

## BAB II

### TINJAUAN UMUM

#### 2.1 Tinjauan Teori

Perancangan video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” memiliki peran penting dalam memberikan edukasi terhadap anak-anak usia 7—11 tahun. Perancangan video edukasi ini dapat menjadi media yang efisien untuk memberikan pengetahuan dengan penyampaian yang menarik. Pemahaman ini didukung dan dikembangkan dengan beberapa sumber dan data, diantaranya sebagai berikut.

- a. Novrizal, A., Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2022). Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 83-97.

Jurnal ini membahas tentang membuat produk multimedia yang interaktif untuk pembelajaran siswa Sekolah Dasar yang bertajuk “Pahlawan Nasional Indonesia”. Artikel ini menggunakan teknik perancangan *agile development* dengan ketentuan tahapan: pra produksi, proses produksi, dan pasca produksi. Hasil menunjukkan bahwa perancangan *game* terhadap pembelajaran interaktif mengenai pahlawan nasional yakni *Ayo Bernyanyi* dan *Belajar Tentang Pahlawan* dinilai efektif sebagai media pembelajaran. (Novrizal, Wibawanto, & Nugrahani, 2022).

- b. Makalalag, D. R., Mutmainah, & Anuli, W. Y. (2021). Penggunaan Media Video Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Educational Research*, 68-78.

Jurnal ini membahas tentang penggunaan media video edukasi dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar tepatnya pada pelajaran IPS. Penelitian ini menerapkan metode tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart dengan teknik analisis deskriptif. Hasil yang didapatkan setelah menggunakan media video edukasi dalam kegiatan belajar siswa ialah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke

siklus II menggunakan media video edukasi dengan perolehan rata-rata skor aktivitas guru yang sebelumnya 24 menjadi 32, aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat sebesar 16,61, dan siswa yang menerima kriteria ketuntasan sebesar 58,82% pada siklus I meningkat menjadi 85,29%. Dengan demikian, penelitian ini membantu meningkatkan hasil kinerja siswa dalam pengaplikasian media video edukasi (Makalalag, Mutmainah, & Anuli, 2021).

- c. Hadi, *et al.* (2021). *Game* Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia “Rupiah” Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 89-98.

Jurnal ini membahas tentang anak-anak yang cenderung hanya mengetahui nominal uang rupiah tanpa mengetahui detail-detail pada rupiah. Peneliti pada jurnal ini memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat untuk membuat game edukasi untuk mengenal mata uang Indonesia. Pengembangan *game* ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian kualitatif ini menggunakan kuisioner sebagai data acuan peneliti. Didapatkan hasil analisis bahwa *game* pengenalan mata uang ini memiliki pengaruh pada anak-anak dalam memahami dan mengenal mata uang rupiah (Hadi, Suarna, Purnamasari, Nurdiawan, & Anwar, 2021).

- d. Buku Mengenal Pahlawan pada Mata Uang Negara Kesatuan Republik Indonesia: Karakter Pahlawan Indonesia dalam Perjuangan Melawan Penjajah oleh Mushlihatun Syarifah, 2018.

Buku ini membahas tentang pahlawan Indonesia apa saja yang terdapat pada mata uang Indonesia. Buku ini juga membahas tentang perjalanan hidup serta nilai-nilai karakter para pahlawan nasional yang terletak di mata uang rupiah dengan visi dapat dicontoh oleh generasi muda, seperti rasa nasionalisme atau cinta tanah air yang besar. Dari buku ini juga diketahui seperti apa saja kisah hidup dan perjalanan perjuangan pahlawan dalam melawan penjajah (Syarifah, 2018).

- e. Buku *Design for Motion : Motion Design Techniques & Fundamentals* oleh Austin Shaw, 2016.

Buku ini membahas tentang apa itu *motion graphic* dan bagaimana cara membuat video *motion graphic* dengan mempertimbangkan beberapa aspek dari prinsip-prinsip desain, seperti teknik ilustrasi, tipografi, komposisi, sinematografi, dan lainnya. (Shaw, 2016)

## **2.2 Teori Utama**

### **2.2.1 Teori Video Edukasi**

Video edukasi adalah sebuah media audiovisual yang digunakan pada proses belajar mengajar yang memiliki beberapa manfaat, diantaranya meningkatkan pengetahuan, meningkatkan kemampuan berfikir, serta meningkatkan sumber daya manusia terutama bagi siswa (Zainar & Zainar, 2019). Ciri-ciri video edukasi diantaranya memiliki tujuan edukatif, memiliki konten yang relevan, penyajian yang kreatif seperti penggunaan animasi dan narasi yang menarik. Media video edukasi termasuk dalam kategori media audio-visual yang diimplementasi sebab penggunaannya didukung oleh alat bantu LCD dan layar proyektor dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti menggunakan dasar-dasar teori tersebut untuk melakukan proses perancangan tugas akhir ini.

### **2.2.2 Uang Kertas**

Bank Indonesia menjelaskan bahwa uang kertas berupa jenis uang berbahan kertas dengan cap dan corak tertentu sebagai alat penunahan suatu transaksi. Bank Indonesia bertugas untuk melakukan penerbitan dan peredaran uang kertas di Indonesia berlandaskan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 mengenai mata uang. Uang kertas memiliki nilai tukar atau nominal yang lebih tinggi daripada uang koin yang membuat daya guna uang kertas cenderung lebih sering dijumpai dalam realitas masyarakat (Putri, 2023).

### **2.2.3 Pahlawan Nasional**

Pahlawan nasional merupakan sebutan yang disematkan kepada penduduk Indonesia atau individu yang berperang melawan penjajahan di wilayah yang saat ini termasuk dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia dan meninggal dunia kala pengabdian untuk mempertahankan bangsa dan negara. Gelar tersebut juga

disematkan kepada mereka yang selama hidupnya melakukan upaya kepahlawanan atau memperoleh prestasi dan karya yang luar biasa demi kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia berdasarkan pedoman Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2009 (Andryanto, 2022).

#### **2.2.4 Kebudayaan Indonesia**

Kebudayaan nasional adalah keragaman budaya yang dimiliki dan dipatenkan oleh mayoritas warga di suatu negara. Salah satu syarat kebudayaan nasional adalah terdapat ciri khas yang bisa menjadi identitas dari suatu negara yang dapat dibanggakan oleh warga negara. Indonesia memiliki ragam macam kebudayaan lokal (Pratama & Gischa, 2020). Kebudayaan Indonesia adalah seluruh kebudayaan nasional dan kebudayaan lokal. Indonesia memiliki beragam kebudayaan di setiap daerah, salah satunya ialah tarian daerah.

#### **2.2.5 Psikologi Anak**

- Pada artikel “4 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Sesuai Teori Piaget” dalam artikel *halodoc* tanggal 8 September 2023, dijelaskan bahwa menurut psikolog bernama J. Piaget, paku tumbuh-kembang kognitif anak tidak jauh dari kegiatan proses menyerap, penentu keputusan, dan penyelesaian kasus. Perkembangan ini bisa saja ditemui perbedaan pada setiap anak, akan tetapi inti proses tumbuh-kembang terdiri atas empat tahapan berdasarkan usia anak. Diantaranya:

- a. Tahap Sensomotor (Usia 18—14 Bulan)

Pada tahap awal, pemahaman seorang anak baru terbentuk mengenai lingkungan sekitar dengan cara koordinasi antar indera sensorik (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan motorik (seperti menggapai dan menyentuh). Gejala utama pada tahap sensorimotor ialah anak memahami antara suatu objek dan kejadian tertentu memiliki kesinambungan yang disebabkan oleh tindakan yang diperbuat olehnya sendiri.

- b. Tahap Praoperasional (Usia 2—7 Tahun)

Fase ini mulai ditunjukkan gejalanya saat usia anak mulai menginjak tahun ke-2 hingga usia 7 tahun. Dalam kurun waktu tersebut, anak mulai berolah pikir secara simbolik tetapi belum dapat menerapkan sistem

kognitif. Oleh sebab itu, anak belum mampu memfungsikan logika untuk merekonstruksi suatu konsep, mengkombinasikan atau memilah ide. Proses penciptaan pengalaman terhadap dunia dilakukan melalui adaptasi yang nantinya perlahan akan bersifat konkret ketika anak dapat menjalankan fungsi pemikiran logis. Anak akan dapat menggambarkan sebuah kejadian atau benda yang dilihat berdasarkan olah pikir simbolik secara mental.

c. Tahap Operasional Konkret (Usia 7—11 Tahun)

Pertumbuhan kognitif anak pada fase ini ditandai oleh kemunculan pemikiran terstruktur dan rasional. Piaget mengidentifikasi tahap konkret sebagai penanda awal kemampuan seorang anak untuk berpikir logis. Meskipun pada tahap ini anak dinilai cukup siap dalam berpikir logis, kemampuannya masih terbatas pada penerapan logika terhadap benda berwujud. Kemampuan konservasi mulai diperlihatkan, seperti memahami konsep luas, volume, dan suatu orientasi. Kemampuan berpikir abstrak pada anak belum terbentuk secara sempurna.

d. Tahap Operasional Formal (Usia 12 Tahun keatas)

Tahap terakhir ini biasanya berlangsung ketika anak mulai menginjak usia 12 tahun sampai usia dewasa. Ketika anak mulai mengalami masa pubertas, perkembangan kognitif mereka mulai merujuk ke arah pemikiran abstrak, mempermainkan ide dalam pola pikir tanpa perlu bergantung kepada manipulasi konkret. Pada tahap ini, seorang remaja mampu berhitung secara sistematis, mengembangkan ide kreatif, menalar secara abstrak, dan mengimajinasikan dampak dari tindakan tertentu.

Peneliti menggunakan teori psikologi anak oleh J. Piaget dalam penelitian dan karya tugas akhir dengan tujuan dapat memahami psikologi anak secara lebih dalam dan bisa membuat video edukasi yang sesuai untuk target peneliti, yaitu anak berumur 7—11 tahun.

## **2.3 Teori Pendukung**

### **2.3.1 Teori Warna**

Teori warna ialah pedoman desainer dalam menentukan kombinasi warna yang cocok untuk desainnya. Penggunaan warna yang baik dapat mewakili suasana hati dan enak dipandang. Khairunissa (2023) membagi warna ke dalam beberapa jenis; pertama, warna primer; kedua, warna sekunder; dan ketiga, warna tersier. Warna primer hanya terbagi atas tiga warna dasar, yaitu merah, kuning dan biru. Warna sekunder dihasilkan dari hasil kawin silang antar warna primer yang akhirnya menghasilkan warna ungu, hijau dan oranye. Sementara tersier berasal dari warna yang dicampur oleh warna primer dengan sekunder. Contoh peranakan tersier yaitu hijau-kebiruan atau merah-keunguan. Peneliti menggunakan warna *vibrant* dan beberapa warna pastel yang halus dalam penyusunan tugas akhir ini.

### **2.3.2 Teori Ilustrasi**

- Ilustrasi sendiri termasuk salah satu kunci dari keberlangsungan proyek tugas akhir ini. Soedarso memaparkan definisi ilustrasi sebagai kata yang asalnya dari bahasa Belanda *illustratie* dengan arti ‘hiasan berupa gambar yang melukiskan tujuan tertentu layaknya cerpen’. Beberapa peran ilustrasi yakni harus terlihat elok dipandang pembaca, mempermudah mengambil intisari suatu tulisan, sebagai wadah yang mewadahi segala ide dan ekspresi, mempersingkat suatu cerita, meningkatkan nilai estetika dan sebagai sarana komunikasi. Ilustrasi terbagi ke dalam beberapa fungsi, yakni fungsi ekspresif, fungsi deskriptif, fungsi kualitatif, dan fungsi analitis. Fungsi ekspresif yaitu mengekspresikan suatu ide, fungsi deskriptif digunakan untuk menjabarkan arti dari sebuah tulisan, fungsi analitis yaitu mengekspresikan dengan detail bagian pada suatu benda, dan fungsi kualitatif yaitu untuk pembuatan tabel, grafik dan sebagainya

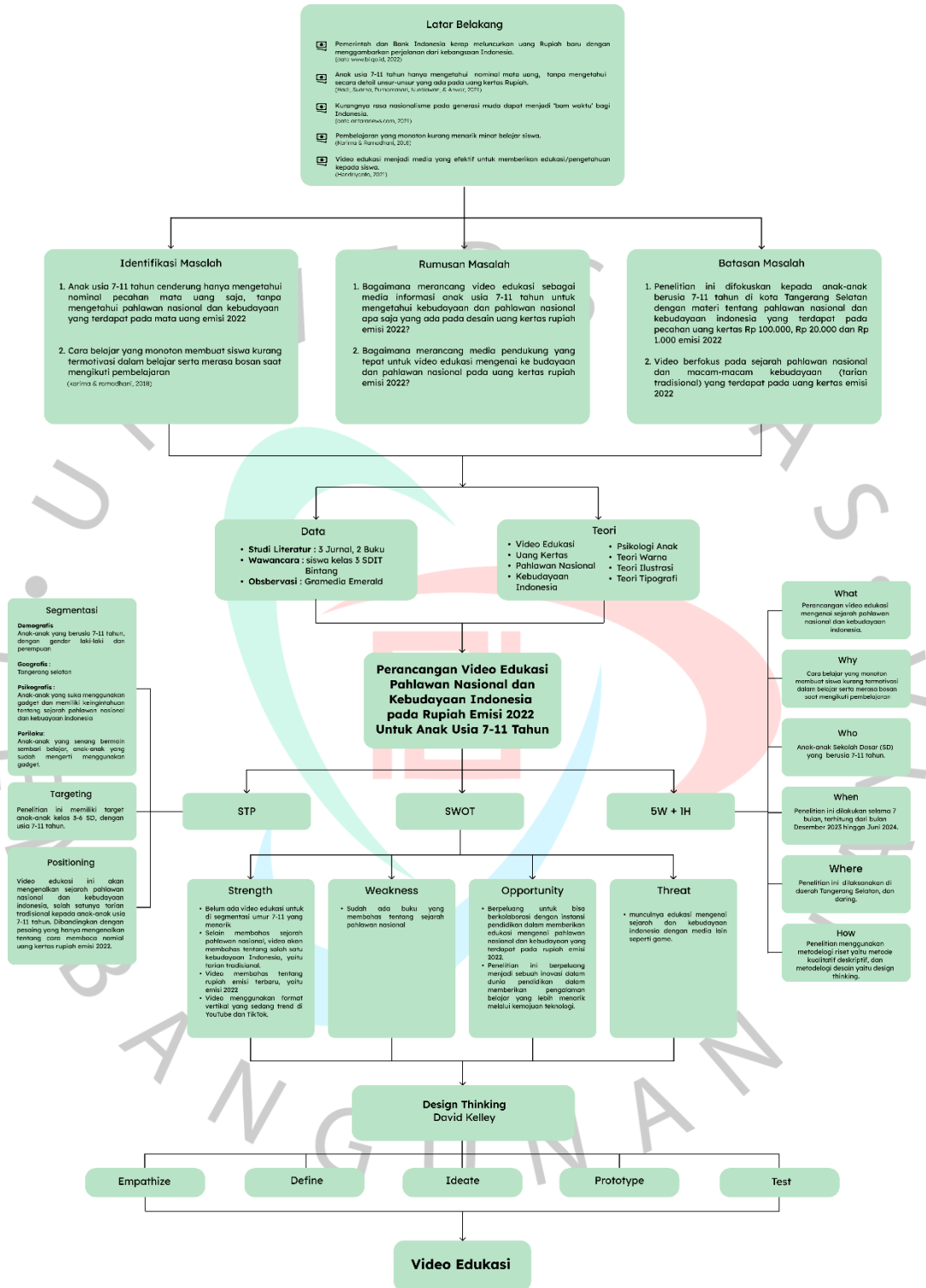
Peneliti menggunakan ilustrasi sebagai sarana untuk mengekspresikan ide, memperjelas narasi dan materi dari video edukasi yang dibuat, serta untuk menarik perhatian penonton saat melihat video edukasi yang peneliti buat. Penggunaan ilustrasi pada video edukasi yang dibuat oleh peneliti disesuaikan dengan target *audience* yaitu anak-anak berusia 7—11 tahun.

### 2.3.3 Teori Tipografi

Teori tipografis menurut *Sampoerna University (2022)* merupakan alat bantu guna memilih padanan teks pada penciptaan desain grafis. Tipografi ditujukan bagi yang akan merancang susunan huruf yang akan disisipkan ke dalam suatu karya visual agar menarik dan mudah dibaca. Suidiana menegaskan bahwa tipografi berperan dalam pemilihan, penataan dan berbagai hal yang berkaitan dengan rentetan huruf. Beberapa prinsip tipografi yakni; *Readability*, yaitu tipografi harus bisa terbaca; *Legibility*, yaitu kemudahan untuk dibaca yang dipengaruhi dari jenis dan ukuran *font*; *Visibility*, yaitu tipografi dapat terlihat dari jarak tertentu; serta Estetika, yaitu keindahan dari tipografi. Peneliti menggunakan jenis tipografi *sans serif* dan *serif* dalam pembuatan video edukasi pada tugas akhir ini. Pemilihan tipografi tersebut didasari oleh teori tipografi yang telah dijabarkan dengan tujuan semakin mudah dibaca, maka tipografi semakin layak dipahami.



## 2.4 Ringkasan Kesimpulan Teori



Gambar II.1 Kerangka Berfikir

Berdasarkan dari gagasan-gagasan yang telah dijabarkan, penelitian ini akan berfokus pada pengaplikasian teori-teori yang sudah dijabarkan guna membantu



peneliti untuk menyusun karya serta penelitian tugas akhir sesuai dengan prinsip-prinsip yang tersedia. Warna yang digunakan oleh peneliti dalam penyusunan video edukasi ini yaitu warna *vibrant* dengan beberapa sentuhan pastel, memberikan kesan yang hangat dan nyaman ketika ditonton. Peneliti juga menggunakan referensi dari jurnal-jurnal serta buku yang telah terbit dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini.

