

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 6–12 TAHUN SEBAGAI UPAYA MENCEGAH DEGRADASI MORAL

Ilham Adetiya Hertanto ¹⁾ Dhika Yuan Yurisma ²⁾ Muh. Bahruddin ³⁾

Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 19420100064@dinamika.ac.id 2) Dhika@dinamika.ac.id 3) Bahruddin@dinamika.ac.id

Saat ini banyak perilaku degradasi moral yang terjadi di masyarakat. Degradasi moral mencakup luas aspek perilaku yang menyimpang dari norma-norma hukum yang telah dibuat. Menurut data dari KPAI tahun 201 mencatat bahwa telah terjadi 1.885 kasus degradasi moral, seperti narkoba, mencuri, serta pelecehan seksual dan asusila. KPAI menyebutkan bahwa 504 total kasus kriminalitas yang ada dilakukan oleh kalangan remaja. Dalam kasus degradasi moral di Lembaga Permasalahankhusus Anak kasus mencuri 23,9%, kasus narkoba 17,8%, kasus asusila 13,2%. Pencegahan degradasi moral pada anak usia dasar dapat dilakukan dengan cara yang baik dalam moralitas di kehidupan sehari-hari. Pada usia 6-12 tahun memiliki jenis karakteristik yang unik karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Faktor dari perkembangan anak tersebut dapat melalui hasil belajar dan observasi dalam lingkungan kegiatan sehari-hari. Dengan mengoptimalkan perkembangan karakter pada anak usia 6-12 tahun, maka dibutuhkan adanya pendidikan karakter oleh orang tua maupun guru saat di sekolah. Penelitian ini bertujuan merancang *motion graphic* pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan ditemukan kata kunci “Innovative” yang artinya sesuatu yang dapat mengalami pembaharuan sebagai ide baru. Sehingga dalam penelitian ini dirancang dengan ide baru sesuai sasaran target penelitian.

Kata kunci: Pendidikan karakter, Degradasi moral, *Motion graphic*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini banyak kondisi perilaku degradasi moral yang terjadi di masyarakat. Hal tersebut merupakan suatu tindakan kriminalitas. Degradasi moral mencakup semua aspek perilaku yang menyimpang dari ajaran norma–norma hukum yang telah ada. Banyaknya kasus degradasi moral ini diambil dengan adanya perbuatan asusila dan amoral yang dilakukan oleh orang dewasa, remaja dan anak – anak, seperti tawuran, pelecehan seksual, pembunuhan, dan pencurian. Menurut data kasus degradasi moral dari Lembaga Permasalahankhusus Anak (LPKA) mencatat kasus pencurian 23,9%, kasus narkoba 17,8%, dan kasus asusila 13,2%. Data tersebut diperkuat data dari KPAI pada tahun 2018 mencatat bahwa telah terjadi 1.885 kasus degradasi moral seperti narkoba, mencuri, serta pelecehan seksual dan asusila. KPAI juga mencatat bahwa 5024 kasus yang terjadi dilakukan oleh kalangan remaja.

Perkembangan generasi muda di masa sekarang merupakan sebuah aset terpenting dalam sumber daya manusia di masa depan untuk memberikan kemajuan dalam masyarakat. Pada usia anak 6–12 tahun

memiliki karakteristik yang lebih unik karena memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Perkembangan fisik, intelektual, dan sosial emosional adalah usia kritis pada anak usia 6–12 tahun (Sari 2021). Dengan mengoptimalkan perkembangan karakter anak pada usia 6–12 tahun, maka diperlukan adanya penanaman dan pembelajaran moral oleh orang tua maupun guru saat di sekolah. Salah satu hal penting yang harus dikembangkan pada setiap manusia atau individu adalah perilaku bermoral. Dengan adanya perilaku bermoral pada diri seseorang menjadikan diri yang memiliki mental yang kuat, terbiasa dengan lingkungan sekitar, dan peduli dengan orang lain. Pembelajaran moral menjadi senjata kuat untuk membentuk kepribadian yang positif pada anak untuk menjalani kehidupan di masa depan (Hidayat and Nur 2018).

Salah satu nilai karakteristik generasi muda mudah diketahui yaitu perlu merasakan pentingnya nilai moral dan hal baru yang sangat diperlukan untuk pedoman hidup, petunjuk mencari jati diri untuk menjadikan diri semakin dewasa. Maka permasalahan tentang moral menjadi sangat penting untuk diperhatikan lebih teliti. Perkembangan nilai moral generasi muda dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, karena dari lingkungan tersebut dapat membentuk psikologis, sosial, dan budaya. Jika remaja berada

dalam lingkungan pergaulan yang positif maka nilai karakter akan menjadi positif juga. Lain pula jika bersosialisasi di lingkungan negatif, maka menjadi karakter yang negative (Maros and Juniar 2016).

Pendidikan karakter merupakan proses pengajaran yang mendorong perkembangan anak menjadi pribadi yang baik, bertanggung jawab, professional, dan nilai-nilai baik. Pembelajaran karakter ini sifatnya penting karena akan membentuk warga masyarakat yang bermoral dan beradab saat di masyarakat. Berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan karakter pada anak melalui lingkungan sosial, mulai dari lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga (Sulton, Gunawan, and Argadinata 2020).

METODE PENELITIAN JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan sudut pandang dalam hal realistis dan lingkungan sosial. Dari semua data yang telah dikumpulkan akan dirangkum sesuai dengan fakta yang akurat dimasyarakat Dengan cara wawancara dan studi literatur. Pendekatan kualitatif yang disajikan dalam bentuk naratif berdasarkan situasi, kondisi, dan target yang akan dicapai oleh peneliti.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara terkait data yang akan dikumpulkan dari berbagai sumber. Penelitian ini menggunakan Teknik observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mendapatkan data yang akurat terkait meningkatkan pemahaman akan data dan materi yang digunakan dalam merancang motion graphic mengenai pembelajaran karakter untuk mencegah degradasi moral.

1) Observasi

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, bahwa para orang tua dan pendidik ingin memberikan penerapan pendidikan karakter yang tepat dengan mengedukasi mengenai tanggung jawab, kedisiplinan, jiwa sosial peduli pada orang lain. Adapun beberapa anak yang masih menolak karena mendapat perintah dari orang tua. Maka dengan adanya pendidikan karakter yang sesuai dengan keadaan pola belajar anak dan sesuai dengan karakter anak itu sendiri. Perlu adanya media pendukung yang cocok untuk menunjang pendidikan karakter, seperti motion graphic. Sehingga edukasi mengenai pendidikan katakter akan tetap tersampaikan kepada anak secara tidak langsung, karena anak merasa ingin tahu mengenai penayangan motion graphic dan anak bisa belajar memahami perilaku dan tindakan baik di dalam motion graphic itu sendiri untuk diterapkan pada saat beraktivitas

2) Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi antara 2 pihak atau lebih untuk mendapatkan informasi melalui proses pertanyaan sehingga dapat dikumpulkannya data yang dibutuhkan (Iii 2002). Wawancara dilakukan dengan menanyakan beberapa pendapat secara langsung kepada narasumber yang sudah ditentukan. Narasumber yang dipilih adalah pihak yang memiliki pengetahuan tentang data yang dibutuhkan oleh peneliti dan pihak yang menjadi subjek penelitian. Berikut adalah rangkuman dari hasil wawancara bersama narasumber

1. Sri Wigati selaku kepala sekolah SDN Sidosermo

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber, menurut kepala sekolah SDN Sidosermo pendidikan karakter di tanamkan sejak dini sangatlah penting untuk perkembangan anak di masa yang akan datang dan akan mencegah dari tindakan kriminalitas yang mengancam masyarakat selain itu juga karakter anak yang baik akan masuk ke dunia serba digital tetapi karakter baik semakin di butuhkan untuk menciptakan pribadi cerdas dan profesional. Pada SDN Sidosermo menerapkan metode pendidikan karakter melalui pembiasaan sebelum pembelajaran di kelas para dewan guru dan siswa melakukan apel pagi di lapangan untuk melakukan edukasi kepada para siswa tentang penanaman pendidikan karakter, adapula kegiatan lainnya yang menunjang pendidikan karakter pada anak di sekolah.

2. Dwy selaku guru kelas SDN Sidosermo

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber. Beberapa karakter siswa setelah pandemi ini terdapat penurunan karena kurangnya penanaman edukasi di sekolah seswa hanya belajar melalui daring. Setelah kegiatan belajar mengajar dimulai kembali para dewan guru beserta staff dan didukung oleh program dari Dinas Pendidikan melakukan rencana baru untuk membentuk karakter siswa yang mulai turun. Pada pembiasaan penanaman karakter siswa kelas 1 sampai 6 selain melakukan apel pagi bersama dilapangan, Adapun penunjang karakter dikelas yaitu pada dua jam setelah pembelajaran formal di isi dengan penanaman karakter oleh para guru kepada siswa di masing-masing kelas. Adapula setiap selesai Penilaian Akhir Semester di akhir tahun pada SDN Sidosermo juga biasa mengadakan kegiatan gelar karya P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Kegiatan ini merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka. Kegiatan ini dilakukan sebagai guna menanamkan karakter siswa untuk menjadi pribadi baik berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

3. Listya Wijayanti selaku Psikolog

Menurut Bu Listya Wijayanti selaku narasumber psikolog konsep perilaku anak dimulai dari umur 2-6 tahun adalah awal dari proses pembentukan perilaku atau tingkah laku pada anak dan pada usia 6 keatas

adalah efek dari pola asuh dari usia 2-6 tahun untuk menentukan karakter yang baik dalam pola asuh orang tua terhadap anak. Bercermin dengan banyaknya kasus kenakalan remaja pada saat ini karena salah dalam pola asuh orang tua ketika di rumah. Degradasi moral pada anak terjadi karena faktor pola asuh orang tua yang salah atau kurang dalam mendidik anak di rumah. Pola asuh adalah faktor utama dalam menentukan perilaku dan karakter anak dimasa yang akan datang. Media yang digunakan psikolog untuk mengembangkan karakter anak melalui buku laporan sidik jari. Pada buku ini menjelaskan tentang karakter anak yang sidik jarinya telah di deteksi melalui tahap *scanning* untuk melihat kepribadian anak. Pendidikan karakter dirumah sangatlah penting dalam membentuk karakter dan moral karena anak lebih nyaman dan terbuka dengan orang tua daripada guru di lingkungan sekolah. Karena sistem belajar anak ketika di sekolah dan di lingkungan keluarga berbeda, adanya pembeda tersebut membuat anak menjadi lebih luas dan berkembang dalam cara berpikirnya.

4. Sumilah selaku orang tua

Menurut Bu Sumillah selaku narasumber orang tua siswa yang memiliki anak Bernama Aisyah kelas 5 SD bahwa pendidikan karakter dirumah sangat penting karena pendidikan karakter akan membentuk moral dan mencegah anak dari lingkungan luar yang negatif. Komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga faktor utama dalam memberi edukasi khusus terhadap anak, karena orang pertama yang dipercaya dari usia balita sampai dewasa adalah orang tua. Edukasi yang sering dilakukan dalam pendidikan karakter pada anak ketika dirumah yaitu memberi motivasi ketika anak terlihat putus asa, memberi arahan ketika anak sulit menentukan sesuatu, menegur dan menasehati ketika anak melakukan kesalahan agar anak tidak mengulangi kembali kesalahan yang sama. Media yang sering narasumber gunakan ketika melakukan pendidikan karakter pada anak yaitu dengan cara mengobrol. Mengobrol adalah salah satu komunikasi langsung kepada anak dengan menanyakan hal-hal apa yang anak alami di lingkungan luar, bercerita tentang pengalaman orang tua waktu masih kecil. Dengan cara mengobrol secara tidak langsung anak mengatakan sejujurnya apa yang mereka alami ketika belajar hal baru di luar lingkungan keluarga.

3) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang valid dalam bentuk tertulis atau sesuatu yang menampilkan informasi yang didapat dari topik penelitian sebagai bukti dan penguat data yang ada kaitannya dengan media pembelajaran karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya degradasi moral.

4) Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mencari informasi teori serta mengumpulkan data valid yang berhubungan

dengan topik penelitian pada buku, jurnal, *website*, artikel, dan lain-lain. Sehingga data yang diperoleh akan lebih kuat berdasarkan sumber tertulis.

5) Studi Kompetitor

Studi kompetitor yang didapat oleh peneliti dengan melihat beberapa referensi *motion graphic* mengenai degradasi moral dan *motion graphic* penanaman karakter anak yang sudah ada untuk mengetahui dan membuat *motion graphic* yang baik. Selain itu dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan dalam *motion graphic* yang sudah ada.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah metode pencarian dan penataan catatan observasi, wawancara yang telah dilakukan secara tersusun dengan fakta yang telah dikumpulkan dilapangan untuk meningkatkan pemahaman mengenai kasus yang di angkat sebagai topik penelitian dan membuat kesimpulan dari data yang telah diperoleh (Prasetyo 2014). Analisis data dibagi menjadi 3 bagian mulai dari, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap ini dilakukan secara langsung hingga mencapai tahap akhir atau tidak terjadinya perbedaan data yang didapatkan.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan salah satu proses dalam memperoleh data yang akurat dari catatan tertulis saat di lapangan. Proses reduksi data dapat dimulai selama penelitian berlangsung. Proses ini memiliki tujuan untuk merangkum data, mengelompokkan data, menelusuri topik bahasan, dan memilah data yang sesuai dengan topik penelitian. Data yang akan direduksi berupa permasalahan yang peneliti angkat untuk memberikan gambaran yang lebih nyata dan detail untuk mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan metode kegiatan setelah data tersusun dan terkelompokkan sehingga akan memberikan kemudahan dalam penarikan kesimpulan, bentuk penyajian data, catatan lapangan, grafis, dan sebagainya. Proses ini memudahkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang telah terkumpul dalam observasi langsung ke lapangan.

3. Penarikan Kesimpulan

Pendidikan karakter memberikan dampak paling besar terhadap anak dalam memilih nilai-nilai positif pada saat di masyarakat. Dengan kemajuan teknologi media pembelajaran semakin berkembang dalam memberikan materi dan informasi baru untuk anak. Penggunaan media *motion graphic* dalam pembelajaran pendidikan karakter pada anak usia 6-12

tahun diharapkan dapat menjadi solusi yang menarik dan sesuai dalam kegiatan pembelajaran untuk mencegah tindakan kenalakan remaja atau degradasi moral. Seperti halnya motion graphic ini memberikan beberapa informasi penting dalam nilai-nilai pendidikan karakter anak pada kegiatan sehari-hari.

HASIL PEMBAHASAN

Konsep dan Keyword

Segmentasi, Targeting, Positioning

1. Segmentasi

a. Geografis

- Wilayah : Jawa Timur, Indonesia
- Lokasi : Setiap daerah

b. Demografis Primer

- Usia : 6-12 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
- Kelas sosial : Menengah

c. Demografis Sekunder

- Usia : 25-45 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Status : Menikah
- Pendidikan : Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga Perguruan tinggi

d. Psikografis

Segmentasi psikografis adalah anak Sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun sedang dalam proses belajar dan orang tua yang berusia 25-45 memiliki kebiasaan menggunakan sosial media seperti Youtube dan Instagram saat mendidik karakter anak dalam lingkungan sekolah atau lingkungan keluarga.

2. Targeting

Target di dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 target yaitu, target *audience* dan target market. Target *audience* penelitian ini adalah para anak usia 6-12 tahun yang sedang dalam proses belajar. Untuk target market adalah orang tua yang memiliki atau mendidik anak usia 6-12 tahun yang memiliki kebiasaan menggunakan sosial media seperti Youtube dan Instagram dalam hal pendidikan karakter pada anak.

3. Positioning

Perancangan motion graphic ini bertujuan sebagai media pembelajaran kepada anak mengenai pendidikan karakter anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral. Agar anak lebih tertarik untuk belajar dan memahami karakter yang baik untuk membentuk moral dan adab positif saat di masyarakat.

Unique Selling Proposition (USP)

Unique Selling Proposition memfokuskan pada keunikan dari karya yang dibuat oleh peneliti dalam perancangan *motion graphic* yang tema pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral. isi dalam motion graphic yang dirancang memuat tentang contoh nilai-nilai karakter pada anak di kehidupan sehari-hari, dengan

penambahan *background*, audio visual, teks pendukung dan pemilihan warna yang cocok untuk anak, menggunakan desain karakter berupa ilustrasi anak dan orang tua, serta penambahan dialog antara anak dan orang tua di dalam video sehingga memiliki nilai keunikan dan berbeda dari *motion graphic* yang lain.

Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)

Analisis ini digunakan untuk menentukan beberapa keunggulan (*strength*) kekuatan yang dimiliki dalam karya, kelemahan (*weakness*) yang berasal dari dalam karya, peluang (*opportunity*) yang ada dari luar atau lingkungan, dan ancaman (*threat*) yang juga disebabkan dari luar. Setelah menganalisis SWOT kemudian dapat ditemukan ide dan strategi baru yang dapat disimpulkan menjadi sebuah data yang digunakan untuk menarik strategi utama dengan menentukan *Key Communication Message*. Berikut tabel analisis SWOT:

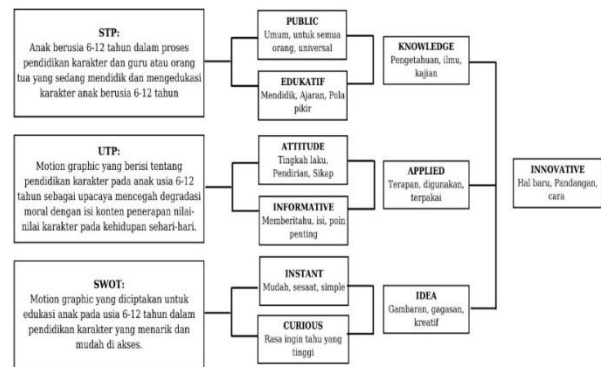
	Strength	Weakness
Internal	<p>1. Memberikan informasi mengenai pendidikan karakter pada kehidupan sehari-hari</p> <p>2. Gaya penyampaian informasi dalam motion graphic lebih interaktif.</p> <p>3. Pembelajaran menggunakan motion graphic membantu para orang tua dalam proses mengajar dan memudahkan anak agar lebih memahami informasi yang diberikan.</p>	<p>1. Edukasi tentang pendidikan karakter pada saat ini masih menggunakan media konvensional.</p> <p>2. Minat anak dalam belajar mengenai pendidikan karakter masih kurang.</p> <p>3. Belum banyak target audience yang mengenal media pembelajaran motion graphic.</p>

Eksternal		
------------------	--	--

saat proses pembelajaran.	edukasi pendidikan karakter	edukasi pendidikan karakter pada anak.
3. Guru dan orang tua memberikan edukasi pendidikan karakter masih menggunakan media konvensional.		

Opportunity	S-O	W-O
<p>1. Orang tua sedang mencari cara lain menggunakan pemanfaatan media digital dalam proses edukasi pendidikan karakter pada anak.</p> <p>Perkembangan teknologi semakin maju dapat mempermudah para penggunaan media dalam mengedukasi.</p> <p>3. Anak-anak tertarik dengan media belajar yang memiliki gambar dan elemen visual unik dalam pembelajaran.</p>	<p>Membuat sebuah <i>motion graphic</i> yang memiliki elemen visual yang unik agar dapat menarik perhatian anak dengan menekankan pendidikan karakter dan dapat diakses melalui media digital.</p>	<p>Merancang media pembelajaran berbasis digital tentang pendidikan karakter pada anak dan dapat memudahkan para guru dan orang tua dalam mengedukasi</p>
Threat	S-T	W-T
<p>1. Tidak semua anak dapat menerima informasi pendidikan karakter menggunakan media <i>motion graphic</i>.</p> <p>2. Banyak media edukasi yang membuat anak merasa bosan</p>	<p>Elemen visual pada <i>motion graphic</i> ini harus memiliki gaya yang menarik dan unik agar dapat menarik perhatian para anak dalam</p>	<p>Pemanfaatan media digital yang sangat instan dalam proses publikasi membuat <i>motion graphic</i> ini akan mudah di akses oleh pengguna media digital dalam proses</p>

Analisis Key Communication Message
Tabel 4.2 Analisis Key Communication Message



(Sumber: Hertanto, 2023)

Deskripsi Konsep

Pada proses perancangan karya merupakan awal dari pengerjaan karya yang akan diciptakan agar memiliki ide, isi konsep, dan gagasan yang jelas dan menarik. peneliti menemukan keyword yang tepat untuk digunakan dalam perancangan *motion graphic* pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai guna mencegah degradasi moral yaitu Innovative yang artinya sesuatu yang dapat mengalami pembaruan sebagai ide baru yang dalam. Sehingga dalam penelitian ini dirancang dengan ide dan gagasan baru dengan sasaran target yang telah ditentukan agar terciptanya perasaan pembelajaran yang menarik perhatian para siswa dan menambahkan kesan ingin tahu dalam penerapan karakter pada kehidupan sehari-hari untuk mencegah degradasi moral.

Konsep Perancangan Karya Tujuan Kreatif

Perancangan ini memiliki tujuan untuk membuat media pembelajaran tentang pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral yang menarik dan dapat dipahami oleh anak-anak serta dapat membantu guru atau orang tua dalam proses edukasi tentang pendidikan karakter pada anak.

Strategi Kreatif

Strategi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *motion graphic* yang menarik untuk

anak. Informasi yang disampaikan dalam *motion graphic* berisikan *voice over* dan beberapa dialog antar karakter yang menggunakan sederhana dan mudah di mengerti. Selain itu elemen gambar yang digunakan yaitu Teknik ilustrasi berbasis desain vector yang terkesan lebih *simple*.

Berikut adalah unsur strategi kreatif untuk penelitian ini:

1. Judul

Judul yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah “ Pentingnya pendidikan karakter pada anak untuk mencegah degradasi moral.” Judul tersebut menjelaskan mengenai ajakan untuk menerapkan

2. Tipografi

Jenis *font* yang digunakan dalam media penyampaian informasi yang mendukung dalam *motion graphic* dan media pendukung. Jenis font sans-serif, dengan nama font Fredoka One. *Font* ini dipilih karena mempunyai kesan *simple* cocok untuk anak-anak

Fredoka One
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Yy Xx Zz
1234567890!@#\$%^&*()-+/?”

Gambar Font Fredoka One

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)

3. Warna

Pada penelitian ini, warna yang digunakan peneliti dalam karya adalah gabungan dari warna ungu dan warna pastel. Perpaduan warna ini terasa kuat dan nyaman saat dilihat, sehingga informasi yang ada akan mudah tersampaikan. Pemilihan warna utama yaitu warna ungu karena mempunyai makna inovatif sesuai keyword yang telah peneliti dapat. Berikut adalah pantone warna yang digunakan:



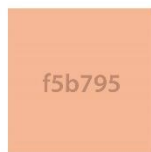
R: 93 G: 95 B: 159

C: 64,71% M: 50,98% Y: 7,06% K: 0,8%



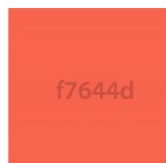
R: 34 G: 156 B: 195

C: 87,84% M: 8,63% Y: 1,96% K: 0,0%



R: 245 G: 183 B: 149

C: 2,75% M: 27,84% Y: 31,76% K: 0%



R: 247 G: 100 B: 77

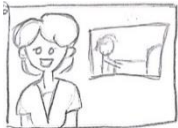





C: 1,57% M: 61,18% Y: 56,47% K: 0%



Gambar Pantone

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)

Storyboard

No	Deskripsi	Storyboard
1.	Menampilkan ilustrasi tentang degradasi moral, beberapa data tentang kasus kenakalan remaja di Indonesia	
2.	Menampilkan ilustrasi orang tua yaitu ibu yang memberi informasi bahwa pendidikan karakter pada anak sangatlah penting, disambung dengan 10 nilai-nilai karakter pada kehidupan sehari-hari	
3.	Yang pertama yaitu nilai toleransi, menampilkan percakapan antara ibu dan anak lelaki tentang toleransi, lalu ibu memberi contoh tentang toleransi yaitu menghargai beberapa agama yang ada di Indonesia.	
4.	Selanjutnya yaitu nilai jujur, menampilkan percakapan antara ibu dan anak lelaki tentang jujur, lalu anak memberi pengalaman tentang sifat jujur yang pernah dialaminya, seperti mengerjakan ujian tidak menyontek, mengakui ketika berbuat yang salah.	
5.	Selanjutnya yaitu nilai kreatif, menampilkan ibu sedang menjelaskan anak yang suka menggambar dan bermain.	

6.	Selanjutnya yaitu mandiri, menampilkan ibu sedang menjelaskan anak yang selalu menata tempat tidur setelah bangun tidur	
7.	Selanjutnya yaitu rasa ingin tahu, menampilkan anak yang sedang membaca buku dan bertanya kepada orang tua yang menggambarkan tentang rasa ingin tahu	
8.	Selanjutnya yaitu berbahasa yang baik, menampilkan ilustrasi anak mengobrol bersama teman	
9.	Selanjutnya yaitu peduli lingkungan, menampilkan ibu dan anak sedang berdialog si anak bertanya tentang “ peduli lingkungan itu seperti apa bunda?”, menampilkan anak yang sedang membersihkan halaman rumah, menampilkan tangan anak yang sedang membuang sampah pada tempat sampah	
10.	Selanjutnya yaitu peduli sosial, menampilkan seseorang anak yang sedang menjenguk teman yang sedang sakit, menampilkan anak yang sedang membantu teman ketika membutuhkan	 

11.	Selanjutnya yaitu tanggung jawab, menampilkan ibu dan anak sedang berdialog, menampilkan anak yang sedang mengembalikan barang yang jatuh pada tempatnya, menampilkan anak yang sedang mengerjakan tugas	
12.	Closing, yang menampilkan ibu yang memberi quotes tentang pendidikan karakter	

Storyboard

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)

Perencanaan Media

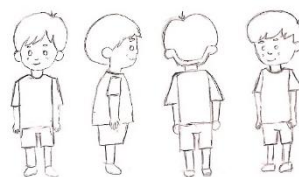
Strategi Media

Karya motion graphic yang telah dibuat akan diunggah ke sosial media seperti Youtube dan Instagram. Media pendukung yang peneliti gunakan yaitu seperti reels dan feed Instagram, kaos, x-banner, stiker, totebag..

Perancangan Desain

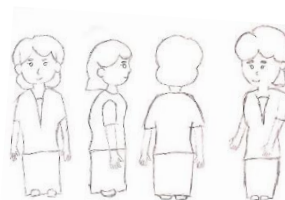
1. Sketsa Desain Karakter

Berikut desain karakter yang telah dibuat secara manual :



Sketsa Karakter Anak

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)



Sketsa Karakter Ibu

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)

Gambar sketsa yang digunakan dalam perancangan motion graphic pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral, dengan menggunakan dua karakter yaitu ibu dan anak laki-laki.

pendukung berisikan ilustrasi yang berkaitan dengan topik penelitian pendidikan karakter untuk anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral, seperti karakter anak dan orang tua.

2. Sketsa Media Pendukung



Sketsa X-banner

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)



Sketsa Poster

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)



Sketsa Stiker

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)



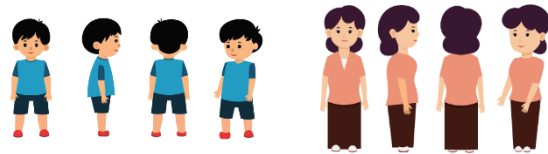
Sketsa Kaos dan Totebag

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)

Media pendukung yang digunakan dalam penelitian ini X-banner, stiker tempel, poster, kaos, dan totebag. Media

Implementasi Karya

1. Desain Karakter Pada *Motion Graphic*



Digital Karakter Anak dan Ibu

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)

2. Media Utama

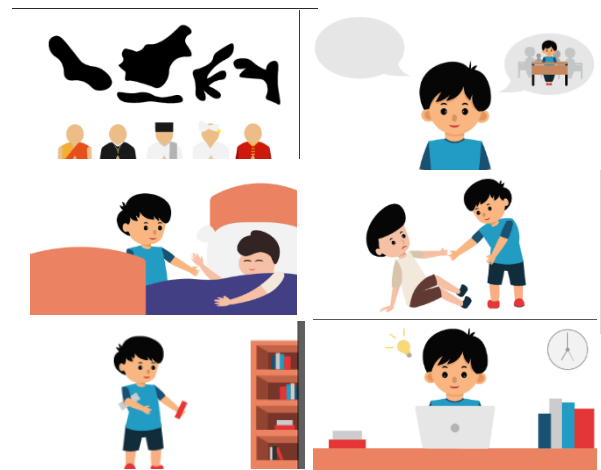
Media utama yang digunakan pada penelitian ini adalah video motion graphic tentang penerapan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak dikehidupan sehari-hari sebagai upaya mencegah terjadinya degradasi moral.



Adegan Pembuka

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)

Adegan pembuka diawali dengan ilustrasi degradasi moral beserta penambahan data grafik mengenai tingkat degradasi moral pada anak. Selanjutnya disambung dengan ilustrasi karakter ibu yang menjelaskan tentang pentingnya pendidikan karakter pada anak.



Adegan Inti

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)

Pada adegan inti yaitu berisi tentang penerapan nilai-nilai karakter pada anak di kehidupan sehari-hari dan di tambah beberapa dialog antara karakter ibu dan anak dalam *motion graphic*.



Adegan Penutup

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)

Adegan penutup berisi tentang karakter ibu yang memberi quotes mengenai pentingnya pendidikan karakter pada anak diterapkan sejak usia dasar.

SIMPULAN

Pada penelitian ini peneliti telah melalui 3 tahapan dalam perancangan *motion graphic* pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam proses ini terdapat pembuatan konsep dan ide, penentuan elemen gambar dan ilustrasi, pemilihan audio visual, pengerjaan desain latar, pembuatan animasi, serta pembuatan media pendukung. Topik yang akan digunakan pada karya ini harus sesuai dengan topik penelitian dan data penelitian yang telah didapatkan. Pada proses produksi telah disusun berdasarkan keyword yang telah didapat oleh peneliti. Media pendukung dibuat untuk memperkuat informasi pada media utama di penelitian ini. Media pendukung meliputi, X-banner, Poster, stiker tempel, kaos, totebag dan media sosial Youtube dan Instagram. *Motion graphic* ini dirancang untuk mempermudah para orang tua, guru, dan siswa dalam memberikan media pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun sebagai upaya mencegah degradasi moral, bahwa penerapan nilai-nilai karakter pada anak di kehidupan sehari-hari sangatlah penting untuk menjadikan pribadi diri lebih baik di masyarakat.

SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan observasi, masih banyak para orang tua dan guru memberikan pendidikan karakter pada anak melalui media interaktif. Yang dimana banyak siswa yang merasa bosan dengan penyampaian informasi tersebut. Perancangan ini membantu para guru, orang tua, dan siswa untuk memberi inovasi baru tentang ide media pendidikan karakter melalui *motion graphic* dalam pembelajaran dan penyampaian informasi. Peneliti berharap kedepannya lebih banyak lagi berbagai inovasi baru tentang pendidikan karakter yang sangat penting bagi generasi muda penerus bangsa. Selain itu juga dalam penelitian ini tidak lepas dari kekurangan, oleh karena itu pihak-pihak lain sangat diperbolehkan untuk mengembangkan penelitian ini lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Syarif, and Lutfi Nur. 2018. "Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 13 (1): 29–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.1301.4>.
- Iii, B A B. 2002. "Jurnalmetode Penelitian Kualitatif," 50–61.
- Maros, Hikmah, and Sarah Juniar. 2016. *Pengokohan Fungsi Keluarga Sebagai Upaya Preventif Terjadinya Degradasi Moral Pada Remaja*.
- Prasetyo, Iis. 2014. "Teknik Analisis Data Dalam Research and Development." *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan* 6: 11. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>.
- Sari, Dewi Purnama. 2021. "Deteksi Dini Good Character Yang Belum Terbentuk Pada Anak (Studi Fenomenologi Di SDIT Rabbi Radhiyya Curup Bengkulu)." *Jurnal Pendidikan Islam* 10: 839–59. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i02.1269>.
- Sultoni, Sultoni, Imam Gunawan, and Hasan Argadinata. 2020. "Dampak Pembelajaran Berkarakter Terhadap Penguatan Karakter Siswa Generasi Milenial." *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan* 3 (2019): 160–70. <https://doi.org/10.17977/um027v3i22020p160>.