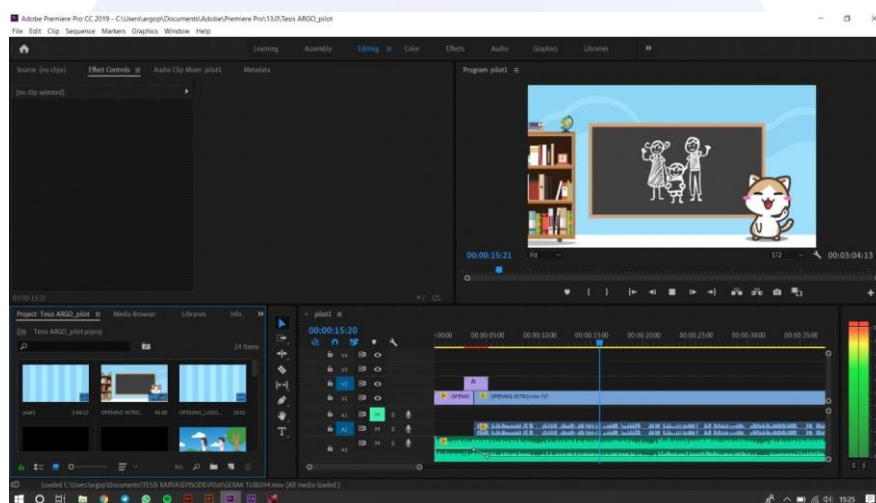
**Fig 12.** Karakter Coki (Sumber: Pribadi)

Merupakan perancangan aset utama yakni karakter coki yang telah juga dibahas pada penulisan sebelumnya. Sesuai dengan hasil riset dan kebutuhan sehingga hasil diharap cukup menjawab keinginan koresponden. Perancangan ini menggunakan software Adobe Illustrator, dan dibantu dengan panduan yang telah dibuat sebelumnya menggunakan gambar tangan.

Compositing digunakan untuk menggabungkan dan memberi hasil final yang harmonis. Penggabungan beberapa media ini juga diperlukan proses perasa, sehingga setiap unsur media (Animasi, Dubbing, Ilustrasi Musik) yang digabungkan dapat menjadi satu kesatuan yang harmonis dan mampu menarik audiens.



**Fig 13.** Proses Compositing Animasi pada Adobe After Effect (Sumber: Pribadi)



**Fig 14.** Proses Compositing Media pada Adobe Premier Pro (Sumber: Pribadi)

Setelah proses penggabungan semua unsur baik dari animasi, musik dan dubbing maka akan dilanjutkan ke bagian perenderan (rendering) atau proses untuk membuat hasil akhir animasi.

Pengujian dilakukan sebagai langkah uji ulang dari hasil akhir, sehingga hasil akhir terukur dan valid dengan landasan perancangan. Adapun tahapan pengujian dibagi beberapa tahapan yakni tahapan internal dan eksternal.

#### 4. SIMPULAN

Sesuai dengan fokus utama dan tujuan dari perancangan karya ini, maka kesimpulan mengenai perancangan ini dapat ditarik menjadi dua bagian yakni berkaitan dengan; (1) Perancangan animasi yang sesuai kurikulum dan didukung dengan adanya positioning dan diferensiasi, dan (2) Faktor perancangan animasi untuk paud dan taman kanak-kanak melalui media youtube sesuai dengan kurikulum pendidikan Indonesia.

- a. Perancangan animasi yang sesuai kurikulum dan didukung dengan adanya positioning dan diferensiasi.

Perancangan animasi bagi anak akan sangat menyenangkan untuk dinikmati bagi target audiens (anak-anak). Namun menjadi tantangan ketika merancang

sebuah animasi dengan materi kurikulum sehingga animasi yang dihadirkan adalah animasi bermuatan pelajaran sesuai dengan kurikulum Indonesia. Peran positioning dan diferensiasi diperlukan dalam perancangan ini, tanpa adanya diferensiasi maka animasi akan menjadi sama dengan animasi pada umumnya dan belum tentu diminati oleh anak-anak, serta tanpa adanya positioning maka animasi akan kehilangan tempat untuk disajikan kapanpun dan dimanapun dengan segala keterbatasannya.

- b. Faktor perancangan animasi untuk paud dan taman kanak-kanak melalui media youtube sesuai dengan kurikulum pendidikan Indonesia. Dalam melakukan perancangan animasi untuk anak yang sesuai dengan kurikulum pendidikan Indonesia diperlukan beberapa faktor penting yang menjadi syarat utama sehingga karya ini tetap sesuai dengan tujuan utama. Adapun faktor penting adalah materi, metode perancangan, dan teori dasar; materi yang di kumpulkan dari beberapa sumber menjadi satu kesatuan melalui proses analisa yang terdapat dalam metode perancangan dimulai dari proses pengumpulan data, analisa dan perenungan, hingga tahap akhir sehingga menjadi sebuah kesatuan karya yang sesuai dengan harapan. Adapun perancangan ini akan dilanjutkan kepada beberapa episode yang akan disesuaikan dengan materi secara berurutan pada buku kurikulum pendidikan di Indonesia.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Armando, Ade. 2011. *Televisi Jakarta di atas Indonesia*. Yogyakarta: Bentang.
- [2] Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- [3] Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- [4] Faris, Ahmad. & Lestari, Ade Fitria. 2016. "Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini".
- [5] Kartajaya, Hermawan. 2006. *Marketing Plus 2000 Siasat Memenangkan Persaingan Global*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [6] Kartika, Sony. 2006. *Kreasi Artistik*. Karanganyar: Citra Sain.
- [7] Masitha, Aries Devi. & Maureen, Irena Yolanita. 2014. "Pemanfaatan Media Video Animasi Pembelajaran Tema Alam Semesta Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Informasi Anak Kelompok Bermain Usia 3-4 Tahun PPT Bina Balita".
- [8] Muharto dan Arisandy. 2016. *Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- [9] Pietono, Yan Djoko. 2014. *Mendidik Anak Sepenuh Hati*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [10] Pratama, Hellen Chou. 2012. *Cyber Smart Parenting: kiat sukses Menghadapi dan Mengasuh Generasi Digital*. Bandung: PT Visi Anugrah Indonesia.
- [11] Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [12] Sudibyo, Agus., Andre, Taufik., Aminuddin, Indarwati., Simbollah, Nurliah. 2004. *Ekonomi Politik Media Penyiaran*. Yogyakarta: LKIS.
- [13] Sunarni, 2014. "Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media animasi pada anak kelompok B1 TK KKLKMD Sedyo rukun, Bambanglipuro, Bantul".
- [14] <https://idseducation.com/articles/perkembangan-animasi-di-indonesia->

sekarang/

[15] <https://www.youtube.com/watch?v=vhfFa--TIUM>

