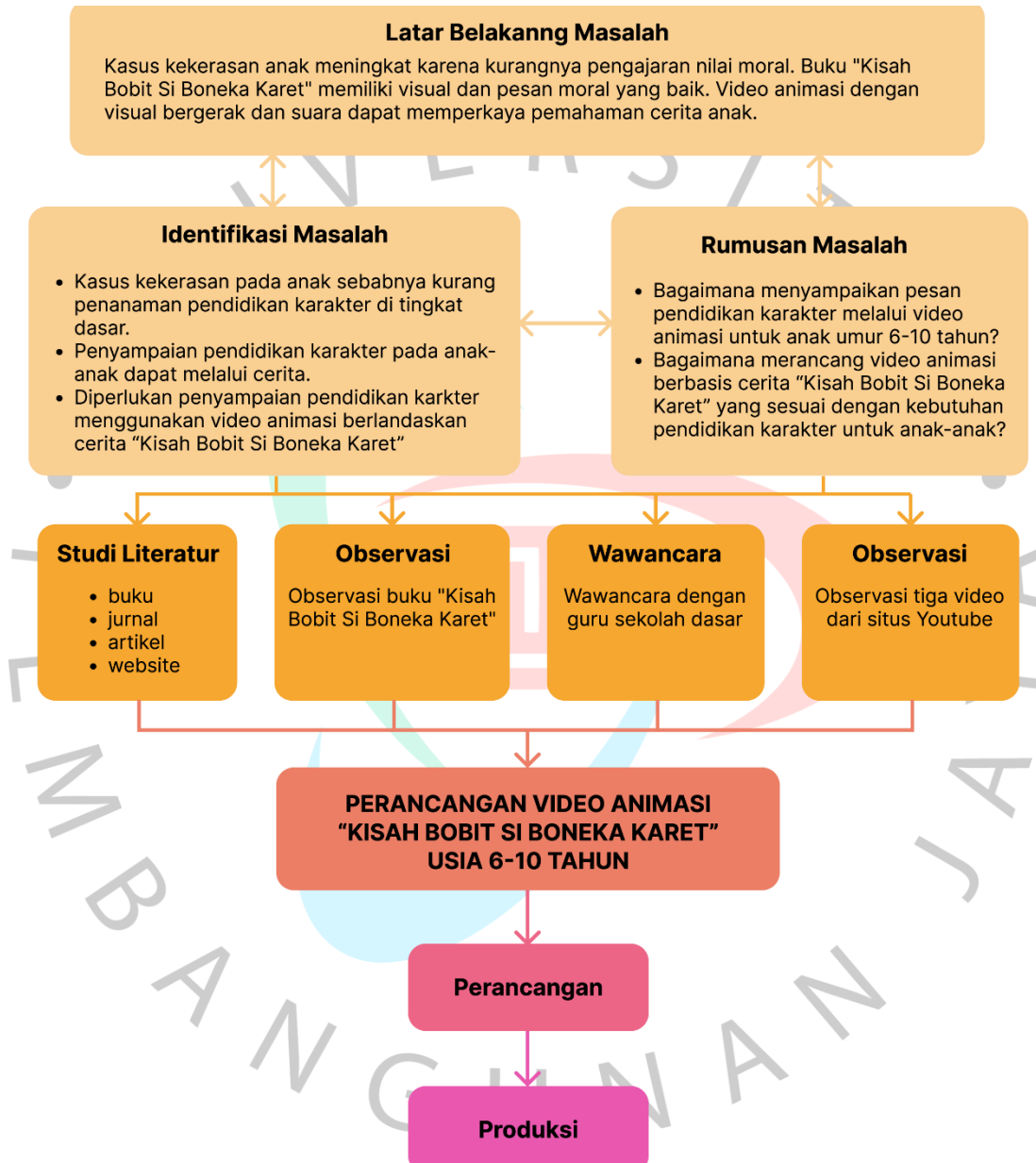


# BAB III

## METODOLOGI PERANCANGAN

### 3.1 Sistematika Perancangan



Gambar III.1 Rangkaian Sistematika Perancangan

### 3.2 Metode Pencarian Data

Metode pencarian data dalam perancangan ini dilakukan melalui berbagai sumber data. Perancangan ini terdapat dua kategori jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan adalah observasi pada buku "Kisah

Bobit Si Boneka Karet” dan video-video anak pada situs Youtube. Data sekunder berasal dari studi literatur, termasuk jurnal, buku, dan sumber internet yang digunakan sebagai pelengkap dalam menangani permasalahan perancangan ini.

1. Studi Literatur

Studi literatur ini bertujuan untuk menyelidiki dan mengumpulkan informasi yang relevan serta mendalam mengenai perkembangan teori dan penelitian terkini, guna mendukung landasan pemahaman dalam konteks penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian ini memanfaatkan sumber-sumber dari buku referensi, artikel situs web, dan studi jurnal yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

2. Observasi Buku Cerita “Kisah Bobit Si Boneka Karet”

Observasi akan dilakukan dengan melihat buku cerita anak berjudul “Kisah Bobit Si Boneka Karet” oleh El Firdaus. Observasi ini dilakukan dengan tujuan mencermati narasi cerita, karakter, penggunaan bahasa, tema, dan pesan moral dari buku cerita ini. Visual dalam buku ini juga dicermati seperti desain karakter, *background*, warna, tipografi, dan tata letak sebagai aset referensi yang nantinya akan digunakan pada perancangan video animasi.

3. Observasi Perbandingan

Observasi ini dilakukan dengan mencari video dari buku cerita anak pada situs Youtube. Tempat mencari objek observasi memilih situs Youtube sebagai sumber referensi karena aksesnya yang mudah digunakan dan hasil video yang banyak. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui tipe video sesuai dengan preferensi anak dan mencari beberapa video anak untuk dijadikan pembandingan penggunaan ilustrasi, tipografi, warna, gerakan animasi, dan pengaturan tata letak.

4. Wawancara

Peneliti mewawancarai bapak Shofikhul Anam selaku guru di SDIT Matahari, Tangerang Selatan untuk mencari informasi dan mengetahui tentang pendidikan karakter khususnya penerimaan diri di lingkungan siswa, sehingga peneliti bisa memberikan solusi agar para siswa bisa mendapatkan edukasi serta hiburan mengenai penerimaan diri.

### 3.3 Analisis Data

#### 1. Observasi Buku Cerita “Kisah Bobit Si Boneka Karet”

Observasi dilakukan dengan melihat buku berjudul “Kisah Bobit Si Boneka Karet”. Observasi ini bertujuan untuk mencermati narasi cerita, karakter, penggunaan bahasa, tema, dan pesan moral dari buku cerita, serta mencermati desain karakter, *background*, warna, tipografi, dan tata letak sebagai aset referensi yang nantinya akan digunakan pada perancangan video animasi.

Buku cerita berjudul Kisah Bobit Si Boneka Karet menceritakan sebuah boneka bernama Bobit yang terbuat dari karet. Tubuhnya yang lentur membuat Bobit selalu melompat-lompat tanpa henti. Sering melompatnya ini membuat pemilik boneka merasa kesal dan kemudian meletakkan Bobit di dalam kotak mainan. Boneka lain yang melihat Bobit sedih setelah tidak lagi dimainkan, mencoba mengajak Bobit mengikuti acara sirkus agar ia senang. Bobit yang terus melompat menjadi pusat perhatian mainan lain dan pada akhirnya ia gembira kembali melihat teman-temannya juga ikut senang. Pada buku ini diberi penulisan berbahasa Indonesia dengan terjemahan Inggris untuk membantu anak belajar tulisan dan bahasa Inggris.

Buku ini masuk ke dalam kategori jenis buku bergambar dengan tingkat kemampuan baca *early readers*. Jenis buku ini dirancang untuk anak usia lima sampai sembilan tahun yang memiliki ciri-ciri ilustrasi yang masih mendampingi tulisan, jumlah kata yang bisa mencapai ribuan, cerita yang sederhana dengan pesan moral, dan pemilihan warna-warna cerah namun tidak terlalu terang (Rojany & Peter, 2012). Buku cerita ini memiliki ilustrasi berjenis kartun dengan gaya semi-realistis pada karakter Bobit dan mainan lain. *Font* yang dipakai yaitu jenis sans serif, memberikan kesan rapih tulisan dalam buku. Warna pada ilustrasi menggunakan berbagai warna cerah dan tidak terlalu mencolok, selain itu warna pada tulisan berbeda sebagai pemisah antara bahasa Inggris dengan Indonesia. Tata letak diberikan pemisah tulisan dengan ilustrasi, sehingga pembaca bisa melihat keseluruhan ilustrasi di bagian atas halaman buku sedangkan tulisan ada di bawah.



Gambar III.2 Buku “Kisah Bobit Si Boneka Karet” Oleh El Firdaus

## 2. Observasi Video Anak di Youtube

Observasi ini mendapatkan tiga video anak dari situs Youtube. Video-video ini berjudul “This Book is Perfect!”, “No, David!”, dan “Kisah Itik Buruk Rupa” yang ditargetkan untuk anak-anak. Video tersebut berasal dari buku cerita cetak yang kemudian disajikan dalam bentuk video dengan penambahan gerakan animasi. Masing-masing video memiliki keunikan dalam menampilkan mulai dari presentasi visual, suara hingga, gerakan. Banyak anak-anak yang melihat video ini sebab ilustrasi yang sederhana, penggunaan suara, tulisan, dan visual bergerak membuat anak tertarik.

### a. Video “This Book Is Perfect!”

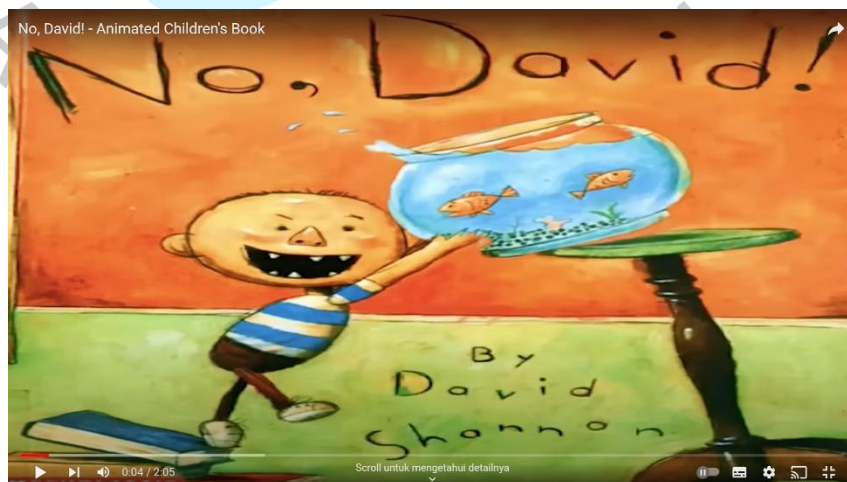
Video “This Book Is Perfect!” dari karya Ron Keres yang diunggah oleh akun Toadstools and Fairy Dust, menceritakan tentang seorang kodok yang suka bersih-bersih dan tidak menyukai kotoran. Durasi video ini lima menit. Pemakaian jenis *font* sans serif serta warna yang warna cerah hanya pada karakter, tulisan, dan ilustrasi kotoran memberikan kesan yang fokus terhadap perilaku yang dimiliki oleh kodok tersebut. Ilustrasi yang dipakai merupakan jenis kartun dengan karakter hewan lucu yang sederhana dan mudah untuk diingat. Penggunaan gerakan animasi memberi kesan seperti membaca buku asli dan hidup pada karakter. Tata letak dirancang dengan teratur menyesuaikan target kenyamanan anak.



Gambar III.3 Video “This Book Is Perfect!”

b. Video “No, David!”

Video “No, David!” yang diunggah oleh akun Animated Children’s Book, bercerita tentang seorang anak bernama David yang memiliki perilaku yang usil dan tidak mau menurut kepada ibunya atau pembaca. Durasi video ini yaitu dua menit. Jenis *font* yang dipakai berupa sans serif, tapi dengan visual seperti hasil tulisan anak. Warnanya cerah dan lengkap memenuhi isi ilustrasi, menghasilkan rasa nyaman ketika dilihat. Namun penggunaan ilustrasi yang hanya hasil *scanning* dari buku cetak membuat tampilan video tampak buram dan terdistorsi. Pergerakan animasi sederhana dan tidak terlalu banyak. Tata letak pada tulisan ada yang terlalu dipinggir sehingga tidak nyaman untuk dilihat, namun penempatannya yang selalu dekat dengan karakter utama memberi kesan interaksi antara pembaca dan karakter yang menarik.



Gambar III.4 Video “No, David!”

c. Video “Kisah Itik Buruk Rupa”

Video “Kisah Itik Buruk Rupa” yang diunggah oleh akun Studycle Kids, menceritakan tentang seekor itik yang merasa sedih karena ia berbeda dari saudara itik lainnya. Durasi video ini hampir tiga menit. Video ini menambahkan teks cerita dengan jenis tipografi sans serif untuk memperjelas suara narasi dari isi cerita. Gaya ilustrasi yang dipakai pada video ini yaitu gaya kartun dengan warna cerah. Gerakan animasi digunakan untuk menggambarkan pergerakan karakter dan efek.



Gambar III.5 Video “Kisah Itik Buruk Rupa”

3. Wawancara

Bapak Shofikhul Anam atau dipanggil Pak Anam merupakan guru di SDIT Matahari, mengajar di kelas IPA dan sebagai tim kurikulum. Bapak Anam sudah mengajar lebih dari empat tahun. Berikut adalah hasil wawancara langsung dengan Pak Anam:

Tabel III.1 Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang bapak ketahui tentang penerimaan diri dalam konteks pendidikan karakter anak?	“Penerimaan diri dalam konteks pendidikan karakter anak merupakan fondasi dalam sebuah pendidikan. Dasar dari implementasi belajar itu karakter yang kuat. Apabila karakter anak tidak kuat pada lingkungan sekolah dasar atau sekitarnya maka akan kacau. Kalau tidak menerima dari segi karakternya

		atau segi kognitif tidak sesuai dengan prinsip dan pedoman di sekolah ini.”
2.	Apakah ada pembelajaran pendidikan karakter khususnya penerimaan diri pada anak di sekolah ini?	“Ada dan dilakukan setiap hari. Sebelum pembelajaran diawali dengan penanaman karakter, entah itu penanaman sebagai seorang muslim atau dengan sesama. Contohnya setiap pagi menerapkan 3S (Senyum, Salam, Sapa).”
3.	Menurut bapak, apakah penerimaan diri menjadi hal yang penting untuk dipelajari bagi perkembangan siswa?	“Sangat penting, karena namanya penerimaan diri itu berkaitan dengan pendidikan karakter seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.”
4.	Apakah di SDIT Matahari ini bapak pernah menemui permasalahan penerimaan diri yang dialami anak murid di sini dan bagaimana cara bapak menghadapi permasalahan itu?	“Ada, satu permasalahan penerimaan diri di lingkungan sekolah ini itu berkaitan dengan pendidikan karakter juga, mungkin lingkungan sekolah dengan di rumah anak tersebut. Kadang karakter yang diterapkan di rumah tidak sesuai dengan yang di sekolah. Maka cara mengatasinya biasanya kita konsultasikan dulu kepada siswanya lalu ke orang tuanya.”
5.	Apakah di sekolah ini ada penggunaan media video atau video cerita sebagai media pembelajaran?	“ada tetapi tidak setiap waktu. Kadang hanya seminggu sekali khusus menjelaskan materi atau sekedar penghibur siswa agar tidak monoton pembelajarannya. Karena video menarik perhatian anak khususnya kelas 1-3.”

6.	Bagaimana pandangan bapak tentang penggunaan video cerita sebagai alat untuk mengajarkan pendidikan karakter pada siswa?	“Sebenarnya penggunaan video bercerita bagus untuk menumbuhkan karakter pada siswa khususnya dengan film yang cocok untuk siswa seusianya. Kadang segala sesuatu yang kita sampaikan kurang tepat atau kurang menarik untuk siswa untuk ditangkapnya lebih sulit daripada video atau gambar bercerita. Beberapa siswa ada yang tertarik dan tidak, karena tidak semua siswa kemampuan kognitifnya sama. Ada yang lebih ke visual audio, audio, atau visual saja”
7.	Bagaimana respons atau minat siswa terhadap penggunaan video cerita sebagai media pembelajaran?	“Alhamdulillah minat siswa tinggi dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran video bercerita. Mereka minatnya sangat suka apalagi ditampilkan video, siswa tidak sabar untuk menontonnya. Siswa juga meminta agar waktu menonton video diperpanjang karena durasi video yang singkat. Untuk mengatasinya guru biasanya menyuruh siswa memberi kesimpulan cerita video tersebut, Karena sebagai guru juga harus berhati-hati jangan sampai siswa terlalu antusias dengan hiburannya saja tapi tidak mendapatkan pesan dari video tersebut.”

### 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis

Kesimpulan dari observasi buku cerita “Kisah Bobit Si Boneka Karet” yaitu ceritanya yang bagus untuk mengajarkan anak-anak melalui pesan tentang penerimaan diri dan menghargai perbedaan. Buku ini memiliki ilustrasi dan jenis font yang jelas juga penempatan rapi, sehingga memudahkan dalam membaca. Warna cerah digunakan untuk menarik perhatian.

Observasi dari ketiga video di atas menunjukkan bahwa penggunaan gerakan pada ilustrasi buku anak dapat menambahkan pengalaman baru dalam membaca buku cerita. Penggunaan warna cerah, jenis *font* seperti sans serif, dan



tata letak yang tepat dapat memberikan visual yang baik. Selain itu, penambahan audio juga menjadi elemen tambahan dalam merancang video untuk meningkatkan pemahaman tentang isi cerita, pesan, dan pendidikan karakter anak.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penerimaan diri memiliki peran penting dalam pembentukan karakter pada anak di lingkungan sekolah atau pendidikan. Kekuatan karakter anak merupakan landasan penting dalam proses pembelajaran, dan kurangnya penerimaan diri dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah dasar. Penanaman karakter dilakukan secara rutin di lingkungan sekolah, dengan contoh praktis seperti menerapkan nilai-nilai Islam atau nilai-nilai kesopanan setiap hari sebelum pembelajaran dimulai.

Permasalahan penerimaan diri di lingkungan sekolah dapat berkaitan dengan perbedaan karakter yang diterapkan di rumah dan di sekolah. Penggunaan video cerita dalam pembelajaran dianggap efektif untuk menumbuhkan karakter pada siswa, terutama ketika disajikan dengan materi yang sesuai dan menarik perhatian siswa. Minat siswa terhadap media pembelajaran video cerita tinggi, namun terdapat tantangan dalam mengambil pesan dari video tersebut. Guru harus memastikan siswa tidak hanya terhibur, tetapi juga memahami pesan yang terkandung dalam video.

### **3.5 Pemecahan Masalah**

Hasil analisa dari buku “Kisah Bobit Si Boneka Karet” dapat diintegrasikan menjadi konten video animasi dengan penambahan elemen gerakan dan audio ke dalam buku cerita anak dapat meningkatkan pengalaman membaca dan pemahaman isi cerita. Berdasarkan observasi terhadap buku cerita "Kisah Bobit Si Boneka Karet" dan video cerita, terlihat bahwa penggunaan visual, jenis *font*, tata letak, dan penggunaan warna sangat penting dalam menarik perhatian anak-anak. Aspek tersebut perlu diperhatikan pesan tentang penerimaan diri dan menghargai perbedaan dapat disampaikan dengan lebih efektif. Penerimaan diri memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak. Minat siswa terhadap media pembelajaran video cerita tinggi, namun terdapat tantangan dalam mengambil pesan dari video tersebut. Guru harus memastikan bahwa siswa tidak hanya terhibur, tetapi juga memahami pesan yang terkandung dalam video.