

# Perancangan Media Pendukung sebagai Media Promosi Animasi 2D Pembelajaran “Menggambar” untuk Siswa Sekolah Taman Kanak-Kanak

Ventya Marcellina<sup>1</sup>, Iwan Zahar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Esa Unggul, Jakarta  
e-mail: [ventyamarcellina@gmail.com](mailto:ventyamarcellina@gmail.com)<sup>1</sup>, [iwan.zahar@esaunggul.ac.id](mailto:iwan.zahar@esaunggul.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Menggambar menjadi salah satu aktivitas yang baik untuk membangun kreativitas anak sejak usia dini. Di usia anak masuk ke tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan usia anak melalui masa pengembangan kognitif, emosi dan kreativitas. Belajar menggambar bukan hanya sekedar mengisi waktu luang, namun juga dapat dijadikan kegiatan yang mendukung tumbuh kembang optimal pada anak-anak. Melalui menggambar, mereka akan dapat menyalurkan emosi, ide, sekaligus bakat seni yang mungkin terpendam dalam diri mereka masing-masing. Dengan menggunakan cara mengedukasi kepada siswa TK melalui media explainer yang bersifat edukatif dan informatif, diharapkan dapat mempermudah pemahaman mereka mengenai pelajaran menggambar. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah animasi explainer “Pembelajaran Menggambar untuk Siswa TK” yang memberikan informasi mengenai penjelasan dan manfaat menggambar bagi mereka.

**Kata kunci:** *Pembelajaran Menggambar, Siswa Sekolah TK, Animasi 2D*

## Abstract

Drawing becomes one of the good activities to build children's creativity from an early age. At the age the child enters the educational level of kindergarten is the age of the child through the period of cognitive development, emotions and creativity. Learning to draw is not only free time, but can also be used as an activity that supports optimal growth and development in children. Through drawing, they will be able to channel emotions, ideas, as well as artistic talents that may be hidden in each of them. By using how to educate kindergarten students through educative and informative explainer media, it is hoped to facilitate their understanding of drawing lessons. The result of this design is an animated explainer “Drawing Lessons for Kindergarten” providing information about the explanations and benefits of drawing for them.

**Keywords:** *Drawing, Kindergarten, 2D Animation*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran menggambar adalah salah satu komponen penting dalam kurikulum Taman Kanak-kanak (TK) menurut (Mayar, Husin, & Sari, 2019) Pendidikan di Taman Kanak-kanak, anak diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya enam aspek perkembangan (kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni) memiliki dasar-dasar agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan perilaku yang diharapkan. Peran pendidikan dalam upaya peningkatan sumber daya manusia yang unggul menjadi salah satu program Indonesia (Nugroho, Damayantie, & Pertiwi, 2021). Dalam proses pembelajaran, guru biasanya memberikan contoh gambar kepada siswa dan meminta mereka untuk menggambar sesuai dengan contoh tersebut. Namun, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggambar, terutama dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

Masalah ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengalaman siswa tentang dunia sekitarnya, kurangnya kemampuan siswa dalam merancang gambar, dan kurangnya kesempatan siswa untuk berkreasi (Suryana, 2018) menyatakan bahwa kreativitas merupakan aktivitas kognitif yang memunculkan hasil atau temuan baru atau ide-ide baru terhadap sebuah masalah yang dihadapi dan kreativitas dapat berupa imajinasi. Akibatnya, siswa tidak dapat

menyelesaikan tugas menggambar yang diberikan guru dengan baik, sehingga hasilnya tidak sesuai dengan harapan.

Dalam penelitian ini, kita ingin mengkaji lebih lanjut tentang kesulitan siswa dalam menggambar dan mencari alternatif pemecahan masalah yang efektif. Kita juga ingin mengetahui bagaimana guru dapat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas melalui kegiatan menggambar.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar karena menurut (Patricia, Zahar, & Nizar, 2019) Berdasarkan hasil pengamatan, didapatkan bahwa media pembelajaran sangat mempengaruhi suatu proses pembelajaran.

Pendidikan gambar untuk usia 4-7 th disebut tahap Skema Pra-bagan yang merupakan penelitian nilai-nilai keindahan pada seni lukis anak yang mempunyai karakteristik dalam membentuk goresan, coretan, atau permainan warna. Seni lukis anak merupakan karya lukis yang murni (Permana, 2016)

Sebanyak 13 responden menyatakan bahwa aplikasi animasi pembelajaran interaktif ini membantu memudahkan daya ingat anak usia dini untuk menghafal fasilitas umum, rambu-rambu lalu lintas, huruf hijaiyah, profesi pekerjaan, dan alat transportasi, dikarenakan melalui media suara dan gambar. (Amrulloh & Mulyoto, 2016)

## **METODE**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Dikutip dari buku Metode Penelitian Kualitatif karya Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M.Si, metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat pos positivisme dan digunakan untuk mempelajari objek dalam kondisi alami, berbeda dengan metode eksperimen. Menurut (Mustaqim, Adiwijaya, & Indrajaya, 2013) Pada umumnya bentuk penelitian yang dilakukan adalah objektivitas suatu artefak seni atau desain. Dalam pendekatan ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama. Penelitian kualitatif mengadopsi pendekatan alami dalam setiap proses pengumpulan dan pengolahan data yang diperoleh dari sumber informasi.

Metode penelitian kualitatif mencakup kegiatan observasi lapangan, wawancara narasumber, dan studi pustaka. Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang biasanya dilakukan secara lisan terhadap narasumber. Sementara studi pustaka adalah pengambilan data dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, dan internet.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Promosi**

Promosi merupakan serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, mempengaruhi sikap, dan mendorong tindakan pembelian pada konsumen terhadap produk atau jasa yang ditawarkan. Media promosi adalah metode atau alat yang digunakan untuk menyebarkan informasi tentang produk atau layanan. Saat ini, berbagai jenis media promosi telah berkembang, mulai dari yang konvensional hingga yang modern. Salah satu metode promosi tertua adalah promosi dari mulut ke mulut, yang sering digunakan di masa lalu ketika pilihan media promosi masih terbatas. Media promosi konvensional yang masih sering dipakai hingga saat ini misalnya poster, *X-Banner*, hingga *merchandise*.

### **Konsep Perancangan**

Dalam pembuatan konsep kreatif harus memiliki dasar pemikiran yang akan diolah untuk dijadikan bentuk visual. Sebagaimana nantinya akan diubah menjadi beberapa bentuk media promosi. Konsep kreatif akan membawa seluruh desain menjadi satu kesatuan yang unik dan khas. Konsep kreatif yang dibuat dalam bentuk animasi 2D ini dituangkan ke dalam sebuah *keyword* yang menjadi fondasi utama dalam gaya desain dari animasi ini yaitu informatif dan komunikatif. Hal ini menjadikan *keyword* yang di terapkan dalam animasi ini merupakan hal yang

sangat sulit dilakukan, tetapi dengan tahap pengerjaan yang benar dan baik, alur teknis yang kompleks pun bisa digunakan dengan menggunakan strategi desain yang baik dan benar untuk memaksimalkan *keyword* yang nantinya akan dibuatkan.

### Gaya Desain

Gaya desain merupakan suatu bentuk visualisasi dalam karya grafis yang mengacu pada pola atau gaya tertentu. Gaya ini berkembang seiring dengan perubahan dan kemajuan dalam kehidupan masyarakat. Dengan kata lain, gaya desain mencerminkan tren dan preferensi estetika yang berkembang dalam masyarakat pada suatu periode waktu, dan sering kali mencerminkan kondisi sosial, budaya, dan teknologi yang sedang berlangsung.

### Tipografi

Dalam proses perancangan desain, penggunaan tipografi penting untuk diperhatikan sebab melalui tipografi konten tulisan dijabarkan. Penulis mempertimbangkan keterbacaan dalam pemilihan *web font* dan juga keselarasan dengan keseluruhan konsep. Pemilihan tipografi untuk animasi 2D ini menggunakan font dari “Comic Sans MS” sebagai jenis huruf utamanya karena keterbacaan di layar lebih baik dari pada jenis font lain.



Gambar 1. Font Logo Judul

### Logo

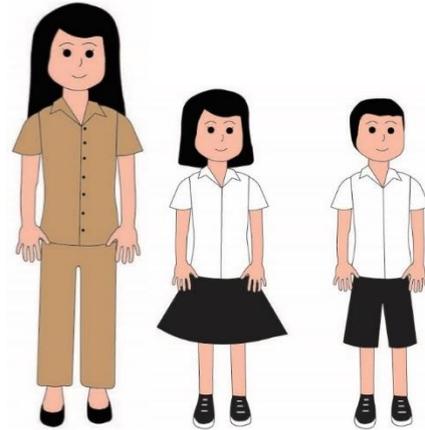


Gambar 2. Logo

Dalam proses pembuatan logo untuk animasi 2D ini diperlukan sebuah identitas, yaitu logo yang menjadi karakteristik animasi 2D ini. Logo harus bersifat unik, mudah diingat, serta dapat di aplikasikan ke berbagai media. Logo ini adalah karakter animasi yang merupakan siswa sekolah TK karena bertujuan untuk mendidik siswa TK. Di logo ini juga menggunakan tambahan perlengkapan menggambar di sekitar karakter animasi, untuk menyesuaikan tema dan topik dari animasi 2D ini. Dan terakhir ada tulisan tipografi, yaitu “AYO BELAJAR MENGGAMBAR” agar tipografi logo ini bisa mengajak siswa TK untuk belajar menggambar.

### Desain Karakter

Sebagai penyampai pesan, karakter harus dirancang dengan baik, baik dari segi penampilan visual maupun dari sisi kepribadiannya. Desain karakter dapat diartikan sebagai proses penyelesaian masalah visual atau grafis terkait dengan bentuk dan atribut karakter yang akan dirancang.



**Gambar 3. Desain Karakter**

## Poster



**Gambar 4. Desain Poster**

Dalam perancangan animasi 2D ini, terdapat poster sebagai media pendukung. Poster kali ini dibuat bertujuan untuk mempromosikan animasi 2D ini kepada semua siswa sekolah TK.

## X – Banner



**Gambar 5. Desain X-Banner**

Desain X-Banner diaplikasikan menggunakan bahan Albatros berukuran 60 x 160 cm atau custom dengan ring lubang mata ayam.

### Label Stiker



Gambar 6. Desain Label Stiker

Label stiker adalah media informasi visual berupa lembaran kertas kecil atau plastik yang ditempelkan pada produk. Dalam perancangan ini label stiker di buat dalam bentuk identitas visual berupa ilustrasi dan logo alat menggambar, yang berbahan cutting sticker yang ditempelkan kaca mobil, motor ataupun benda-benda lainnya yang memiliki permukaan yang mendukung untuk ditempel label stiker.

### T-Shirt



Gambar 7. Desain T-Shirt

Kaos atau t-shirt ini tak hanya diminati oleh para pria tapi tak sedikit juga wanita yang gemar memakai kaos. Kaos tidak hanya bisa dipakai untuk bersantai di rumah. Banyak orang merasa nyaman memakai kaos. Bahkan kalau disuruh memilih, mungkin akan banyak orang yang ingin bekerja dengan menggunakan baju kaos.

### Topi



Gambar 8. Desain Topi

Aksesori *fashion* ini merupakan contoh *merchandise* yang sangat disukai karena sifatnya yang kasual. Selain melengkapi gaya, fungsi *merchandise* topi juga dapat melindungi kepala dari terik sinar matahari dan rintik hujan.

### Totebag



Gambar 9. Desain Totebag

Tas jenis *totebag* ini adalah salah satu alasan mengapa barang ini selalu jadi favorit semua orang. Selain itu, ukurannya yang sedang dan dapat memuat cukup banyak barang dan kelebihan lainnya. Tidak perlu memiliki detail yang rumit, yang penting efisien untuk dibawa saat bepergian.

### Pin



Gambar 10. Desain Pin

Pin juga bisa dijadikan sebagai salah satu aksesoris dengan bentuk yang bulat dan sudah banyak digunakan untuk *merchandise* pada berbagai kegiatan tertentu. Pin bisa ditempatkan di kaos dan tas yang juga sebagai penanda bahwa peserta sudah mengikuti suatu kegiatan tertentu. Bentuk pin yang bisa dibuat juga sangat banyak sekali, mulai dari berbentuk peniti pada bagian belakangnya, hingga yang hanya bisa digunakan untuk gantungan kunci.

## Gantungan Kunci



**Gambar 11. Desain Gantungan Kunci**

Membuat gantungan kunci ini supaya dapat berfungsi sebagai media pendukung, gantungan kunci yang sudah dicetak logo akan dibagikan kepada para klien atau pembeli sebagai bentuk bonus atau rasa terima kasih. Rata-rata masyarakat Indonesia suka barang-barang gratis, para klien atau pembeli ini yang mendapatkan gantungan kunci tersebut secara gratis pasti akan merasa senang.

## Buku Catatan



**Gambar 12. Desain Buku Catatan**

Buku catatan menjadi *merchandise* yang paling umum ditemui oleh siapa saja dalam keseharian. Selain biaya yang lebih murah, buku catatan bisa disediakan dalam jumlah yang banyak. Buku catatan dapat dibagikan sebagai hadiah ataupun ucapan terima kasih kepada para klien atau pembeli yang terlibat dalam kegiatan tertentu.

## SIMPULAN

Animasi 2D dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan menggambar kepada anak-anak TK. Video animasi membantu anak-anak memahami konsep dasar menggambar dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, animasi 2D dapat digunakan untuk mengajar berbagai topik seperti bentuk, warna, dan komposisi, yang penting untuk mengembangkan keterampilan menggambar anak-anak TK.

## DAFTAR ISI

- Amrulloh, A., & Mulyoto, A. (2016). Animasi Pembelajaran Interaktif uuntuk Anak 4-5 Tahun Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 38-42.
- Mayar, F., Husin, S. H., & Sari, K. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIFITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MENGGAMBAR BEBAS SETIAP HARI DI TAMAN KANAK-KANAK DARUSSALAM GADUT. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 1365-1373.
- Mustaqim, K., Adiwijaya, D. R., & Indrajaya, F. (2013). PENELITIAN ATAS PENELITIAN SENI DAN DESAIN: Suatu Studi Kerangka Filosofis-Paradigmatis bagi Penelitian Seni dan Desain Visual. *HUMANIORA*, 995-1016.
- Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pertiwi, R. (2021). MENCIPTAKAN KETERAMPILAN GURU ABAD 21 MELALUI PENDEKATAN STEM+ART. 103-107.
- Patricia, Zahar, I., & Nizar, D. Z. (2019). Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk Anak Sekolah Dasar. *Rupaka*.
- Permana, G. (2016). *Seni Lukis Karya Anak Masa Pra-Bagan (4-7 tahun) Pada lembaga Pendidikan Formal (Studi pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal dan SD Muhammadiyah 01 Surakarta*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Suryana, D. (2018). Menstimulasi dan Aspek Perkembangan Anak. *Prenadamedia*