

PERANCANGAN VIDEO INTERAKTIF TENTANG WARNA DAN HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK TK

Hanandya Pudyakartika Yustirio 1) Karsam, 2) Dhika Yuan Yurisma,

S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk no. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100101@dinamika.ac.id, 2) karsam@dinamika.ac.id, 3) Dhika@dinamika.ac.id,

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengenalan warna dan hewan sebagai media pembelajaran anak TK melalui media interaktif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Subjek penelitian ini pada murid TK dengan usia 4-6 tahun, objek penelitiannya berupa media interaktif. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yaitu pembuatan video interaktif yang dapat membantu anak-anak belajar dan menghafal warna. Pembelajaran interaktif yaitu pembelajaran dengan pola penggabungan antara unsur gambar, gerak, grafik, serta suara dengan penggunaannya biasa disebut dengan video interaktif (Prastowo, 2014: 370). Tentunya peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti. Maka dari itu yang digunakan peneliti yaitu buku tentang pengenalan warna-warna kepada TK, buku tentang hewan peliharaan, buku tentang desain ilustrasi untuk anak-anak, jurnal tentang video interaktif, teori dalam membuat desain ilustrasi serta karakteristik anak dalam usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *Video Interaktif, Media Pembelajaran, Warna*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda dan unik dengan karakteristik yang unik tergantung pada tahapan usianya. Anak usia dini merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan anak berperan penting dalam tugas perkembangan selanjutnya. Anak usia dini merupakan tahap awal kehidupan seorang anak dan bagian terpenting dari rapuhnya kehidupan seseorang. Pada titik ini, semua aspek perkembangan, termasuk perkembangan motorik, bahasa, kognitif, sosial, emosional, dan moral, berkembang sangat pesat dan diperlukan bimbingan untuk mencapai potensi penuh mereka (Lely Halimah, 2016). Anak-anak dari generasi yang baik umumnya tidak tumbuh atau tumbuh dengan sendirinya.

Beberapa penelitian tentang pengenalan warna anak menunjukkan bahwa anak memiliki kemampuan yang sangat kecil untuk mengenali warna sebelum dirangsang. Sebagaimana pendapat Mastija dan Wiwik Widajati (2013) yang dikemukakan dalam penelitian yang berjudul "*Kemampuan Bayi Kelompok A Kelompok A Bayi TK Al Fajar Surabaya*" dalam mengenal konsep warna melalui permainan edukasi menggunakan busa styrol, Kelompok A kemampuan mengenal konsep warna warna masih tergolong rendah dalam pengenalan anak, penamaan warna, klasifikasi warna, dan sekaligus penamaan benda-benda di sekitar anak dan pengurutan pola berdasarkan warna, hasil yang diharapkan guru kurang dari 60%.

Sementara itu, penelitian Neti Marlianti (2012: 5) yang berjudul "*Penggunaan Field Trips untuk Meningkatkan Keterampilan Pengenalan Warna di TK*" secara khusus mengacu pada observasi yang dilakukan di TK Al-Ikhlas Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Untuk beberapa kegiatan kelas, pengenalan warna anak belum optimal. Hal ini terlihat pada jumlah anak yang tidak dapat membedakan warna, yaitu sebanyak 10 anak di Kelompok A atau kurang dari 70.000 anak. Hingga 14 anak yang tidak mengerti warna masih salah membedakan antara merah dan jingga, serta biru dan hijau.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi kepada anak-anak Taman Kanak-kanak TK Kartini Surabaya yang dengan kesulitannya dalam memilih warna saat diajarkan oleh gurunya. TK Kartini Surabaya berada di Jl. Kutisari IV No.27, Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Kota Surabaya. Kemampuan mengenal warna pada anak-anak di TK Kartini Surabaya masih kurang karena media pembelajaran mereka masih terbilang kurang yaitu hanya menggunakan media seperti balok, kubus, dan lingkaran. Begitu juga saat peneliti melakukan observasi dan wawancara ke 2 TK lainnya yaitu TK Mawar dan TK Yalista, kedua TK tersebut juga memiliki permasalahan yang sama yaitu kurangnya media pembelajaran tentang pengenalan warna-warna. Ibu Indah selaku guru di TK Mawar menjelaskan bahwa masih ada beberapa anak yang masih ragu-ragu saat dilakukan pembelajaran mengenai pemilihan warna pada salah satu buah atau benda. Ibu Aries Sjuryawati selaku kepala sekolah TK Yalista juga mengatakan bahwa beberapa muridnya masih salah saat pemilihan warna contohnya pada saat pengambilan crayon, saat guru mengatakan warna merah para anak-anak beberapa masih memilih warna coklat.

Nevy Widhiana, M.Pd selaku kepala sekolah TK Kartini Surabaya mengatakan bahwa mereka kurang bersemangat saat pembelajaran mengenai warna-warna, sehingga para guru harus meningkatkan kesabaran mereka saat melakukan pembelajaran mengenai warna, karena saat pembelajaran mengenai warna berlangsung para anak-anak tidak memperhatikan sang guru mengajar. Nevy juga menjelaskan bahwa media pembelajaran untuk anak TK Kartini Surabaya terbilang kurang, sehingga membuat anak-anak sulit dalam belajar dan menghafal mengenai warna-warna.

Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yaitu pembuatan video interaktif yang dapat membantu anak-anak belajar dan menghafal warna. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang

bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Prastowo, 2014: 370). Pengertian lain dijelaskan oleh Niswa, (2012: 3), bahwa video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program *autorun*, sehingga dengan cd interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu suatu upaya untuk dapat menemukan cara yang tepat dengan kemampuan anak mengenal warna. Salah satu cara dalam mengenalkan warna pada anak adalah dengan memberikan metode yang menyenangkan bagi anak, yaitu dengan menggunakan video interaktif yang berisikan pengenalan terhadap warna-warna yang di aplikasikan ke beberapa hewan peliharaan karena saat melakukan wawancara kepada kepala sekolah TK Kartini, para anak-anak lebih suka terhadap hewan daripada buah-buahan atau sayur-sayuran. Maka peneliti mengajukan penelitian tentang "Perancangan Video Interaktif Tentang Warna dan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Anak TK.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Metode penelitian kualitatif akan dipilih oleh peneliti sebagai metode mencari sumber informasi dan data terkait dengan kesesuaian masalah. Menurut Moleong (2011: 6) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Menurut Nasution (2003: 5) bahwa penelitian kualitatif pada hakikatnya ialah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya.

Dari dua definisi diatas menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan dalam suatu objek alamiah atau natural, melihat objek penelitian itu senatural mungkin, apa adanya dan menyeluruh. Sugiyono (2010: 15) mengatakan bahwa obyek yang alamiah adalah obyek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak begitu mempengaruhi dinamika pada obyek tersebut.

Unit Analisis

Unit analisis ini dipilih karena pada anak-anak TK memiliki permasalahan dalam pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang membantu mereka dalam mengenal warna-warna. Unit analisis ini dilakukan oleh peneliti agar validitas dan reabilitas penelitian dapat terjaga. Unit analisis dalam penelitian ini yaitu:

1. TK Kartini yang berada di jalan Kutisari IV No.27, Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60118

2. TK Mawar berada di jalan Kutisari Selatan IX No.18A, Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60291

3. TK Yalista berada di jalan Kutisari Utara No.63, Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60291

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan teknik yang sering dilakukan dalam mencari sebuah data, yaitu:.

1) Observasi

Observasi dilakukan peneliti di 3 TK yang berada di Surabaya, observasi yang dilakukan yaitu melihat kondisi sekolah, fasilitas yang ada di sekolah, pembelajaran yang diberlakukan di sekolah dan mencari tahu pembelajaran seperti apa yang disukai para anak-anak di TK.

2) Wawancara

Wawancara diperlukan agar mencapai data yang lebih maksimal. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan:

Ibu Nevy selaku kepala sekolah dari TK Kartini Surabaya, wawancara yang dilakukan yaitu untuk mendapatkan data tentang perilaku para anak-anak pada saat pembelajaran tentang warna-warna.

Ibu Indah selaku guru di TK Mawar menjelaskan bahwa masih ada beberapa anak yang masih ragu-ragu saat dilakukan pembelajaran mengenai pemilihan warna pada salah satu buah atau benda.

Ibu Aries Sjuryawati selaku kepala sekolah TK Yalista juga mengatakan bahwa beberapa muridnya masih salah saat pemilihan warna contohnya pada saat pengambilan crayon, saat guru mengatakan warna merah para anak-anak beberapa masih memilih warna coklat.

3) Dokumentasi

Menurut Danial (2009: 79) mengatakan bahwa studi dokumentasi adalah mengumpulkan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan data informasi sesuai dengan masalah penelitian, seperti peta, data statistik, jumlah dan nama pegawai, data siswa, data penduduk, grafik, gambar, surat-surat, foto, akte dan sebagainya. Hasil dari dokumentasi dan data yang di dapat dari TK Kartini, TK Mawar, TK Yalista nantinya digunakan sebagai bahan untuk membantu analisis dalam penelitian.

4) Studi Literatur

Dalam sebuah penelitian yang akan dijalankan, tentunya peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti. Maka dari itu literasi yang digunakan peneliti yaitu jurnal tentang pengenalan warna-warna kepada TK, jurnal tentang video interaktif,

jurnal teori dalam membuat desain ilustrasi serta karakteristik anak dalam usia 4-6 tahun.

Teknik Analisis Data

1) Reduksi

Proses pemilihan, penyederhanaan, dan perubahan data kasar dari catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data juga merupakan bentuk penjelasan yang menajamkan, mengarahkan, dan membuang data yang tidak perlu sehingga kesimpulan akhir dapat diambil.

2) Penyajian

Menyajikan data yang sudah tersusun dengan rapih dan valid dan juga didukung oleh hasil observasi, wawancara serta sumber dari studi literatur. Tujuan dari penyajian data adalah untuk memperkokoh hasil dari reduksi data agar dapat ditarik kesimpulan secara keseluruhan.

3) Penarikan Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam proses analisa data yang diambil dengan menarik kesimpulan dari reduksi data dan penyajian data. Setelah data keseluruhan telah terlengkapi, maka akan ditarik suatu kesimpulan yang sesuai dan melanjutkan pada pembuatan konsep perancangan atau alur desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reduksi

1) Observasi

Hasil Observasi yang di lakukan dua kali di TK Kartini Surabaya menunjukkan bahwa cara mengajar guru terhadap siswa dengan cara berinteraksi langsung. Maka dari itu guru saat berinteraksi harus memiliki tingkat kesabaran yang tinggi saat mengajarkan pengenalan warna pada siswa TK Kartini Surabaya. Dalam memberikan pengajaran dan mendidik siswa guru perlu menggunakan metode visual yaitu alat pendukung seperti menampilkan video interaktif melalui youtube seperti gambar, warna, teks yang di tampilkan melalui hp guru karena siswa lebih antusias belajar mengenai warna melalui video interaktif tersebut dan juga siswa secara tidak langsung belajar mengenai warna-warna tersebut.

2) Wawancara

Wawancara yang di lakukan dengan kepala sekolah dan guru TK Kartini Surabaya mendapatkan kesimpulan bahwa dalam mengajar dan mendidik siswa di perlukan kesabaran dan teliti karena pengenalan warna pada murid masih memiliki kemampuan yang sangat kecil, namun harus tetap diajarkan oleh kepala sekolah dan guru demi kebaikan siswa dimasa depan nantinya. Dalam belajar mengenal warna siswa lebih mudah memahami dan mengerti melalui video interaktif, yang terdiri dari suara, gerak, gambar, teks, maupun grafik. Selain itu guru juga berinteraksi langsung dan memberikan pengenalan warna secara menarik dengan siswa untuk mengenalkan warna agar siswa meningkatkan minat belajar selain menggunakan video interaktif.

3) Dokumentasi

Dari dokumentasi yang di lakukan peneliti, dapat di tarik kesimpulan bahwa tiap guru di TK Kartini Surabaya saat mengajar siswa lebih berfokus menggunakan video ineraktif untuk mengenalkan warna karena siswa lebih mudah memahami dan mengerti. Salah satu media interaktif yang di gunakan guru adalah melalui youtube seperti gambar, warna dan teks yang di tayangkan melalui hp guru. Video interaktif menjadi media pendukung pembelajaran untuk menarik minat siswa.

4) Studi Literatur

Peneliti menggunakan jurnal Hilmawati yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai Pada TK AR-RAHMAN Desa Sangtandung Kecamatan Walenrang Utara untuk mengetahui seberapa pentingnya pengenalan warna kepada usia 4-5 tahun. Jurnal mengenai video interaktif digunakan sebagai acuan dalam perancangan video interaktif nantinya. Jurnal karakteristik anak usia dini digunakan oleh peneliti untuk menentukan desain yang cocok untuk anak-anak.

Penyajian Data

1. Berdasarkan hasil reduksi data yang ada, maka dapat disajikan data berupa:

- a. Siswa pada TK Kartini Surabaya dalam pengenalan warna masih memiliki kemampuan yang sangat kecil.
- b. Dalam mendidik siswa usia 4-6 tahun dibutuhkan tingkat kesabaran yang tinggi.
- c. Untuk meningkatkan minat belajar pada anak, dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian mereka
- d. Media yang digunakan untuk menarik perhatian anak agar belajar yaitu gambar, warna, teks, permainan dan video yang di desain dengan semenarik mungkin.
- e. Video interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat menarik perhatian para siswa untuk belajar karena didalam video interaktif tersebut nantinya selain berisikan pembelajaran tetapi juga menampilkan permainan agar para siswa tidak bosan.

Video interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa membantu mengasah sensor motorik para siswa.

Penarikan Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa mengenalkan warna kepada anak usia 4-6 tahun akan lebih menarik dalam minat belajar siswa apabila menggunakan media video interaktif. Selain membantu para siswa semakin semangat untuk belajar, video interaktif juga membantu mengasah sensor motorik para siswa karena didalam video interaktif tersebut nantinya berisikan selain pembelajaran mengenai warna tetapi berisikan juga permainan yang membuat para siswa berinteraksi langsung dengan video interaktif tersebut.

Konsep atau Keyword

Dalam menyusun konsep dan keyword tahap

pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis STP, USP dan SWOT agar memudahkan dalam menemukan konsep serta *keyword* sebagai tahapan untuk penyelesaian karya

Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

setelah ditemukan hasil analisis data, selanjutnya peneliti menentukan STP dari video interaktif tentang pengenalan warna dan hewan sebagai media pembelajaran anak TK agar mempermudah memahami karakteristik target.

Pada perancangan video interaktif tentang pengenalan warna dan hewan sebagai media pembelajaran anak TK ini, maka di tentukanlah segmentasi pasar sebagai berikut:

Segmentasi	Keterangan	
Geografis	Letak wilayah	Berbagai wilayah di Indonesia
	Ukuran wilayah	Kota
Demografis	Jenis Kelamin	Semua jenis kelamin
	Usia	22-40 tahun
	Status Pendidikan	SMA - Sarjana
	Pekerjaan	Segala profesi
	Ekonomi	Semua kalangan
Psikografis	Kepribadian	Rasa ingin tahu tinggi dan inisiatif
	Gaya Hidup	Sederhana, Kekinian, Realistis

2. Targeting

Untuk targeting akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu target market dan target audience. Target market adalah sasaran yang mencakup seluruh target yang bisa menjadi penerima sekaligus menyalurkan video interaktif ini, sedangkan target audience adalah target yang menjadi tujuan utama dalam perancangan video interaktif.

1. Target Market

Orang tua dan guru yang berusia 22–40 tahun yang berprofesi sebagai guru di TK Kartini Surabaya

maupun profesi lain, dengan pendidikan minimal SMA dan berada pada kelas sosial menengah yang ingin membantu anak dalam memperkenalkan warna-warna dan sering menghabiskan waktu bersama anak, suka bercerita dengan anak.

2. Target Audience

Anak usia 4–6 tahun dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan yang tinggal diberbagai wilayah perkotaan di Indonesia, yang memiliki kekurangan dalam mengenal warna. Berada pada jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, inisiatif dan kreatif..

3. Positioning

Video interaktif tentang pengenalan warna dan hewan ini dirancang sebagai media pembelajaran pendukung untuk anak dengan usia 4-6 tahun.

Unique Selling Proposition (USP)

USP merupakan pertimbangan dari penjual sebagai alasan bahwa produk atau jasa yang mereka miliki lebih baik dari competitor. Beberapa video interaktif yang terdapat di youtube hanya menampilkan dan mempelajari terdapat warna apa saja di dalam video interaktif tersebut. Berbeda dengan video interaktif yang akan dirancang oleh peneliti, yaitu selain memperkenalkan warna kepada para siswa, tetapi di dalam video interaktif yang akan dirancang nantinya juga berisikan permainan tentang menebak wana dalam suatu objek atau hewan, karena dengan demikian para siswa juga terbantu untuk melatih sensor motorik mereka dalam menghafal warna-warna.

Analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opportunity, Threat)

<p>Internal (S/W)</p> <p>Strength</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi Perunya pembelajaran tentang warna sejak dini Memiliki fasilitas yang memadai untuk menampilkan video interaktif 	<p>Weakness</p> <ul style="list-style-type: none"> Kurangnya media pembelajaran tentang warna Anak-anak lebih sering bermain daripada belajar Merasa bosan jika durasi video interaktif terlalu lama
<p>Eksternal (O/T)</p> <p>Opportunity</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak-anak menyukai sesuatu yang baru misalnya yang berinteraksi dengan mereka secara langsung (interaktif) Media pembelajaran dengan bantuan visual sangat membantu anak-anak menjadi mudah memahami sesuatu 	<p>Strategi S - O</p> <p>Merancang video interaktif tentang pengenalan warna-warna kepada anak usia dini dengan desain yang semenarik mungkin</p>
<p>Threat</p> <ul style="list-style-type: none"> Persaingan dengan berbagai jenis video interaktif yang berada di youtube Bosan dengan video interaktif yang biasa saja atau tidak menarik saat dilihat 	<p>Strategi W - O</p> <p>Merancang media pembelajaran tentang warna-warna yang berisikan tentang pembelajaran dan juga permainan, video interaktif dirancang dengan durasi yang tidak terlalu lama agar anak-anak tidak bosan saat melihatnya</p>
<p>S-T</p> <p>Merancang video interaktif yang berbeda dengan video interaktif yang berada di youtube tetapi tetap memperhatikan desain yang disukai oleh para anak-anak dan di desain semenarik mungkin</p>	<p>W-T</p> <p>Merancang video interaktif dengan desain yang menarik dan sesuai dengan apa yang disukai oleh para anak-anak seperti hewan peliharaan agar anak-anak menjadi tertarik saat video interaktif tersebut ditayangkan</p>

Tabel 4.1 Tabel Analisis SWOT

Keyword Communication Massage

<p>STP</p> <p>Usia 22-40 tahun, laki-laki maupun perempuan yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan juga gaya hidup yang kekinian</p>	<p>SWOT</p> <p>Merancang video interaktif mengenai warna dan hewan untuk anak usia dini atau TK, yang di desain semenarik mungkin dan membuat para siswa tertarik saat video interaktif tersebut ditayangkan dan juga dengan harapan para siswa jadi lebih menghafal mengenai warna-warna.</p>	<p>USP</p> <p>Video interaktif ini selain memperkenalkan warna kepada para siswa, tetapi di dalam video interaktif yang akan dirancang nantinya juga berisikan permainan tentang menebak warna dalam suatu objek atau hewan, karena dengan demikian para siswa juga terbantu untuk melatih sensor motorik mereka dalam menghafal warna-warna.</p>
HIGH CURIOSITY TRENDY	INTERESTED COLOR	TRAINED MEMORIZE
KNOWLEDGE	COLORFULL	MIND
PLAYFULL		

Gambar 4. 2 Tabel Keyword

Keyword disusun berdasarkan STP, USP, dan analisis SWOT yang terkumpul. *Playful* dalam Bahasa Indonesia berarti bermain-main, makna dari *keyword* yang terpilih untuk perancangan video interaktif ini adalah selain para siswa belajar di dalam video interaktif ini tetapi mereka juga bisa bermain-main dengan video interaktif ini, karena di dalam video interaktif ini nantinya juga terdapat permainan mengenai warna yang juga dapat membantu para siswa menghafal warna dan melatih sensor motorik mereka. *Keyword* ini nantinya akan diimplementasikan pada saat perancangan video interaktif seperti konten di dalam video interaktif, tipografi yang digunakan, pemilihan warna, hinggian style ilustrasi yang digunakan agar para siswa tertarik dan bersemangat saat belajar mengenai warna.

Perancangan Karya Tujuan Kreatif

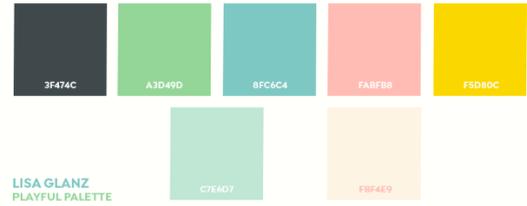
Keyword "*Playful*" akan membantu dalam perancangan video interaktif tentang pengenalan warna kepada anak usia dini atau TK. Di dalam video interaktif nantinya akan menampilkan pembelajaran mengenai warna yang di aplikasikan kepada hewan peliharaan yang menggunakan latar belakang berada di sebuah taman yang hijau, selain itu nanti akan ditampilkan juga permainan mengenai warna-warna agar para siswa juga bermain di dalam video interaktif tersebut.

Strategi Kreatif

- Judul yang digunakan untuk merancang video interaktif ini adalah "Belajar Mengenai Warna". Judul ini dipilih karena dari *keyword* yang ditentukan yaitu *playful*, judul ini mendeskripsikan tentang ajakan untuk mengenal warna dan juga bermain karena arti dari *playful* yaitu bermain-main. Diharapkan nantinya para siswa tertarik untuk belajar dan bermain mengenai warna dengan media video interaktif.
- Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan video interaktif ini memakai 2 jenis huruf yaitu untuk judul menggunakan font bernama sirukota dan untuk body text menggunakan grand wilson.



- Warna Pada perancangan video interaktif ini menggunakan warna yang sesuai dengan keyword yang ditentukan yaitu *playful color palette*.



Gambar 4. 1 Color Palette

- Synopsis* Menampilkan suasana di taman yang sangat rindang dan hijau yang terdapat beberapa hewan peliharaan yang sedang bermain, beberapa hewan peliharaan tersebut adalah kelinci, ikan, kucing, kura-kura dan anjing. Setiap hewan peliharaan tersebut nantinya akan disebutkan satu persatu warnanya dan penonton akan menebak warna apakah hewan peliharaan yang ditunjuk. Saat terakhir penampilan video interaktif berlangsung terdapat permainan berupa menebak warna dari suatu objek atau hewan peliharaan lainnya.
- Storyline

Scene	Durasi	Backsound	Keterangan
1.	00.00 - 00.10	Sfx musik gembira	Opening menampilkan tulisan "Belajar Mengenai Warna" dan menampilkan semua hewan peliharaan yang akan ditampilkan yaitu kelinci, ikan, kucing, kura-kura dan anjing.
2.	00.10 - 00.35	Sfx angin berhembus dan suara burung berkicau Voice Over	Menampilkan di sebuah taman yang rindang dan hijau ada salah satu hewan peliharaan yaitu kelinci yang sedang berlarian dan ada petunjuk yang mengarahkan kepada kelinci tersebut lalu menjelaskan warna apakah kelinci tersebut.
3.	00.35 - 00.50	Sfx angin berhembus, suara burung berkicau dan percikan air Voice Over	Next footage video akan bergeser ke kiri tetapi dengan background yang sama yaitu taman, lalu menampilkan kolam yang di dalamnya terdapat ikan-ikan yang sedang berenang dan di pinggir kolam terdapat kucing yang sedang bermain dengan air, lalu setiap hewan peliharaan tersebut ditunjuk dan ditampilkan warna dari ikan-ikan dan kucing tersebut.
4.	00.50 - 01.05	Sfx angin berhembus dan suara burung berkicau Voice Over	Next footage video akan bergeser ke kiri tetapi dengan background yang sama yaitu taman, lalu menampilkan kura-kura yang sedang makan dan juga anjing yang sedang bermain dengan bola. Lalu setiap hewan peliharaan tersebut ditunjuk dan ditampilkan warna dari kura-kura dan anjing tersebut.
5.	01.05 - 02.00	Sfx musik gembira Voice Over	Next footage video akan berganti menjadi permainan puzzle yang menebak warna suatu objek atau hewan peliharaan lainnya.
6.	02.00 - 02.30	Sfx blip	Closing video interaktif akan menampilkan semua hewan peliharaan yang berada di dalam video interaktif yaitu kelinci, ikan, kucing, kura-kura dan anjing. Di akhir video para hewan peliharaan akan satu persatu keluar dari footage.

Gambar 4. 2 Tabel Storyline

6. Storyboard



Gambar 4. 3 Tabel Storyboard

Perancangan Media Pendukung

Media pendukung berguna untuk mendukung promosi dari media utama yaitu video interaktif. Berikut merupakan sketsa media pendukung yang telah dipilih:

1. Poster
2. Stiker
3. Pin



Gambar 4. 4 Sketsa Media Pendukung

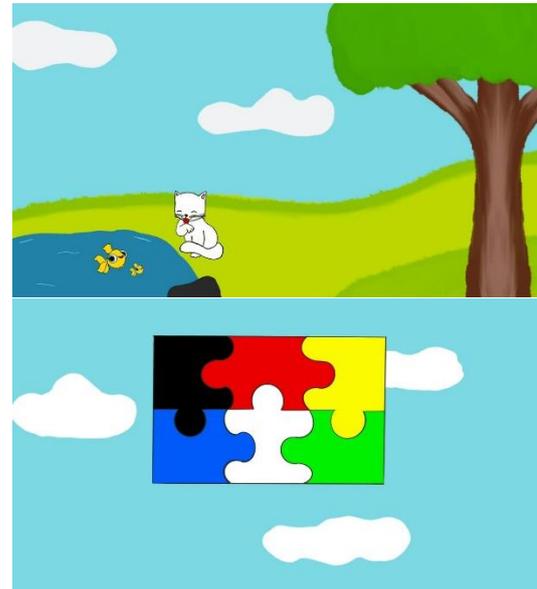
Perancangan Media Utama

1. Media Utama
Media yang digunakan adalah video interaktif yang berjudul “Belajar Mengenai Warna”.



Gambar 4. 5 Tampilan pembuka

Adegan pembuka terdapat judul yang bertuliskan “Belajar Mengenai Warna” dan juga terdapat semua hewan peliharaan yang akan ditampilkan di dalam video interaktif yaitu kelinci, kura-kura, kucing, anjing dan ikan.



Gambar 4. 6 Isi dari video interaktif

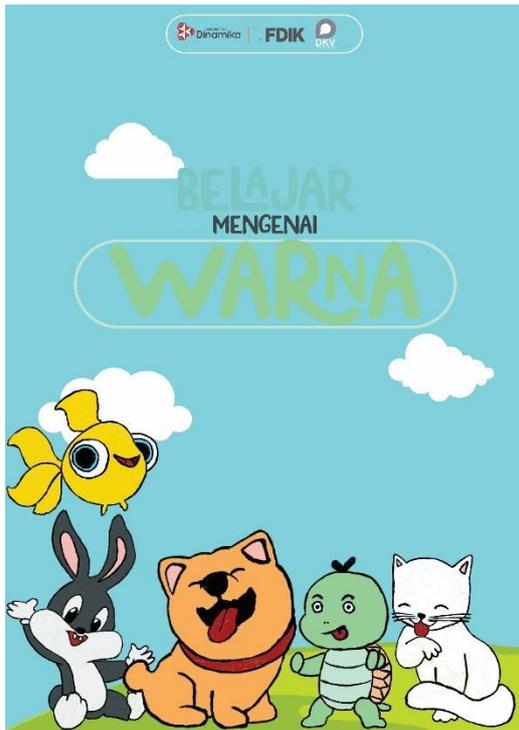
Isi dari video interaktif nantinya yaitu penunjukkan hewan peliharaan dan disebutkan warna dari setiap hewan peliharaan tersebut dan juga terdapat permainan puzzle tentang warna yang membantu para siswa mengingat dan melatih sensor motorik mereka.



Gambar 4. 7 Penutup

Penutup dari video interaktif ini nantinya akan terdapat tulisan “Sampai Jumpa!” dan juga hewan peliharaan satu persatu akan keluar dari footage video.

2. Media Pendukung Poster



Gambar 4. 8 Poster

Poster video interaktif ini menampilkan judul, semua hewan peliharaan yang berada di dalam video interaktif dan juga logo-logo dari universitas dinamika, fakultas desain dan industri kreatif dan desain komunikasi visual.

3. Media Pendukung Stiker



Gambar 4. 9 Stiker

Media pendukung stiker menggunakan hewan peliharaan yang berada di dalam video interaktif ini, yaitu kucing, kelinci, ikan, kura-kura dan anjing.

4. Media Pendukung Pin



Gambar 4. 10 Pin

Media pendukung pin menggunakan desain judul dari video interaktif ini yaitu “Belajar Mengenai Warna”.

KESIMPULAN

Kesimpulan hasil merancang video interaktif tentang warna dan hewan untuk media pembelajaran anak tk ini berupa merancang video interaktif yang menggunakan konsep dari keyword yang sudah ditentukan yaitu “playful” yang berarti bermain-main. Tetapi bukan berarti dari arti keyword tersebut anak-anak hanya bermain, tetapi mereka juga belajar di dalam video interaktif tersebut. Karena di dalam video interaktif tersebut, anak-anak belajar dan bermain mengenai warna. Media pendukung dari perancangan video interaktif ini adalah poster, pin dan stiker.

SARAN

Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti sebagai inspirasi untuk para peneliti lainnya yang ingin juga merancang video interaktif yaitu mampu memberikan inovasi terbaru mengenai video interaktif, dapat membuat media pembelajaran yang baru mengenai pengenalan warna, menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak usia dini agar tidak mengalami permasalahan di jenjang pendidikan selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Anwaristi Putra, T. J., Wahyuni, W., & Putra, Y. W. (2019). *Gambaran Terapi Sensor Motorik Halus Anak Autis Terhadap Siswa Kelas IV di SLB ABCD YSD Polokarto Sukoharjo Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, STIKES'Aisyiyah Surakarta).
- Ariyanti, T. (2016). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Junita, R., & Putrie, C. A. R. (2021). Upaya Pengenalan Warna Dengan Menggunakan Media Permainan Kartu Warna Pada Anak Bimba AIUEO Graha Kalimas 4 Tambun. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 525-531.
- Lely Halimah, *Perkembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama, 2016), h. 2.
- Musyarafah, M. (2017). Pengembangan aspek sosial anak usia dini di taman kanak-kanak Aba IV Mangli Jember tahun 2016. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 2(1), 99-122.
- Niswa, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermediaflash Kelas Viid Smp Negeri 1 Kedamean* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). (2012). *Trends and issues in instructional design and technology* (p. 408). Boston, MA: Pearson.

SA'ADAH, S. U. (2018). *Analisis Kesesuaian Antara Buku Teks Siswa Tematik Terpadu Kelas V SD/MI Tema Sehat Itu Penting Terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Dengan Kurikulum 2013 (Studi Di SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri " Sultan Maulana Hasanuddin" Banten).

Simarmata, J. (2019). *Kita Menulis: Semua Bisa Menulis Buku*. Yayasan Kita Menulis.

Sukitman, T., & Ridwan, M. (2016). Implementasi Pendidikan Nilai (Living Values Education) Dalam Pembelajaran IPS (Studi Terhadap Pembentukan Karakter Anak Di Tingkat Sekolah Dasar). *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(1), 30-41.