

# PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER PEMBELAJARAN "MARI MENGENAL PEMILU" UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

Muhammad Yazid Zabidin  
Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budiluhur  
Email : Myazid781@gmail.com  
Telp : 08980705216

Arief Ruslan  
Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budiluhur  
Email : Arief.Ruslan@Budiluhur.ac.id  
Telp : 085921492442

## ABSTRACT

### DESIGN OF VIDEO EXPLAINER LEARNING "GET TO KNOW ELECTION" FOR CHILDREN AGE 10-12 YEARS

*The creation of this work aims to enhance the interest and motivation of students learning and creativity teachers in teaching someone processed so that students have a variation in the process teaching and learning. The formulation of the idea of the creation of this work was the creator wanted to create a video explainer as alternative learning media education phraseology. Media used in the video this explainer is media that belongs to a new and rarely used in this video this concerned. The method of creation of the work was done with the study of literature through books, the internet and field studies that is interviews with parties teachers of SDIT Al-Husnayain. Later creators of works made in the form of 2D animation subjects civic education which contained illustrations, movement and music. The conclusion of this paper is to use animated video of teachers and pupils in the SDIT Al-Husnayain to get alternative learning methods which are more creative and fun.*

**Keyword : Video Explainer, Instructional Media, Education**

## PENDAHULUAN

"Pendidikan kewarganegaraan dan Pancasila merupakan suatu mata pelajaran yang membahas tentang kehidupan berbangsa dan bernegara, yang mulai diajarkan kepada setiap individu mulai dari bangku sekolah dasar, selain itu sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia pendidikan kewarganegaraan dan Pancasila merupakan pegangan hidup, pedoman hidup dan petunjuk arah bagi semua kegiatan hidup dan kehidupan bangsa Indonesia"<sup>1</sup>

Pentingnya mempelajari pendidikan kewarganegaraan khususnya pemilu bertujuan untuk memahami tentang sistem pemerintahan yang berlaku di Indonesia pada saat ini, serta

menanam rasa kepedulian dalam kewarganegaraan. Selain itu pentingnya edukasi dalam hal pemilu adalah untuk memberikan sebuah gambaran bahwa setiap warga negara akan menjadi peserta dalam pemilihan umum, oleh sebab itu dibutuhkan edukasi sejak dini untuk dapat dimengerti dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Banyak sekali metode-metode belajar tertentu dalam mengajarkan mata pelajaran setiap siswa di sekolah agar dapat menerima informasi dengan baik, yang nantinya dapat dipraktikkan di dalam kehidupan sehari-hari, contoh : Metode diskusi, tanya jawab, *study tour*,

---

<sup>1</sup> Aa Nurdiman, *Pendidikan Kewarganegaraan, Kecakapan Berbangsa Dan Bernegara*, ( Bandung, Priumi Mekar, 2007 ) Hal.6

video interaktif, dan masih banyak lagi. Dalam hal ini, seorang guru diharuskan untuk se-kreatif mungkin dalam menyampaikan setiap informasi

Oleh karena itu perlu digunakan sebuah metode pembelajaran alternatif serta dapat menarik perhatian para siswa-siswi, sehingga para siswa dan siswi mempunyai metode pembelajaran variasi dalam belajar. Dengan adanya metode pembelajaran alternatif tersebut diharapkan para siswa dan siswi dapat melakukan kegiatan belajar mengajar dengan cara yang menyenangkan, dan diharapkan metode pembelajaran tersebut dapat membantu para guru dalam kegiatan belajar mengajar. sehingga para siswa dan siswi dapat

## **Komunikasi**

“Komunikasi adalah kegiatan menyampaikan informasi melalui pertukaran pikiran, pesan, atau informasi, dengan berbagai cara seperti berbicara, visual, sinyal, tulisan atau perilaku. Ini merupakan pertukaran informasi yang bermakna antara dua orang atau sekelompok orang.”<sup>2</sup>

Komunikasi Visual

## **Komunikasi Visual**

‘Komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain. Komunikasi tersebut menggunakan media yang hanya terbaca secara visual oleh indera penglihatan atau mata. visual sendiri berasal dari bahasa latin “videre” yang berarti melihat.

Selain itu, kata komunikasi sendiri berasal dari bahasa inggris yaitu “communication” yang

## **Animasi**

“Animasi merupakan sebuah desain yang bergerak. Dalam desain komunikasi visual, animasi dapat berfungsi sebagai daya tarik agar pembaca tidak bosan dan lebih mudah dalam memahami isi pesan yang terkandung di dalamnya.

## **Ilustrasi**

---

<sup>2</sup> Hadiono Afdjani, *Ilmu Komunikasi, Proses Dan Strategi* ( Tangerang, Indigo Media, 2014 ) Hal 21

yang ia dapatkan untuk diberikan melalui berbagai macam metode yang sudah disebutkan sebelumnya.

mudah menerima materi pembelajaran tersebut dengan baik.

Media pembelajaran alternatif yang nantinya akan diterapkan merupakan pembelajaran elektronik, yaitu video pembelajaran berbentuk video explainer atau yang dapat disebut dengan video animasi 2D. Yang nantinya dapat menjadi sebuah metode alternatif serta metode variasi pembelajaran untuk membantu para siswa dan siswi dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu penulis menarik kesimpulan bahwa komunikasi bukan hanya dilakukan dengan cara berbicara saja, namun ada beberapa cara berkomunikasi, salah contoh metode komunikasi ialah dengan cara visual.

diambil dari bahasa latin “communio” yang berartikan “kebersamaan” (dalam bahasa inggris: common). Kemudian komunikasi dianggap sebagai proses menciptakan suatu kesamaan (commones) atau suatu kesatuan pemikiran antara pengirim pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan)”<sup>3</sup>

“Ilustrasi adalah hasil visualisasi berupa seni rupa dua dimensi, baik dalam wujud gambar manual, gambar hasil olah digital, atau kombinasi keduanya, baik hitam putih maupun berwarna. Kata ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *illustrate* yang berarti penampakan, kemuliaan,

<sup>3</sup> Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, *desain komunikasi visual dasar panduan untuk pemula* (Bandung, nuansa cendikia, 2016) halaman 14

cahaya, penerangan, dan penggambaran secara hidup-hidup.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan, menghias, memperjelas, memperkuat arti, atau memperbesar pengaruh dari suatu teks, naskah, atau cerita yang menyertainya"<sup>4</sup>

### Tipografi

"Tipografi merupakan ilmu memilih dan menata huruf sesuai pengaturannya pada ruang-ruang yang tersedia guna menciptakan kesan tertentu, sehingga menolong pembaca mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal

### Warna

Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*). Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna warna lain disekitarnya, karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi. selain itu warna adalah suatu alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan, ide atau gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa.<sup>6</sup>

### Layout

Dalam desain komunikasi visual juga terdapat beberapa *rules*, semacam gramatika atau kaidah kaidah visual untuk mencapai komposisi *layout* yang harmonis. Akan tetapi, penerapan kaidah-kaidah desain ini tidak seketat *grammar* dalam tata bahasa verbal.; penyusunan elemen-elemen desain lebih mengandalkan kreativitas dan orisinalitas ide.

Ada beberapa jurus *layout* yang dalam ilmu desain komunikasi visual sering disebut prinsip-prinsip desain rumus klasik ini perlu dipahami karena cukup efektif sebagai panduan kerja maupun sebagai konsep desain, prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

### METODE PENCIPTAAN KARYA

---

<sup>4</sup> Santosa Soewignjo, *Seni Mengeatur Komposisi Warna Digital* ( Yogyakarta, TAKA Publisher, 2013 ) Hal 73

<sup>5</sup> Hendi Hendrataman, *Tips n Trix Computer Graphic Design* ( Bandung, informatika Bandung, 2008 ) Hal 24

mungkin. Perkembangan tipografi mengalami perkembangan dari cara manual, hingga menggunakan komputer. Dengan komputer, penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan lebih cepat dengan pilihan huruf yang variatif. Meski begitu dalam pemilihan huruf atau *font*, harus diperhatikan karakter produk yang akan di tonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya."<sup>5</sup>

pencipta menarik kesimpulan bahwa penggunaan serta pemilihan sebuah huruf atau *font* tidaklah sembarangan. Harus memperhatikan target atau segmen yang akan dituju, hal ini dilakukan juga untuk menciptakan nuansa tertentu.

#### 1. Keseimbangan ( *balance* )

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat.

#### 2. Tekanan ( *emphasis* )

Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan atau penonjolan objek ini bisa anda lakukan dengan warna mencolok, ukuran foto atau ilustrasi dibuat paling besar dan lain-lain.

#### 3. Irama ( *rhythm* )

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi.

#### 4. Kesatuan ( *unity* )

Jurus pungkasan dari desain komunikasi visual adalah kesatuan. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi dan elemen desain yang lain.<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis* ( Yogyakarta, buku pintar, 2013 ) hal.148

<sup>7</sup> Rakhmat Supriyono, *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi* (Yogyakarta, Andi Offset, 2010 ). Hal 86-97

## Deskripsi Karya Konsep Penciptaan

Jenis Karya : Animasi 2D  
Judul Visual : Perancangan *Video Explainer* "Mari Mengenal Pemilu" Untuk Anak Usia 10-12 Tahun  
Format Karya : MPEG-4 / MP4  
Segmentasi : Anak-anak (usia 10-12 tahun)  
Durasi : ± 4 menit  
Resolusi Video : 1280x720 pixel

Pencipta membuat kategori karya ini sebagai *video explainer*. Hal ini dipilih dikarenakan pencipta ingin membuat karya ini sesimpel mungkin yang dapat dinikmati sambil mempelajari pengetahuan-pengetahuan yang diberikan.

*Video explainer* atau biasa juga yang disebut dengan *motion graphic* adalah sebuah metode yang dapat menyampaikan suatu informasi atau suatu pesan yang dikemas atau disajikan dalam bentuk video animasi. Pada *video explainer* informasi yang ingin disampaikan dibentuk sedemikian rupa agar menjadi sebuah gambar bergerak sehingga para *audience* dapat mudah memahami informasi yang disajikan dengan cara yang mudah serta menyenangkan.

## Segmentasi

Target *audience* yang penulis tentukan untuk karya tersebut memiliki segmentasi untuk anak kelas 6 sekolah dasar, laki-laki dan perempuan, berstatus ekonomi sosial kelas menengah atas

Adapun target *audience* dalam perancangan *video explainer* ini dibagi menjadi dua yaitu target primer dan target sekunder.

### A. Target Primer :

1. Secara demografis  
Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

## Pembahasan Karya

Dalam pembahasan karya pencipta akan menjelaskan mengenai karya yang telah selesai diciptakan. Pencipta akan mendeskripsikan satu-persatu elemen *video explainer* dengan menggunakan pendekatan teori-teori yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Usia : 10-12 Tahun  
Pendidikan : Sekolah Dasar

### 2. Segmentasi Psikografis

Siswa-siswi kelas 6 sekolah dasar di SDIT Al-Husnayain yang mempunyai keinginan untuk belajar memahami materi pelajaran, dan menyukai teknologi sebagai sarana pembelajarannya.

### 3. Segmentasi geografis

SDIT Al-Husnayain

## Teknik Pengumpulan Data

Untuk melengkapi keperluan data Untuk melengkapi keperluan data dalam proses penciptaan karya, pencipta membutuhkan wawancara dan studi literatur sebagai pendukung agar memperkuat karya ini., dengan cara:

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan disekolah dasar SDIT Al-Husnayain, lokasi SDIT Al-Husnayain berada di Jalan Rambutan Raya No.13C Bekasi Barat, Bekasi




#### 2. Wawancara





Wawancara dilakukan pencipta untuk memperoleh keterangan menguji kebenaran, dan menjawab permasalahan yang akan di angkat dalam karya ini. Pencipta mewawancarai kepala sekolah serta guru dan pihak SDIT Al-Husnayain yang berwenang dalam membuat inovasi tersebut yang nantinya akan menjadi obyek tugas akhir pencipta.





#### 3. Studi Literatur

Dalam proses penciptaan karya ini harus didukung oleh studi literatur sebagai landasan teori untuk diterapkan pada karya yang akan dibuat, agar memperkuat penciptaan karya. Pencipta membutuhkan data-data yang valid melalui buku, *e-book*, majalah dan internet.


Berikut ini adalah pembahasan karya *video explainer* “Mari Mengenal Pemilu”

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1		Pada <i>scene</i> pertama yang terdapat pada <i>video explainer</i> “Mari Mengenal Pemilu” diawali dari sebuah <i>bumper</i> yang menunjukkan istana presiden, dan terdapat beberapa karakter dengan jabatan-jabatan tertentu, menggambarkan tentang pemilihan umum mulai dilaksanakan dari jabatan presiden hingga kepala desa.
2		Pada <i>scene</i> ke dua muncul kembali <i>background</i> istana negara namun dengan pemandangan yang berbeda. pada <i>scene</i> kedua ini pemandangan yang berbeda terdapat adanya beberapa kendaraan dan pepohonan, menggambarkan bahwa istana negara terdapat di tengah kota.
3		Pada <i>scene</i> ke tiga muncul <i>background</i> peta Indonesia yang menggambarkan

		bahwasanya pencipta sedang membahas tentang pemilu yang berada di Indonesia.
4		Pada <i>scene</i> ke empat menjelaskan tentang pemilihan umum di Indonesia, dilakukan mulai dari pemilihan presiden, wakil presiden hingga ke kepala desa
5		Pada <i>scene</i> ke lima menjelaskan tentang pemilihan umum yang dilaksanakan harus berdasarkan sesuai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945
6		Pada <i>scene</i> ke enam menjelaskan tentang arti sebuah singkatan dari kata ‘luberjudil’
7		Pada <i>scene</i> ke tujuh menggambarkan tentang suasana pemilihan umum yang berlangsung di tempat pemungutan suara, yang dimana disana terdapat

		beberapa orang yang sedang memilih
8		Pada <i>scene</i> ke delapan menjelaskan tentang berlakunya pemilihan umum bagi semua warga negara
9		Pada <i>scene</i> ke sembilan menunjukkan seseorang ingin menentukan siapa yang akan di pilih.
10		Pada <i>scene</i> ke sepuluh menjelaskan tentang pemilihan umum dilakukan dengan secara rahasia tanpa ada pihak manapun yang boleh mengetahui tentang siapa yang dipilih, termasuk antar pemilih pemilu
11		Pada <i>scene</i> ke sebelas menjelaskan tentang kejujuran dari sebuah pemilu, yang di gambarkan dengan adanya dua orang yang menggambarkan peserta dan

		pengawas pemilu
12		Pada <i>scene</i> ke duabelas menggambarkan tentang peserta dan pemilih dalam harus mengikuti setiap perundang undangan yang berlaku, dan tidak boleh melakukan hal hal yang dilarang, seperti halnya suap menyuap
13		Pada <i>scene</i> ke tigabelas menjelaskan tentang pemilihan umum di indonesia di laksanakan oleh komisi pemilihan umum
14		Pada <i>scene</i> ke empat belas menceritakan tentang siapa saja yang bisa memilih dalam pemilihan umum, beberapa persyaratanya adalah laki-laki dan perempuan yang berusia 17 tahun, mempunyai kartu tanda penduduk.

15		<p>Pada <i>scene</i> terakhir menjelaskan tentang cara-cara memilih dalam pemilihan umum</p>
----	---	--

## Kesimpulan

Pembuatan animasi edukatif ini bertujuan untuk menyediakan sarana baru bagi anak-anak dalam media belajar. Penciptaan karya ini terbilang cukup sulit, dikarenakan pencipta diharuskan survei secara langsung ke lokasi yang dituju, guna mendapatkan informasi yang tepat agar nantinya animasi yang dibuat memang ideal dan tidak melenceng dari segmentasi yang dituju.

Proses-proses itulah yang membuat pencipta akhirnya memilih pembuatan animasi sebagai sarana media pembelajaran baru, memberikan solusi terkait kejenuhan anak dalam belajar yang diterapkan oleh lembaga sekolah. Dengan dibuatnya animasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak-anak dalam belajar.

Karya ini memiliki dampak langsung dan dampak tidak langsung;

1. Dampak langsung yang dirasakan oleh anak-anak adalah mereka menyambut dengan antusias penayangan *video explainer* tersebut ketika proses belajar mengajar. Serta anak-anak dapat dengan mudah dapat memahami langsung dari materi yang terdapat pada *video explainer* tersebut, hal ini diketahui ketika sesi tanya jawab dengan anak-anak setelah penayangan *video explainer*.
2. Bagi penonton dampak tidak langsung dari perancangan karya ini diharapkan media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar mengenai informasi pengetahuan tentang pemilihan umum.

## Daftar Pustaka

- Afdjani, Hadiono.2014.Illmu Komunikasi,Proses Dan Strategi.Tangerang: Indigo Media
- Anggraini, Lia & Nathalia Kirana.2016.Psikologi Komunikasi.Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hendrawan, Hendi.2008.*Tips n Trix Computer Graphic Design*.Bandung: Informatika Bandung
- Ibnu T Wibowo.2013.Belajar Desain Grafis.Yogyakarta:Buku Pintar
- Nurdiman, Aa.2007.Pendidikan Kewarganegaraan, Kecakapan Berbangsa Dan Bernegara.Bandung: Pribumi Mekar
- Rakhmat, Jalaludin.2011.Psikologi Komunikasi.Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Ruslan, Arief.2016.Animasi Perkembangan Dan Konsepnya.Bogor: Ghalia Indonesia
- Sarwono, Jonathan & Lubis, Harry.2007.Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual.Yogyakarta: CV Andi Offset
- Soewignjo, Santosa.2013.Seni Mengatur Komposisi Warna.Bandung: Informatika Bandung
- Supriyono, Rakhmat.2010.Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi.Yogyakarta: CV Andi Offset

