

Media Pengenalan Aksara Bali untuk Sekolah Dasar Kelas Rendah Berbasis *Motion graphic*

I Kadek Rus Sukadana¹, Sarjono², Saiful Yahya³

^{1,3}Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang

²Universitas Negeri Malang

¹162111030@mhs.stiki.ac.id, ²sarjono.fs@um.ac.id, ³yahya@stiki.ac.id

ABSTRAK

Aksara bali sudah menjadi mata pelajaran muatan lokal mulai dari sekolah dasar hingga jenjang Pendidikan menengah, namun aksara bali yang masih menggunakan metode pembelajaran dari media buku merupakan salah satu faktor terhadap ketidaktertarikan akan belajar aksara bali sehingga mengakibatkan berkurangnya minat anak dalam belajar aksara bali, maka dibutuhkan media baru guna meningkatkan minat anak dalam belajar aksara bali yakni media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic*. Perancangan media pengenalan aksara bali tersebut menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumen. Untuk metode perancangannya menggunakan tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Hasil akhir dari Media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* menghasilkan media pengenalan aksara bali dalam bentuk *motion graphic* sebagai media utama serta media pendukung berupa poster, X-banner dan *feed Instagram* dan merchandise. Kesimpulan perancangan media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* telah berhasil dirancang sebagai media pengenalan aksara bali dengan menggunakan *motion graphic*.

Kata Kunci: Media pengenalan, Aksara bali, sekolah dasar kelas rendah, *Motion graphic*.

ABSTRACT

Balinese script has become a local content subject starting from elementary school to secondary education level, but Balinese script which still uses learning methods from book media is one factor in the disinterest in learning Balinese script, resulting in reduced children's interest in learning Balinese script. a new media to increase children's interest in learning Balinese script, namely the introduction of Balinese script for low-grade elementary schools based on motion graphics. The design of the Balinese script recognition media uses data collection methods such as observations, interviews, and documents. For the design method using pre-production, production and post-production stages. The final result of the introduction of Balinese script for elementary schools based on motion graphics produces Balinese script recognition media in the form of motion graphics as the main media as well as supporting media in the form of posters, X-banners and Instagram feed and merchandise. Conclusion The design of Balinese script recognition media for low grade elementary schools based on motion graphics has been successfully designed as a Balinese script recognition media using motion graphics.

Keywords: Introduction media, Balinese script, low grade elementary school, *Motion graphic*.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman serta lingkup penggunaan Aksara Bali semakin sempit hingga jarang digunakan menyebabkan hampir ditinggalkan oleh masyarakat. Sehingga aksara bali perlu dilestarikan supaya tidak mengalami kepunahan, maka usaha yang dilakukan untuk mempertahankan aksara bali yaitu dibentuknya pelajaran wajib di seluruh sekolah wilayah pulau Bali sesuai dengan peraturan gubernur No. 20 tahun 2013, tentang pembelajaran aksara Bali dikenalkan mulai Sekolah Dasar (SD) hingga jenjang pendidikan menengah melalui mata pelajaran muatan lokal Bahasa Bali. (Pemerintah Daerah Provinsi Bali 2013). Pembelajaran aksara bali yang masih menggunakan metode pembelajaran dari media buku merupakan salah satu faktor terhadap ketidaktertarikan akan

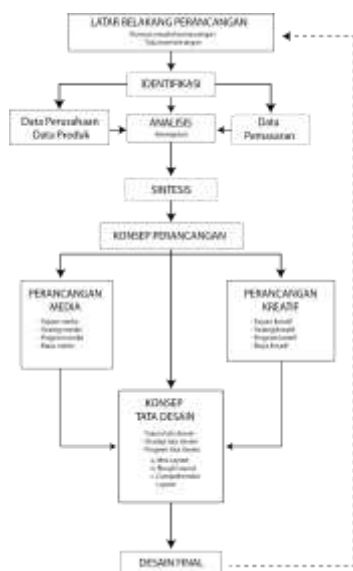
belajar aksara bali sehingga mengakibatkan berkurangnya minat anak dalam belajar aksara bali, serta pada buku Kusumasari yang merupakan buku pedoman anak dalam belajar aksara bali yang kurang dalam membahas tentang jenis-jenis aksara bali.

Mengetahui permasalahan dalam media pembelajaran yang kurang menarik maka diperlukannya media pengenalan yang mampu meningkatkan minat anak dalam belajar aksara bali. Perkembangan zaman semakin pesat membawa berbagai macam perkembangan teknologi yang dapat dijadikan sebagai alat bantu bagi penggunaannya melalui media yang ada. Pengguna teknologi untuk zaman ini kita telah ketahui dengan anak sekolah dasar kelas rendah rata-rata gemar dengan tontonan video sehingga *motion graphic* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai

pengenalan aksara bali karena berdasarkan kebiasaan anak yang sering menonton video terutama video animasi. *Motion graphic* pada umumnya hampir mirip dengan video animasi namun *motion graphic* lebih kepada desain grafis yang digabungkan dengan *ilustrasi*, *tipografi* dan videografi dengan tetap menggunakan teknik animasi. Media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* selain bisa belajar di sekolah nantinya juga bisa belajar di rumah melalui media sosial yaitu youtube.

Berdasarkan uraian di atas maka terbentuknya judul Perancangan sebagai Media pengenalan Aksara Bali untuk Sekolah Dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* yang diupayakan mampu dalam memberikan pengetahuan akan aksara bali serta mampu meningkatkan minat akan mengenal aksara bali sehingga bisa menjaga serta melestarikan warisan dari leluhur.

2. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1. *Bagan Metode Perancangan Sadjiman Ebdi Sanyoto*

Sistematika perancangan yang dijadikan acuan yakni sistematika dari Sajiman Ebdi Sanyoto (Sanyoto, 2006:38), sistematika dari Sajiman Ebdi Sanyoto dijadikan sebagai acuan dikarenakan tahapan-tahapan yang dilakukan bisa disesuaikan dengan sistematika perancangan pada media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic*, penyesuaian yang dilakukan yakni pada tahapan perancangan media disesuaikan menjadi perancangan verbal serta perancangan kreatif disesuaikan menjadi perancangan visual.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada perancangan media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* menggunakan Teknik observasi dan wawancara.

Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung pada audien, Pada perancangan ini penulis melakukan observasi secara online dengan memanfaatkan media komunikasi whatsapp, pencarian data dilaksanakan pada tanggal 20 oktober 2020 pukul 15:00 WIB.

Wawancara

Wawancara merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dari hasil wawancara kepada responder. Kegiatan wawancara dilaksanakan pada narasumber yang bernama Ni Luh Putu Mariastini, S.Pd yang merupakan salah satu guru Sekolah Dasar Negeri 3 pringsari. Ibu Mariastini merupakan guru yang mengajar anak sekolah dasar kelas rendah.

Analisa Data

Analisis data adalah cara untuk mengolah data-data mentah yang sudah terkumpul menjadi data informasi yang valid, sehingga dapat dijadikan acuan untuk menemukan solusi yang tepat dalam menyusun perancangan media pengenalan aksara bali untuk Sekolah Dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* serta dianalisa dengan menggunakan analisis 5W+1H, *what, who, when, where, why, dan how*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi

Identifikasi merupakan Proses pengolahan data yang melalui beberapa teknik pengumpulan data yakni observasi, wawancara serta data dokumen, berikut hasil dari data observasi, wawancara serta data dokumen:

Hasil Observasi

Pencarian data secara observasi tidak bisa dilaksanakan dikarenakan terkendala dengan situasi pandemi, sehingga pencarian data diganti menjadi analisis dokumen. Pencarian data secara analisis dokumen dilaksanakan secara online dengan memanfaatkan media komunikasi *whatsapp*, pencarian data dilaksanakan pada tanggal 20 oktober 2020 pukul 15:00 WIB, berikut data yang diperoleh secara online:

Hasil wawancara

Kegiatan wawancara dilaksanakan oleh narasumber ibu Ni Luh Putu Mariastini, S.Pd yang merupakan salah satu guru Sekolah Dasar Negeri 3 pringsari. Ibu Mariastini merupakan guru yang mengajar anak sekolah dasar kelas rendah.

Perbincangan berawal dari kesulitan dalam mengajar aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah. Ibu Mariastini mengatakan kesulitan dalam mengajar aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah dikarenakan minimnya pertemuan serta sulitnya pemahaman anak terhadap aksara bali, namun berbeda jika anak-anak diajarkan aksara latin yang notabene setiap hari diajarkan. Menurut Ibu Mariastini rata-rata pengetahuan anak akan aksara bali masih kurang karena didalam buku Bahasa bali hanya sepintas diselipkan materi aksara bali serta minimnya pertemuan yang hanya 2 jam dalam seminggu sehingga siswa kurang mampu untuk memahami aksara bali. Dalam belajar aksara bali faktor penghambat dalam belajar Aksara bali menurut Ibu Mariastini yakni kurangnya guru lulusan Bahasa bali sehingga kegiatan pembelajaran khususnya akara bali belum efektif dapat dilaksanakan.

Data dokumen

Data dokumen dalam perancangan ini merupakan buku pembelajaran aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berjudul kusumasari, buku ini dimanfaatkan sebagai batasan dalam merancang karya, selain itu ada pula surat edaran Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 1 Tahun 2018 Tentang Bahasa, Aksara, Dan Sastra Bali, dari Gubernur Bali.

Hasil Rancangan

Hasil Perancangan media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* melalui bebarapa tahapan untuk terbentuknya hasil dari perancangan, berikut tahapan-tahapan yang dilalui:

Pra produksi

Desain Karakter (*Character Design*)

Proses pembuatan karakter diawali dengan mencari kata kunci dan sketsa dasar diatas kertas untuk mendapatkan karakter yang sesuai dengan target audience yang sudah ditentukan.

Desain karakter utama pada perancangan ini menggunakan sosok perempuan yang merupakan guru muda yang berasal dari pulau bali serta menggunakan pakaian adat bali, dan untuk karakter pendukungnya menggunakan karakter kucing berwarna abu-abu. Pada proses digital karakter memanfaatkan *software adobe illustrator* dengan gaya desain *flat design (vector)*.



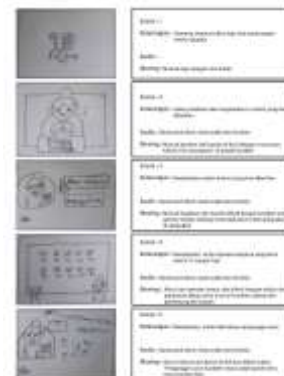
Gambar 1. Karakter Utama



Gambar 2. Karekter pendukung

Storyboard

Storyboard merupakan sketsa gambar yang berurutan mengikuti skrip, storyboard dibuat sebelum masuk ke proses animasi. Kegunaan storyboard adalah sebagai gambaran awal guna



mempermudah pembuatan *motion graphic*, karena di dalam storyboard terdapat gambar yang sesuai dengan skrip serta berisi keterangan pergerakan animasi dan informasi yang diperlukan.

Gambar 3. Storyboard scene 1-5



Gambar 4. *Storyboard scene 6-10*

Produksi

Proses Digital

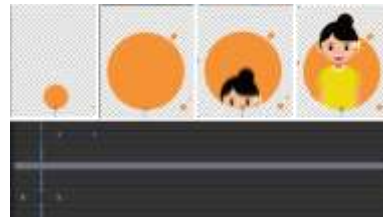
Proses digital dalam perancangan ini yakni merancang *asset* digital di setiap scene dari media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* dengan memanfaatkan *software adobe illustrator* dengan gaya desain 2D *flat design (vector)*, dengan menggunakan warna *solid color*, dikarenakan warna merupakan salah satu elemen *Motion Graphic* yang merupakan aspek dalam penyampaian suatu ide.



Gambar 5. *Proses digital*

Animasi

Setelah semua aset sudah disusun, proses animasi dari *motion graphic* menggunakan *keyframes*, proses *keyframes* merupakan tahapan dimana semua produksi animasi dilakukan dengan cara mengatur perubahan dan perpindahan dari *asset* satu dengan yang lainnya sehingga terlihat bergerak, dalam proses animasi memerlukan prinsip animasi, yakni prinsip *Timing & Spacing* yang digunakan pada saat penentuan waktu perpindahan *asset* selanjutnya penggunaan prinsip animasi *Anticipation* digunakan pada proses kemunculan karakter dari diluar *frame* hingga masuk ke dalam *frame*, penggunaan prinsip animasi bertujuan supaya pergerakannya mulus agar mata penonton yang melihat dapat mengikuti alur pergerakan animasi dengan baik tanpa melupakan informasi apa yang ingin ditunjukkan.



Gambar 5. *Prinsip animasi timing & spacing*



Gambar 6. *Proses animasi karakter*

Pasca Produksi

Audio recording

Audio recording tahap perekaman suara dubbing untuk penyebutan aksara bali dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai alat untuk audio recording, proses dubbing dilakukan oleh narasumber yang bernama Ni Putu Astini Juli. Audio merupakan elemen *motion graphic* yang bisa mempermudah penyampaian materi yang dibawakan pada perancangan media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah.



Gambar 7. *Audio recording Audacity*

Compositing

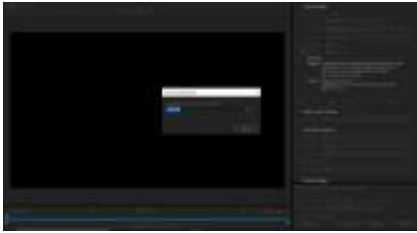
Compositing merupakan tahapan penggabungan semua scene yang sudah diberi animasi serta di tambahkan backsound dan sound efek. Dalam menambahkan backsound dan sound efek memanfaatkan *software adobe premiere pro*.



Gambar 8. *Compositing scene*

Export-Render

Setelah video animasi dan audio sudah tergabung langkah selanjutnya yakni export-render menjadi format video mp4.



Gambar 9. *Export-Render adobe premiere pro*

Desain Final

Hasil dari perancangan media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* terdapat media utama dan media pendukung, berikut implementasi dari media utama dan media pendukung

Media Utama

Media utama dalam perancangan media pengenalan aksara bali di implementasikan ke sekolah sebagai media pembelajar jangka pendek dan di implementasikan ke youtube sebagai jangka Panjang.



Gambar 10. *Implementasi di Sekolah dasar*



Gambar 11. *Implementasi Youtube*

Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang memberikan informasi tentang media utama yakni *motion graphic* pengenalan aksara bali.



Gambar 12. *Poster*



Gambar 13. *X-Banner*



Gambar 14. *Instagram*

Merchandise



Gambar 15. *Kaos*



Gambar 16. *Tas Pensil*



Gambar 17. *Penggais*



Gambar 18. *Pin*



Gambar 19. *Gantungan Kunci*

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* telah berhasil dirancang dengan menggunakan media yang berbasis *motion graphic* sebagai pengenalan aksara bali, serta perancangan ini sudah menjelaskan bagaimana cara merancang media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *motion graphic* dengan melalui berbagai tahapan proses Perancangan. Proses perancangannya yakni proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah berbasis *Motion graphic* bisa diharapkan mampu meningkatkan minat anak dalam belajar aksara Bali serta bisa melestarikan budaya warisan dari leluhur.

Saran

Perancangan media pengenalan aksara bali untuk sekolah dasar kelas rendah dapat dijadikan sebagai acuan referensi dan disarankan agar menambahkan apa yang tidak dibahas dalam laporan karena perancangan media pengenalan aksara bali masih jauh dari kata sempurna serta nantinya diharapkan untuk menambahkan media yang lebih kreatif serta inovatif.

5. REFERENSI

Sanyoto, Sadjiman E. (2010) *NIRMANA elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta; Penerbit Jalasutra.