

Perancangan Animasi Adaptasi Kisah Semangat Masa Muda Bung Tomo Untuk Anak Usia Sekolah Dasar

Rakhmat Insan Lazuardi dan Didit Prasetyo

Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: didit@its.ac.id

Abstrak—Pembelajaran sejarah memiliki sebuah nilai penting salah satunya rasa nasionalisme untuk anak sekolah dasar, namun gaya tenaga pengajar pelajaran sejarah cenderung membosankan dan monoton sehingga anak-anak malas mempelajari sejarah. Permasalahan yang akan terjadi apabila terus berlanjut dan seiring perkembangan teknologi, anak sekolah dasar sekarang semakin tidak mengetahui jasa leluhur para pahlawan. Padahal dengan mengetahui jasa para pahlawan diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai keteladanan pahlawanan dan penting di umur mereka tentang pembentukan karakter. Dalam proses perancangan animasi teori yang digunakan dalam merancang animasi yaitu teori dua belas prinsip animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, wawancara, penyebaran kuesioner dan postest. Maka dari itu perlu dilakukan sebuah upaya salah satunya dengan ‘perancangan animasi adaptasi kisah pahlawan Bung Tomo untuk anak usia sekolah dasar’, tujuannya memberikan motivasi yang dapat mempengaruhi mereka pada hal positif seperti semangat dan berprestasi di bangku sekolah.

Kata Kunci— Adaptasi, Animasi, Bung Tomo, Fiksi, Nasionalisme

I. PENDAHULUAN

BERBICARA mengenai media pembelajaran khususnya sejarah menjadi salah satu jenis pembelajaran yang telah diberikan kepada anak-anak sejak duduk di Sekolah dasar hingga ke Sekolah Menengah Atas, Tidak hanya pelajar. Pembelajaran sejarah dapat dipelajari Kembali pada tingkat universitas yang berdasarkan dengan prodi kejuruan yang diambil sehingga pembelajaran sejarah tidak luput dari hilangnya jaman. Pembelajaran sejarah memiliki sebuah nilai penting yang ditanamkan pada anak-anak khususnya di bangku Sekolah dasar yaitu rasa Nasionalisme. Menurut Irmadhan (2017), Nasionalisme dapat diartikan sebagai proses penanaman pemahaman akan cinta tanah air yang berkaitan erat dengan budaya dan tradisi sejarah suatu bangsa.

Dibidang Pendidikan, pembelajaran sejarah diangkat sebuah pembelajaran yang sangat membosankan dan monoton karena disetiap perkembangan sejarah tingkat pembelajaran yang diajarkan oleh tenaga pengajar terutama ditingkat Sekolah dasar terbilang tidak menarik dan efisien. Sehingga proses pembelajaran dengan media hafalan tidak efektif dan memberikan dampak yang membosankan serta berkurangnya rasa semangat anak-anak dalam proses pengembangan nilai nasionalisme dan nasionalisme jati diri bangsa [7].

Hasil penelitian penulis mengenai studi kasus yang penulis angkat mengenai video animasi sejarah kepahlawanan Bung Tomo, menjadi salah satu pembelajaran sejarah yang memiliki

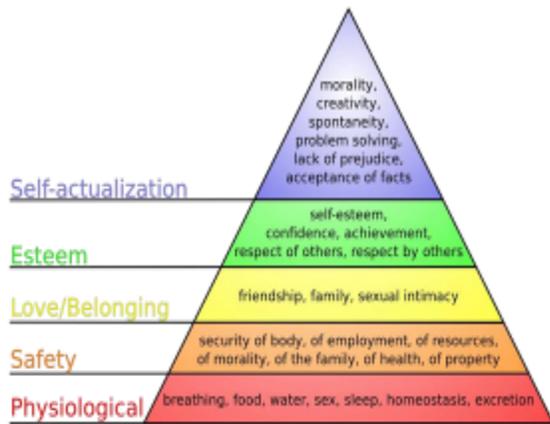
makna tertentu yang tertanam didalamnya yaitu kasus pertempuran 10 November Surabaya yang menjadi sejarah dunia yang yang tertuang dalam materi pembelajaran sejarah pada tingkat sekolah dasar pada media materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dari pembelajaran pertempuran tersebut menjadi media utama dalam proses pembelajaran sejarah agar para siswa mampu mengamalkan sikap rasa patriotism dan kepahlawanan pada anak khususnya usia 9-12 tahun.

Peristiwa pertempuran 10 November tersebut menjadi salah satu momen peristiwa yang sejarah para pejuang yang melibatkan banyak pasukan Indonesia melawan pasukan asing yang bertujuan untuk merubut proklamasi untuk bertujuan untuk kemerdekaan Indonesia. Salah satu pahlawan yang menjadi mampu memberikan rasa semangat dan memicu rasa nasionalisme masyarakat Indonesia adalah pahlawan Bung Tomo yang dikemukakan beliau pada sebuah pidato yang dibawakan [1].

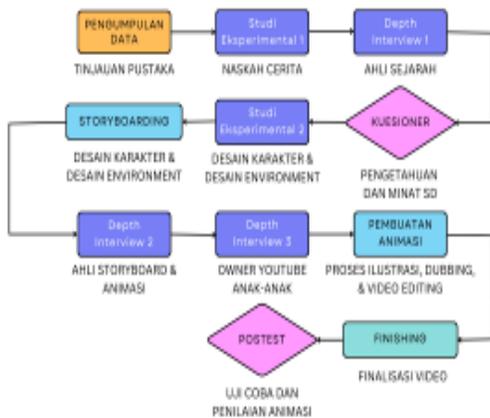
Menurut Agustin (2011), pengaruh budaya visual khususnya di masa digitalisasi, proses pembelajaran sejarah kini terhitung memiliki presentase yang sangat rendah dikarenakan, pada masa digitalisasi pengaruh perkembangan digital pada anak-anak sangat berkembang pesat khususnya pada media konvensional dan interaktif yang dibentuk berupa media digital. Sehingga dari dampak digitalisasi pembelajaran sejarah lebih sulit diterima oleh anak khususnya Sekolah Dasar, oleh karena itu sesuai dengan pendapat Yodi (2012) banyaknya informasi-informasi baru yang dapat merubah ransangan dan stimulus dari pengaruh digitalisasi tersebut dan berdampak pada sikap dan perilaku anak-anak

Perancangan video ekspalanasi nantinya akan dirancang dengan kurun waktu yang telah ditentukan yaitu dengan durasi kurang lebih 6 menit [3]. Sehingga dari perancangan video tersebut mampu mengenalkan sebuah sejarah khususnya sejarah kepahlawanan Bung Tomo, dengan unsur nilai video yang menari, mudah dipahami, menyenangkan dan mampu menumbuhkan rasa nasionalisme pahlawan [14].

Perancangan video interaktif sangat berhubungan erat dengan teks eksplanasi [6]. Yang dimana Teks eksplanasi adalah sebuah teks yang mampu menafsirkan dan mengartikan sebuah proses ataupun atau hal penting yang sesuai dengan fakta atau kejadian fenomena sebenarnya. Sehingga menurut Sadiman (2019:74) perancangan video ekspalanasi dihubungkan dengan media audio dan video yang mampu menampilkan sebuah video dengan media yang konvensional yang berisikan dengan teks, gambar, audio berupa suara dan musik sehingga maksud dan pesan yang disampaikan dari perancangan video



Gambar 1. Teori Hierarki Kebutuhan Maslow



Gambar 2. Bagan alur penelitian.

sesuai dengan fakta sebenarnya. Oleh karena dari pernyataan kedua pendapat tersebut mampu meningkatkan rasa nilai nasionalisme sesuai dengan rasa dan semangat para pejuang pada pertempuran 10 November.

Banyak ahli psikolog mengatakan bahwa anak-anak usia sekolah dasar sudah memiliki kemampuan kognitif yang memungkinkannya untuk bernalar (walaupun masih induktif), bisa mengingat, bisa menggunakan kalimat semakin kompleks dan sosial [13]. Kemampuan kognitif bisa ditingkatkan dengan mengasah imajinasi berbagai aktivitas menyenangkan yang menampilkan audio dan visual salah satunya seperti media animasi, dengan melatih imajinasi anak belajar menyelesaikan masalah atau *problem solving* [10]. YouTube Kids merupakan solusi yang tepat untuk mengurangi dampak negatif YouTube terhadap anak sekolah dasar. YouTube Kids hadir dengan kontrol seperti pengatur waktu, blokir, laporan video, dan pengaturan konten berdasarkan usia anak. Orang tua harus meningkatkan perlindungan konten anak-anak mereka dengan memperkenalkan anak-anak mereka ke YouTube Kids dan menggunakan YouTube Kids dan fitur-fiturnya untuk memantau aktivitas video anak-anak mereka. Anak-anak dapat menggunakan YouTube Kids sebagai alat belajar untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan sosial mereka [2].

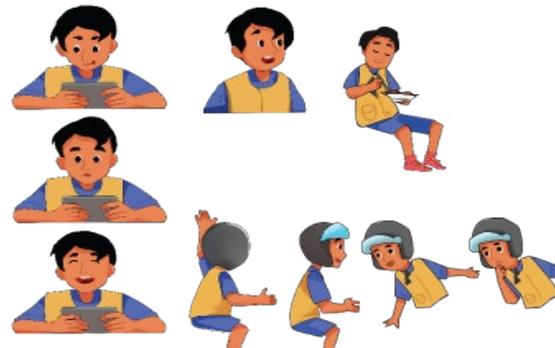
Berdasarkan hal tersebut diatas menjadi alasan peneliti untuk merancang video animasi sejarah kepahlawanan Bungtom berupa perancangan media baru yang dapat menjadi media yang pembelajaran yang menarik, dan konvensional untuk



Gambar 3. Grafik Pembabakan.



Gambar 4. Sketsa Karakter Budi.



Gambar 5. Desain final karakter Budi.

meningkatkan hasil belajar siswa dan Memperkenalkan sejarah pahlawan pada anak bermanfaat untuk mengenalkan jasa para pahlawan melalui “Perancangan Video Animasi Sejarah Pahlawan Bung Tomo Dengan Tema Semangat Giat Belajar Untuk Usia 6-12 Tahun”. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan siswa SD menjadi semangat giat belajar dan video ini dapat melengkapi dan meningkatkan video yang sudah ada sebelumnya.

A. Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang video animasi sejarah pahlawan Bung Tomo dengan tema semangat giat belajar belajar untuk usia 6-12 tahun?”

B. Batasan Masalah

Berikut adalah definisi masalah penelitian, berdasarkan identifikasi dan pembingkai masalah agar pembahasan tetap memiliki fokus dan arah yang jelas:

1. Merancang sebuah video animasi tentang prestasi pahlawan Bung Tomo umur 12-19 tahun dengan tema semangat giat belajar untuk anak usia 6-12 tahun

Durasi animasi 5-10 menit terdiri dari visual pendukung, voice over dan backsound dengan resolusi video 1920x1980 yang akan di upload ke platform Youtube

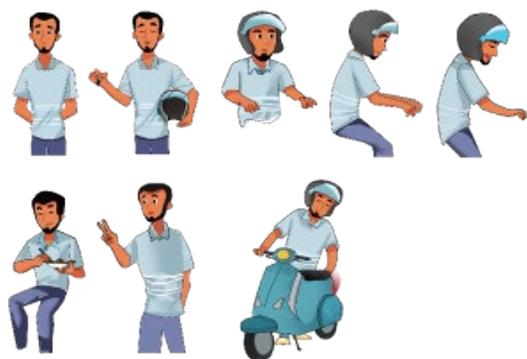
2. Penulis merancang video animasi dari hasil kajian pustaka, hasil penyebaran kuesioner, hasil wawancara dengan para ahli, hasil observasi mandiri, pembuatan naskah, storyboard, proses ilustrasi, proses editing hingga finishing animasi.



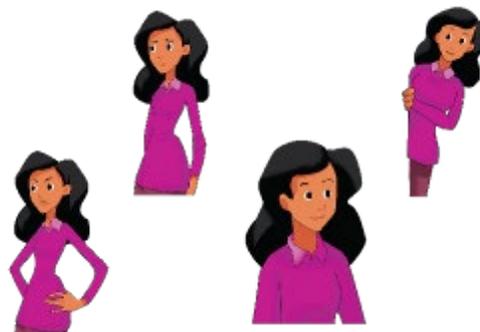
Gambar 6. Sketsa karakter Ayah.



Gambar 8. Sketsa Karakter Ibu.



Gambar 7. Desain Karakter Ayah.



Gambar 9. Desain Karakter Ibu.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah penelitian ini, maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk membangun lingkungan belajar alternatif bagi siswa dalam bentuk video animasi yang menyajikan prestasi dan karir Bung Tomo, diadaptasi dari buku dan diimplementasikan dalam bentuk animasi. formulir di platform YouTube

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Animasi

Animasi yang dipilih untuk dijadikan acuan dalam animasi dengan genre *history* yaitu Lebih Tau Sejarah VOC di Indonesia, KokBisa Soekarno pemimpin besar revolusi Indonesia, dan Ted Ed – How did hitler rise to power.

B. Tinjauan Pustaka Konten Bung Tomo

Riset data sekunder melalui studi literatur pada buku "Pekik Takbir Bung Tomo" oleh Fery Taufiq yang berisi kisah semangat masa muda Bung Tomo dan "Pandu Garuda yang Pantang Menyerah" oleh Aira Kimberly yang berisi lebih detail prestasi dan karir Bung Tomo.

C. Tinjauan Teori

Teori yang digunakan menjadi dasar dan acuan untuk perencanaan konten dan media. Tinjauan teori dilakukan pada Konsep dasar animasi oleh Hidayatullah dan Munir. Kemudian teori prinsip dasar animasi didapat dari buku karya M.S Gumelar [5].

Teori Hierarki Kebutuhan Maslow untuk memotivasi siswa

dijelaskan oleh Ghullam [4], Syaefuddin [11], Syarif [12], dan Prihartanta [9] dapat dilihat pada Gambar 1.

D. Teori Youtube dan Prinsip konten

Teori Youtube yang digunakan adalah Youtube *for Business*. Kemudian prinsip konten anak-anak dan keluarga oleh Youtube.

E. Teori Tokoh dan Penokohan

Teori tokoh dalam animasi dijelaskan Nurgiyantoro dan penokohan menurut Abrams dan Setiawan dikutip oleh Nurgiyantoro [8].

III. METODE PENELITIAN

A. Alur Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif dengan data primer dan data sekunder. Diagramnya dapat dilihat pada gambar 2. Kami akan menggunakan metode kualitatif, yaitu. H. studi eksperimental dan kemudian wawancara mendalam dengan para ahli. Metode kuantitatif digunakan dalam kuesioner dan untuk memverifikasi hasil eksperimen seperti post-test segmen target, serta data sekunder dari studi yang ada, tinjauan literatur dan pengamatan artefak.

B. Metode Adaptasi

Metode adaptasi dengan cara mengumpulkan pesan-pesan aktivitas Bung Tomo secara tersurat dari sumber-sumber yang valid (keluarga, pakar sejarah) dan menceritakan ulang dengan menekankan pada pesan, bukan pada kalimat narasi.



Gambar 10. Sketsa Karakter Bung Tomo.



Gambar 12. Desain Karakter Penjual.



Gambar 11. Desain Karakter Bung Tomo.



Gambar 13. Desain Karakter Penjual Tahu Tek

Ada dua jenis hasil Adaptasi (Ardianto, 2014), yaitu: Pertama, fokus pada loyalitas (Fidelity) ke sumber penyesuaian; dan kedua, kontekstualitas sumber Adaptasi mempertimbangkan sumbernya (asli) untuk titik awal atau referensi saja menciptakan produk baru (bekerja). Penyesuaian disarankan oleh Linda Hutcheon dan penyeberangan terlihat ternyata Sapardi Djoko Darmono jangan membatasi jangkauan juga tengah. Orisinalitas dalam karya adaptif tidak hanya menilai kesesuaian antara pergi ke hasil karya baru karena saat proses penyesuaian selesai, mulailah bekerja itu menjadi karya itu sendiri juga membangun ceritanya sendiri. Konfigurasi menunjukkan bahwa ini bukan masalahnya tidak ada satu pun karya seni di dunia ini merek baru dan independen, masing-masing karya menjadi karya seni yang ada. Semuanya bekerja kesenian adalah hasil dari proses adaptasi, pengulangan dengan variasi. Apa yang ada saat ini dalam bentuk film, no tutup kesempatan besok panggung bekerja, dan lusa mungkin sudah dalam bentuk program untuk televisi atau permainan interaktif. Jaringan kreasi seperti itu diharapkan dalam setiap proses penyesuaian. Karya yang disesuaikan lagi, yaitu begitu tak ada habisnya.

C. Kriteria Objek Riset

Target : Siswa kelas Sekolah Dasar kelas 4,5 dan 6

Jumlah : 40 Siswa

Tempat: SD Muhammadiyah Manyar GKB Gresik

Tempat riset terpilih lokasi di SD Muhammadiyah Manyar karena memenuhi spesifikasi target riset seperti memiliki fasilitas yang Proyektor untuk mempresentasikan animasi dan sekolah tersebut mengedepankan pembentukan karakter siswanya.

D. Studi Eksperimen

Tujuan : Membuat draft naskah cerita dasar dan storyline

Output : Naskah verbal 5 halaman A4

Hasil : Naskah verbal 5 halaman A4

E. Depth Interview

Nama : Bu Moordianti, S.S, M.Hum

Profesi : Dosen sejarah UNAIR

Tujuan: wawancara dengan ahli sejarah untuk asistensi storyline dan konten sejarah bung tomo yang sudah dibuat

Hasil wawancara:

- Alur cerita sudah sangat menarik.
- Perlu visual foto Bung Tomo..
- Tambahkan cerita unik dari bung Tomo atau jarang diketahui publik tapi menarik untuk dibahas.

F. Studi Eksperimen 2

Tujuan : Membuat draft naskah sejarah pahlawan Bung Tomo dari hasil Interview

Output : Naskah verbal 7 halaman A4, sketsa karakter dan storyboard

Hasil : Naskah verbal 7 halaman A4

G. Depth Interview 2

Nama : Enrico Jonathan

Profesi : Creative Lead dan Storyboard Artist channel YT KokBisa

Tujuan: wawancara dengan ahli storyboard dan animasi untuk asistensi script dan storyboard

Hasil wawancara:

- Menurut narasumber script yang sudah dibuat bisa berdurasi 7 hingga 12 menit.
- Tips agar penonton tidak merasa bosan dan dibuat funfact atau unpopular opinion dan sesuatu yang memprovokasi.



Gambar 14. Konsep desain latar.



Gambar 15. Tangkapan layer.

- Menyarankan mencari backsound music gratis hanya dari Youtube Studio.

H. Studi Eksperimen 3

Tujuan : Membuat draft naskah sejarah pahlawan Bung Tomo dari hasil Interview

Output : Naskah verbal 8 halaman A4, sketsa karakter dan storyboard

Hasil : Naskah verbal 8 halaman A4

I. Depth Interview 3

Nama : Cak Ikin

Profesi : Animator dan Founder channel YT Culoboyo

Tujuan : wawancara dengan animator untuk menanyakan seputar teknik dan konten youtube anak-anak

Hasil wawancara:

- Peluang konten sejarah untuk anak-anak sangat besar
- Pengetahuan masyarakat terhadap sejarah pahlawan ada gap generasi sehingga perlu dibuatkan konten sejarah pahlawan.
- Cara penyampaian dengan tutur kata orang tua kepada anaknya cukup menarik dan memberi nilai lain.
- Agar konsep cerita yang sudah ada lebih menarik, dibuat prolog disesuaikan kondisi anak sekarang.

J. Finishing

Tujuan : Melengkapi hasil revisi animasi dan asset tambahan scene

Output : final video animasi durasi 7 menit

Hasil : Full render final render

K. User Postest

Target : Siswa kelas Sekolah Dasar kelas 4,5 dan 6



Gambar 16. Dokumentasi Postest.

Jumlah : 40 Siswa

Tempat : SD Muhammadiyah Manyar GKB Gresik

Tujuan : Mendapat penilaian video animasi dari anak usia sekolah dasar

IV. KONSEP DESAIN

A. Kriteria Desain

Format animasi sejarah Bung Tomo yang digunakan pada model ini memenuhi kriteria untuk diunggah ke YouTube

Dimensi: 1920x1080 pixel

Frame Rate: 24 fps

Aspek ratio: 16:9

Audio: Stereo

Durasi: kurang lebih 7 menit

B. Konsep Desain

Berdasarkan formulasi hasil penelitian penyebaran kuesioner, dihasilkan frase utama yang digunakan sebagai dasar konsep desain, yaitu “Pahlawanku Inspirasiku”

C. Konsep Komunikasi

Berdasarkan dari formulasi penelitian didapatkan animasi dengan penyampaian teknik tutur kata orang tua kepada anak yang dapat memotivasi mereka pada hal positif lewat cerita sejarah pahlawan.

D. Konsep Konten Cerita

Saat mendesain animasinya, ia berfokus pada pencapaian awal pahlawan Bung Tomo, kariernya, dan menekankan cerita dari sudut pandang seorang siswa sekolah dasar, yang karakternya mirip dengan remaja masa kini dengan celupan. Nasionalisme dan ingin menonton konten youtube yang tidak bermanfaat. Karena membawa cerita sejarah, maka animasi hanya mengambil beberapa kejadian-kejadian yang dialami Bung Tomo, tidak seutuhnya seperti biografi, dan menambah adegan selingan seperti hal ikonik dari kota surabaya kuliner dan monumen sehingga tidak langsung masuk konten utama dan membosankan bagi penonton. Dengan itu, maka animasi ini mengadaptasi sejarah pahlawan bung tomo dengan menghadirkan sosok karakter lebih banyak fiksi dengan karakteristik dan karakter yang dekat dengan anak-anak sekolah dasar sekarang bernama Budi. Budi, anak SD gemar menonton youtube hingga membuat dia malas mengerjakan tugas kemudian hadir sosok Ayah budi mengajak pergi memberi penjelasan prestasi pahlawan bung tomo dan membuat Budi menjadi semangat lagi dan termotivasi hal positif dari Bung Tomo.

E. Konsep Pembabakan

Konsep pembabakan dapat dilihat pada Gambar 3.

Bagian Prolog: Menunjukkan masalah yang dialami Budi sedang menonton konten Youtube dan ia malas mengerjakan tugas

Informasi selingan: Hal-hal ikonik dari kota Surabaya, Suasana panas terik matahari kota Surabaya, Tahu tek kuliner khas Surabaya dan Monumen bambu runcing.

Topik Sejarah Pahlawan: Ayah menjelaskan belanda merampas rempah dan kejadian yang dialami pahlawan serta prestasi yang dicapai waktu muda oleh tokoh pahlawan Bung Tomo

Alur Permasalahan dan konflik cerita: Budi berjanji mengatur waktu nonton youtube.

Solusi: Budi menjadi termotivasi untuk berprestasi, dan semangat lagi mengerjakan tugas sekolah.

F. Konsep Visual

1. Karakter

Berikut ini adalah karakter yang muncul dalam animasi:

Sketsa karakter budi merupakan dari tahap ideasi membuat persona karakter yang disesuaikan dari tahapan riset dan referensi dapat dilihat pada Gambar 4. Kriteria karakter budi yaitu anak sd berumur 10 tahun, hobi menonton youtube dan jalan, dan menggunakan outfit stylish serta sifat karakter pemalas, polos, dan senang dengan hal baru.

Budi adalah siswa sekolah dasar yang hobi menonton youtube, namun karena asyik dengan hobinya tersebut membuatnya malas mengerjakan tugas sekolahnya hingga ayah ibunya cemas melihat perilakunya. Berkat cerita dari ayahnya, Budi kembali semangat mengerjakan tugas sekolahnya, berjanji mengatur waktu nonton youtube dan berprestasi sewaktu SMA nanti seperti Bung Tomo lakukan dapat dilihat pada Gambar 5. Sketsa karakter Ayah merupakan dari tahap ideasi membuat persona karakter yang disesuaikan dari referensi dapat dilihat pada Gambar 6.

Kriteria karakter Ayah berumur 38 tahun, hobi menonton video tutorial dan menggunakan outfit casual serta sifat karakter ayah baik hati, berwibawa, dan sayang dengan keluarga. Ayah budi adalah sosok ayah yang baik dan suka bercerita tentang sejarah pahlawan. Beliau ingin sekali memotivasi anaknya pada hal positif lewat cerita dapat dilihat pada Gambar 7.

Sketsa karakter Ibu merupakan dari tahap ideasi membuat persona karakter yang disesuaikan dari referensi dapat dilihat pada Gambar 8. Kriteria karakter Ibu berumur 36 tahun, hobi arisan sharing rumpi, dan menggunakan outfit casual formal serta sifat karakter ibu kritis, cerewet, dan gagap teknologi.

Ibu budi, sosok ibu yang sensitif dan peduli terhadap perilaku anaknya. Beliau bertanggung jawab sebagai ibu rumah tangga selalu mengawasi anak dan rumahnya dapat dilihat pada Gambar 9.

Sketsa karakter Bung Tomo merupakan dari tahap ideasi membuat persona karakter yang disesuaikan dari referensi dapat dilihat pada Gambar 10. Kriteria karakter Soetomo berumur 17 tahun yang memiliki prestasi Pandu Garuda dan sejumlah karir, menggunakan outfit pramuka serta sifat karakter Soetomo semangat, berani, dan belajar hal baru.

Sutomo atau dikenal sebagai Bung Tomo, Salah satu pahlawan terkenal semangat dan pemberani hingga dikenang

sebagai hari besar yaitu hari pahlawan setiap tanggal 10 November. Namun prestasinya saat muda patut ditiru jejaknya oleh anak sekolah dasar sekarang karena berprestasi mendapat gelar Pandu Garuda pada kegiatan kepramukaan nasional semasa beliau SMA atau sekolah di Hogere Burger School serta karirnya dibidang jurnalistik dapat dilihat pada Gambar 11.

Sketsa karakter Penjual merupakan dari tahap ideasi membuat persona karakter yang disesuaikan dari referensi dapat dilihat pada Gambar 12. Kriteria karakter Nenek berumur 76 tahun hobi berkebun dan manjain cucu, menggunakan outfit daster serta sifat karakter nenek pelupa, cerewet dan ramah.

Yuk Sri, Ibu penjual tahu tek dipinggir jalan sekitar monumen bambu runcing turut menimpali percakapan antara budi dan ayahnya dapat dilihat pada Gambar 13.

2. Latar

Konsep background art menggunakan teknik digital painting tanpa outline sehingga terlihat setengah lukis dan tidak menyatu dengan karakter. dapat dilihat pada Gambar 14. Gambar pada suasana alam seperti jalan, awan, halaman dan bangunan menggunakan brush tekstur, sedangkan untuk pencahayaan dan pemberian shading disesuaikan dengan tempat dan suasana.

3. Tipografi Judul

Berdasarkan hasil riset terpilih font sans serif, karakter font sans serif memiliki kesan modern. Font yang dipakai yaitu 'Merriweather Sans', font gratis bebas lisensi dari google.

4. Tangkapan Layar

Desain animasi akhir mengikuti, tangkapan layar dan bidikan beberapa adegan ditunjukkan pada Gambar 15.

G. Dokumentasi Posttest

Posttest dilakukan kepada 40 siswa sekolah dasar dengan Teknik random sampel kelas 4,5,6 yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Manyar GKB Gresik dapat dilihat pada Gambar 16.

KESIMPULAN/RINGKASAN

Pembelajaran sejarah memiliki sebuah nilai penting salah satunya rasa nasionalisme untuk anak sekolah dasar, namun gaya tenaga pengajar pelajaran sejarah cenderung membosankan dan monoton sehingga anak-anak malas mempelajari sejarah. Permasalahan yang akan terjadi apabila terus berlanjut dan seiring perkembangan teknologi, anak sekolah dasar sekarang semakin tidak mengetahui jasa leluhur para pahlawan. Padahal dengan mengetahui jasa para pahlawan diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai keteladanan pahlawanan dan penting di umur mereka tentang pembentukan karakter. Dalam proses perancangan animasi teori yang digunakan dalam merancang animasi yaitu teori dua belas prinsip animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, wawancara, penyebaran kuesioner dan posttest.

Dari keseluruhan data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengisian post test yang telah dilakukan oleh 40 siswa dapat diperoleh hasil adalah prosentase 57% siswa tertarik dengan animasi karena konsep jalan cerita seru dan mudah dipahami prosentase 82,5% siswa menjadi lebih semangat belajar setelah menonton video animasi tersebut, selain itu prosentase 85% siswa juga ingin membagikan video tersebut kepada orang lain. Dalam video tersebut ada poin-poin yang menjadikan ketertarikan sendiri dari siswa sehingga mereka senang.

Konsep yang digunakan pada perancangan ini menggunakan pendekatan cerita dan karakter fiksi yang disesuaikan karakter anak sekarang dengan teknik penyampaian tutur kata untuk menjelaskan konten utama dan memberikan motivasi semangat giat belajar melalui prestasi bung tomo waktu muda usia 12-19 tahun sebagai pandu garuda dan sejumlah profesi jurnalistik. Sifat terinspirasi itu di dapat ketika siswa sekolah dasar memperoleh informasi baru dan edukasi baru yang dikemas ke dalam animasi. Sedangkan daya tarik animasi di dapat dari visual karakter, audio berkualitas, alur cerita yang dikemas singkat namun jelas. Proses merancang animasi yang dapat memberi motivasi semangat giat belajar untuk menarik minat siswa sekolah dasar dilakukan dengan cara analisa yang dilakukan penyebaran kuesioner dan posttest serta analisa secara literatur, proses ini dilakukan agar terciptanya animasi yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Maka dari itu perlu dilakukan sebuah upaya salah satunya dengan ‘perancangan animasi adaptasi kisah pahlawan Bung Tomo untuk anak usia sekolah dasar’, tujuannya memberikan motivasi yang dapat mempengaruhi mereka pada hal positif seperti semangat dan berprestasi di bangku sekolah.

perancangan video animasi motion graphic ini terdapat beberapa masukan yang dapat digunakan untuk pengembangan perancangan selanjutnya, diantaranya Total durasi dari yang singkat perlu diperhatikan kelengkapan informasi utama sejarah dengan mengkaitkan cerita permasalahan yang dihadapi karakter Budi. Visualisasi menjadi ikon surabaya perlu dimasukan seperti tempat bersejarah atau kuliner khas Surabaya supaya dapat mengenalkan ciri khas kota Surabaya. Kualitas voice over disarankan oleh voice talent yang berpengalaman agar memiliki tone of voice yang lebih mendalami karakter ayah, ibu dan budi. Pengaturan teknis yang perlu diperhatikan seperti noise dan volume background agar disesuaikan lagi. Video animasi lebih baik diberi subtitle untuk lebih mudah menyerap informasi. Diharapkan kedepannya konten sejarah pahlawan lebih banyak lagi supaya dapat mengenalkan jasa

para pahlawan kepada generasi muda dan melengkapi konten sejarah pahlawan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdullah, M. (2001). Pluralisme Agama dan Kerukunan dalam Keragaman. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- [2] Asita Salsabilla Maharani, M. D. (2022). Youtube Kids: Solusi Mengurangi Pengaruh Negatif Pada Youtube Bagi Siswa Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 8. Retrieved from archive.umsida.ac.id
- [3] Brame, C. J. (2016). Active learning. Vanderbilt University Center for Teaching.
- [4] Ghullam Hamdu, L. A. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah
- [5] Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 12 No. 1, 83-85.
- [6] Gumelar, M. S. (2011). 2D Animation Hybrid Technique Book A. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- [7] Kosasih, E. (2016). Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII - Kurikulum 2013 - Edisi revisi 2017 (U. Darnawatu (Ed.); 2 (Revisi)). Buku Sekolah Elektronik (BSE).
- [8] Musfiqon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- [9] Nurgiyantoro, B. (2018). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- [10] Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi. Jurnal Adabiya, Vol. 1 no. 83, 1-11. Retrieved from academia.edu
- [11] Setiawati, K. A. (2022). *Memahami Tahap Demi Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia 6-9 Tahun*. Retrieved from <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/perkembangan-kognitif-anak/>
- [12] Syaefuddin, L. Y. (2019). Pemberian Kartu Indonesia Pintar (KIP) Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bagi Peserta Didik Di PKBM Gema Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket B dan C Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. *Jurnal Comm-Edu*, Vol. 2 No. 2, 150-152.
- [13] Syarif, I. (2012). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 2 No. 2, 336-349.
- [14] Toha-Sarumpaet, R. K. (2007). Dengan Sastra Menjadi Manusia. *Jurnal Ilmu Sastra dan Budaya*, Vol. 3 no. 5.
- [15] Yodi, A. (2021). Pandemi COVID-19 Akselerasikan Digitalisasi Bidang Pendidikan dan Perekonomian Kehidupan Masyarakat Indonesia.