PERANCANGAN *ANIMATED MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAN ANAK TUNAGRAHITA

ANIMATED MOTION GRAPHIC DESIGN AS ALTENATE MEDIUM FOR MENTALLY DISABLED CHILDRENS

Ghaisani Dwi Miranti[1], I Dewa Alit Dwija Putra, S.Sn., M.Ds[2]
Siti Hajar Komariah,S.Pd., M.M.[3]
[1,2,3]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
[1]ghaisanidwimiranti4@gmail.com, [2]

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang terpenting untuk proses perkembangan anak dari sejak kecil hingga dewasa. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang layak tanpa terkecuali anak – anak berkebutuhan khusus yang lebih dispesifikasikan kepada anak tunagrahita. Karena memiliki karakter yang berbeda dari anak lainnya metode yang digunakan untuk belajar tentunya juga berbeda, kurangnya pengetahuan masyarakat tentang anak tunagrahita serta sarana yang masih belum efektif juga menjadi faktor penghambat mereka dalam proses belajar dan mengajar. Penulis mengumpulkan data dengan melakukan metode studi kepustakaan, observasi, wawancara, yang dilakukan di SLBC Angkasa Halim Perdana Kusuma, Jakarta timur, serta mengkaji visual dengan menggunakan matriks perbandingan. Berdasarkan hasil pengumpulan data perancangan *Motion Graphic* animasi dapat menjadi media alternatif belajar untuk anak tunagrahita. *Motion Graphic* animasi ini dikhususkan untuk anak berkebutuhan khusus tunagrahita sedang serta untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan metode yang berbeda. Penulis merancang *Motion Graphic* animasi ini dengan materi bina diri agar dapat membantu anak tunagrahita memahami materi bina diri. Sasaran penelitian ini yaitu siswa – siswi penyandang tunagrahita yang dispesifikasikan kepada anak kelas 6 Sekolah Dasar. Penulis berharap *Motion Graphic* animasi ini dapat membantu para pengajar, maupun orangtua dalam membimbing dan mengajarkan anak – anak tunagrahita dengan metode pembelajaran tersebut.

Kata kunci : Tunagrahita, Anak Berkebutuhan Khusus, Motion Graphic, Animasi, Media Pembelajaran

---

Abstract

Education is the most important thing for the process of children development from childhood to adulthood. Every children is entitled to a proper education without exception especially children with special needs which is more specified to mentally disabled children. Because it has a different character than other children, the method used for learning is also different, the lack of knowledge of the community about the mentally disabled children as well as the facilities that are still not effective also be a factor inhibiting them in the learning and teaching process. The authors collected data by conducting literature study method, observation, interview, conducted at SLBC Angkasa Halim Perdana Kusuma, east Jakarta, and reviewing the visuals using a comparison matrix. Based on the results of data collection Animated *Motion Graphic* design can be an alternative learning media for mentally disabled children. *Animated Motion Graphic* is devoted to children with mentally disabled children as well as to assist teachers in delivering materials with different methods. The author designed this *Animated*

***Motion Graphic* with self-building material in order to help the mentally disabled children understand self-development material. The objectives of this study were mentally disabled students, specified to the 6th grade elementary school. The authors hope this animated *Motion Graphic* can help teachers, as well as parents in guiding and teaching mentally disabled children with these learning methods.**

Keyword : Mentally Disabled Children, Motion Graphic, Animation, Instructional Media

1. Pendahuluan

Di Indonesia terdapat anak berkebutuhan khusus atau yang biasa disebut disabilitas, merekapun layak mendapatkan pendidikan seperti yang tertera pada UUD 1945 pasal 31 (1). Berdasarkan penelitian lembaga penyeledikan ekonomi dan masyarakat (LPEM) fakultas ekonomi bisnis (FEB) universitas UI pada akhir tahun 2016, bahwa jumlah estimasi penyandang disabilitas di Indonesia sudah mencapai 12,15% dari populasi atau hampir sekitar 30 juta jiwa. Dari jumlah tersebut kategori sedang terdapat 10,29% dan kategori berat terdapat 1,87% (http://www.rappler.com/indonesia/126291)[1]. Dalam tugas akhir ini penulis akan membahas anak berkebutuhan khusus tunagrahita sedang, tunagrahita memiliki *IQ* dibawah rata – rata anak normal lainnya, sehingga menghambat kinerja otak mereka serta menggangu perkembangan intelektual dan kecerdasannya, beberapa klasifikasi anak tunagrahita menurut Mohammad Effendi, 2006:90[2]. Pertama tunagrahita ringan (debil atau maron) memiliki *IQ* 50-75, kedua tunagrahita sedang (imbecil) memiliki *IQ* 25-50, ketiga tunagrahita berat (idiot) memiliki *IQ* 0 -25. Dalam kemampuan proses belajar, anak tunagrahita ringan merupakan anak mampu didik dan mampu latih, sedangkan anak tunagrahita sedang merupakan anak yang mampu latih dan untuk anak tunagrahita berat merupakan anak yang sulit untuk melakukan keduanya. Karena anak tunagrahita sedang memiliki kemauannya sendiri dalam belajar, serta sulit bagi mereka dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama dan sulit memahami materi yang diajarkan oleh pengajar, sehingga dibutuhkan metode lain agar mereka dapat tertarik selama proses belajar – mengajar sehingga mereka mampu memahami materi yang diberikan oleh pengajar. Selain pendidikan akademis dan non akademis, anak tunagrahita juga memiliki pendidikan khusus yang dinamakan "Bina Diri". Dalam hal ini media *Motion Graphic* animasi tersebut akan dijadikan sebagai sarana alternatif menyampaikan materi tentang bina diri untuk siswa kelas 6.

[1] http://www.rappler.com/indonesia/126291 Diterbitkan pada pukul 2:30 PM, Maret 18, 2016 diperbaharui pada pukul 2:59 PM, Maret 18, 2016.

[2] Effendi, Mohammad.(2006).*Psikopedagogik Anak Berkelainan.Jakarta*: Bumi Aksara.

2. Kajian Teori

2.1 Teori Media Pembelajaran

Dalam hal pembelajaran guru, buku, serta lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektornis untuk memproses, menangkap, serta menyusun kembali informasi verbal (Arsyad, 2015:3).

2.2 Teori Animasi

Animasi merupakan sebuah proses menciptakan gerak atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga dikatakan perubahan bentuk dari sebuah objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. (Bustaman,2001:32-33).

2.3 Teori Motion Graphic

Motion Graphic merupakan grafis yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan sebuah ilusi dari gerak ataupun sebuah *transformasi*. Saat ini *Graphic Design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan sebuah teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design* (Wardhani, 2014:3).

2.4 Teori Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati melalui panca indera mata (Daryanto, 1993:27).

2.5 Teori Multimedia

Multimedia merupakan "berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan juga video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya" (Vaughan ,1994:4).

2.6 Teori Layout

Menyusun, menata atau memadukan unsur – unsur komunikasi grafis yang akan menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, agar menarik perhatian serta tercapainya tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata letak. (Pujriyanto, 2005: 71).

2.7 Teori Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang memperlajari tentang huruf. Memperlajari anatomi huruf sangat penting untuk dapat memahami dari setiap keunikan huruf secara fisik. (Pujriyanto, 2005: 56)

2.8 Teori Waena

Warna termasuk dalam unsur yang nampak atau biasa disebut visual. Selain itu ia mengatakan bahwa warna dapat membedakan sebuah bentuk sekelilingnya (Prawira,1989:4).

2.9 Teori Tunagrahita

Anak tunagrahita biasanya kurang bisa mengkoordinasikan motorik kasar dan halus. Salah satu contohnya adalah kesulitan menyisir ataupun mengancingkan baju sendiri. Selain itu anak tunagrahita juga kesulitan mengkoordinasikan antara kemampuan kognitif dan bahasa, misalnya memahami manfaat suatu benda (Selikowitz,2001).

3. Metode Penelitian

1 Studi Kepustakaan

Studi kepustaan tidak hanya untuk mencari data sekunder untuk mendukung penelitian tetapi untuk mengetahui sampai mana ilmu yang berhubungan dengan penelitian yang kita teliti, sehingga mendapatkan kesimpulan apa yang dibutuhkan dapat diperoleh (Nazir 2005: 93).

2 Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang memiliki tujuan dimana narasumber menggali apa yang peneliti butuhkan, memaparkan konsep dan menceritakan pengalaman serta pandangan dari individu yang di wawancara mengenai topik pembicaraan sesuai dengan kebutuhan pewawancara yang dilakukan secara kolaboratif (Sowardikoen,2013:20).

3 Metode Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data, yang mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian untuk memperhatikan kegiatan yang diteliti (Riduwan, 2004:104).

4 Matriks Perbandingan

Matriks Perbandingan adalah alat yang rapih dan baik untuk mengelola informasi atau untuk analisis. Matriks perbandingan merupakan sebuah kolom dan baris, yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, sebuah konsep atau seperangkat data, untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan data pada penelitian (Rohidi, 2011:247).

4. Hasil & Diskusi

Media visual dapat membantu untuk proses belajar dan mengajar, salah satunya menggunakan media *Motion Graphic.* Anak tunagrahita membutuhkan visual yang sederhana serta mudah dipahami dan memiliki warna yang cerah. Sarana dan prasarana yang ada disekolah masih belum efektif. Gaya *flat design* terlihat menarik sehingga dapat membantu menarik perhatian mereka, Berdasarkan hasil survey gaya animasi ben10 dapat dijadikan referensi untuk pembuatan *Motion Graphic.*

Agar dapat menjawab dari hasil wawancara dengan pengajar anak tunagrahita serta metode pengumpulan data yang lainnya, maka *Motion Graphic* untuk media alternatif belajar anak tunagrahita, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, *a)* Materi yang diberikan seputar Bina Diri agar mereka dapat melakukan aktifitas sehari – hari secara mandiri. *b) Motion Graphic* animasi dapat menjadi media alternatif untuk anak tunagrahita, dibuat dengan penyampaian yang sederhana dengan tipografi yang jelas serta warna yang cenderung mencolok dalam lingkaran warna hangat, ringan dan sejuk untuk kebutuhan belajar mengajar anak tunagrahita dengan audio & visual.

5. Konsep dan Hasil Perancangan

5.1 Konsep Pesan

Perancangan konsep pesan dalam tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan *Motion Graphic* yang mudah dan menyenangkan untuk membantu anak tunagrahita dalam mempelajari bagaimana cara membina diri. *Motion Graphic* ini berjudul "Mari Belajar", berisi materi bina diri dalam mempelajari tata cara makan dan menggunakan peralatan makan, media ini juga diperuntukkan untuk membantu pengajar maupun orangtua dalam menyampaikan materi bina diri secara visual sebagai sarana yang dapat membantu anak tunagrahita dalam proses belajar mengajar.

5.2 Konsep Kreatif

Pada perancangan media *Motion Graphic Chapter 1* mempelajari bina diri, berisi materi tata cara makan dan menggunakan peralatan makan, agar anak tunagrahita mampu memahami bagaimana cara menggunakan peralatan makan dan bagaimana tata cara makan. Dalam *Motion Graphic* ini akan berdurasi kurang dari tiga menit karena setiap gerakan dibuat lebih lamban dari *Motion Graphic* pada umumnya agar anak tunagrahita mampu memahami materi yang diberikan. Dalam *Motion Graphic* ini akan menampilkan 1 buah karakter perempuan menggunakan pakaian muslim terinspirasi dari tokoh pengajar dan siswi di SLBC Angkasa, sebagai karakter pendukung dalam *Motion Graphic.* Tampilan lainnya akan difokuskan pada bagian tubuh untuk memperlihatkan bagaimana cara menggunakan peralatan makan. Dalam *Chapter 2* mempelajari bina diri dengan materi tentang kebersihan badan, agar anak tunagrahita mampu menjaga kebersihan badan. Dalam *Motion Graphic Chapter 2,* terdapat 1 buah karakter laki – laki sebagai karakter pendukung dalam *Motion Graphic.* Tampilan lainnya akan difokuskan pada peralatan yang akan digunakan.

5.3 Konsep Visual

Konsep visual yang terdapat dalam perancangan *Motion Graphic* animasi ini dibagi menjadi 4 bagian yaitu, gaya visual, warna, tipografi, audio.

5.4 Konsep Media

Agar *Motion Graphic* ini dapat tersampaikan dan dapat dipergunakan dengan tepat, hasil dari *Motion Graphic* yang telah dibuat akan disimpan kedalam CD dan diberikan kepada pengajar maupun orangtua. Pada sisi cover akan diberikan petunjuk bagaimana tata cara belajar menggunakan CD *Motion Graphic* tersebut. Selain disimpan dalam bentuk CD, *Motion Graphic* ini akan di *upload* ke media *youtube* sehingga apabila pengajar atau orangtua memiliki akses internet dapat melihat video tersebut dan bisa membimbing untuk belajar.

5.5 Konsep Bisnis

Data Motion Graphic

1. Pra Production
2. Production
3. Post Production
4. Jumlah CD (20 copy)
5. Cover & Label CD
6. Channel Youtube

Rincian Dana

1. Motion Graphic

Biaya Desain	15% dari total biaya Produksi	Rp 60.000;-
Biaya Produksi	1. Praproduction - Observasi - Storyline & Storyboard 2. Production - Ilustrasi - Animasi Motion Graphic	 Rp 50.000;- Rp 100.000;- Rp 50.000;- Rp 100.000;-

	3. Post Production - Audio - Mastering/Render	 Rp 50.000;- Rp 50.000;-
	Biaya Total	Rp 460.000;-

2. Label CD

Biaya Desain	15% dari total biaya Produksi	Rp 10.500;-
Biaya Produksi	- Ilustrasi - Cetak Label (20 keping) (1-100 lembar = Rp 1.000;-) Berdasarkan harga di Only-print.com	Rp 50.000;- Rp 20.000;-
	Biaya Total	Rp 80.500;-

3. Cover CD

Biaya Desain	15% dari total biaya Produksi	Rp 16.500;-
Biaya Produksi	- Ilustrasi - Cetak Cover CD (20 Cover) (Cetak Uk.A3 = 6.000) Berdasarkan harga di dianavejaya.com	Rp 50.000;- Rp 60.000;-
	Biaya Total	Rp 126.500;-

Perkiraan penjualan perkeping

Biaya Total Motion Graphic = Rp 460.000;-

Biaya Total Label CD = Rp 80.500;-

Biaya Total Cover CD = Rp 126.500;-

_____ +

Total = Rp 587.000;- / 20keping

= Rp 33.350;- /keping

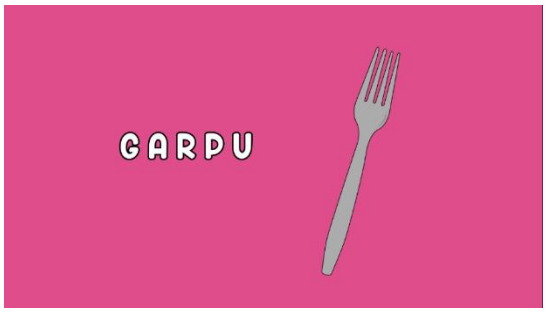
5.6 Rancangan Karya Visual

5.6.1 Tipografi

Berikut ini merupakan pengaplikasian penggunaan tipografi yang telah dipilih pada konsep visual.

Gambar 1 Implementasi Font Pada Karya
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

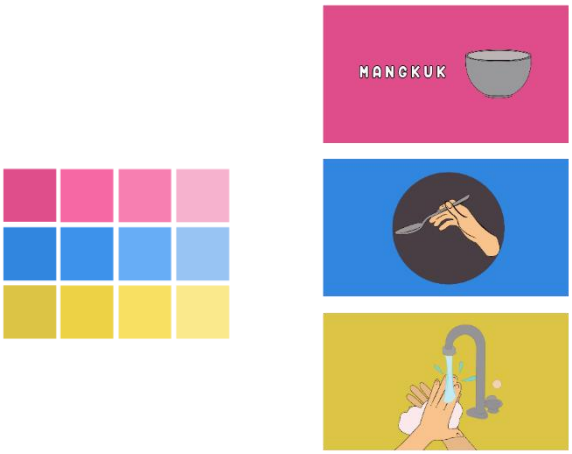
Gambar 2 Implementasi Font Pada Karya
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3 Implementasi Font Pada Karya
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5.6.2 Warna

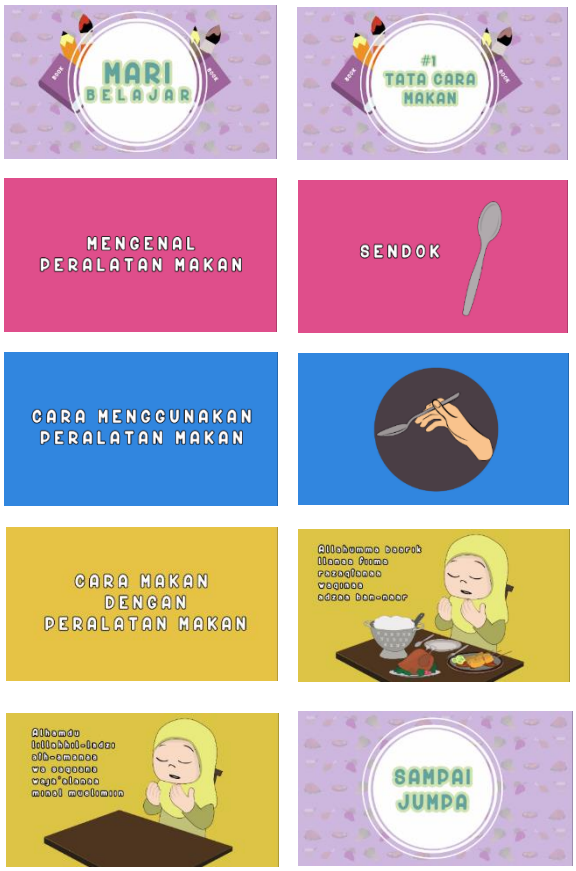
Berikut ini merupakan pengaplikasian penggunaan warna yang telah dipilih pada konsep visual.



Gambar 4 Implementasi Warna pada Karya
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5.6.3 Hasil Karya

1. Motion Graphic #1



Gambar 5 Scene Motion Graphic
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. Motion Graphic #2

Gambar 6 Scene Motion Graphic
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3. Cover CD

Gambar 7 Label CD
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4. Label CD

Gambar 8 Cover CD
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

6. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan perancangan hasil Tugas Akhir yang telah dilakukan oleh penulis, penulis menyimpulkan bahwa anak tunagrahita memiliki karakteristik yang berbeda, dan kemauannya sendiri dalam belajar sehingga dibutuhkan penanganan khusus serta cara yang tepat untuk menangani mereka dalam proses belajar mengajar. Media *Motion Graphic* dapat menjadi salah satu media untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar untuk anak tunagrahita, karena media ini dapat menarik perhatian mereka, serta membantu mereka agar mudah memahami dan mengingat materi yang diberikan. Diharapkan dengan adanya *Motion Graphic* ini, pengajar maupun orangtua dapat memiliki media alternatif untuk mengajarkan anak tunagrahita dengan metode yang berbeda. Dalam semua kategori anak tunagrahita dibutuhkan metode dan cara penanganan yang berbeda, maka dari pada itu sebaiknya dapat memahami karakteristik anak tunagrahita. Sasaran target yang spesifik sangat membantu dalam penelitian, karena dari sasaran target tersebut dapat membantu menentukan gaya gambar yang akan digunakan, pemilihan bahasa dalam motion graphic, dan hal lain yang bersangkutan dalam perancangan media. Penggunaan visual, audio, kata dan kalimat dalam media harus disesuaikan dengan kebutuhan sasaran target. Memiliki lebih banyak tempat observasi dalam pengembangan penelitian.

Daftar Pustaka :

Arsyad, Azhar.(2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Bustaman, Burmansyah.(2001). *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.

Daryanto. (1993). Media Visual untuk Pengajaran Teknik. Bandung: Tarsito.

Prawira, Sulasmi Darma. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta.

Pujriyanto.(2005). *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer).* Yogyakarta: CV Andi Offset.

Selikowitz, M. (2001). *Mengenal Sindrom Down*. *Arcan*: Jakarta.

Vaughan,T.(1994). *Multimedia : Making it work (2nd ed.).* USA: McGraw-Hill.

Wardhani, Rahmi Kesuma. (2014). *Perancangan Video Dokumenter Autisme*. Vol 3(1): 3