

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
IPAS DI TINGKAT SD KELAS IV DENGAN
VISUALISASI ANIMASI 2D SEBAGAI
APERSEPSI VISUAL**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh

Basith Alif Wahyujati

NIM : 1912591024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
IPAS DI TINGKAT SD KELAS IV DENGAN
VISUALISASI ANIMASI 2D SEBAGAI
APERSEPSI VISUAL**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh

Basith Alif Wahyujati

NIM : 1912591024

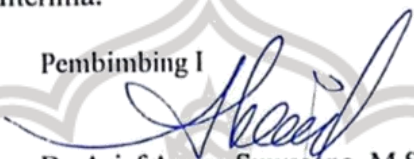
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2023

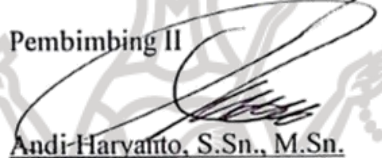
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul :
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS DI TINGKAT SD KELAS
IV DENGAN VISUALISASI ANIMASI 2D SEBAGAI APERSEPSI VISUAL
diajukan oleh Basith Alif Wahyujati, NIM 1912591024 Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta (Kode Prodi : 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 November 2023 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Dr. Arief Agung Suwasono, M.Sn.
NIP/NIDN 19671116/199303 1 001/ 0016116701

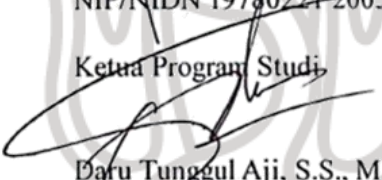
Pembimbing II


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP/NIDN 19801125 200812 1 003/ 0025118007


Cognate/Anggota


Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.
NIP/NIDN 19780221-200501 1 002/ 0021027802


Ketua Program Studi


Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP/NIDN 19870103 201504 1 002/ 0003018706

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP/NIDN 19770315 200212 1 005/ 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP/NIDN 19701019 199903 1 001/ 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BASITH ALIF WAHYUJATI

NIM : 1912591024

Fakultas : SENI RUPA

Jurusan : Desain

Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS DI TINGKAT SD KELAS IV DENGAN VISUALISASI ANIMASI 2D SEBAGAI APERSEPSI VISUAL** merupakan karya asli penulis/perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis/perancang dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 20 November 2023

Basith Alif Wahyujati

PERNYATAAN PERSETUJUAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Basith Alif Wahyujati
Tempat, Tanggal Lahir : Sleman, 1 Mei 2001
NIM : 1912591024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI TINGKAT SD KELAS IV DENGAN VISUALISASI ANIMASI 2D SEBAGAI APERSEPSI VISUAL** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 20 November 2023

Basith Alif Wahyujati

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelancaran kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir berjudul “Perancangan Media Pembelajaran IPAS di Tingkat SD Kelas IV dengan Visualisasi Animasi sebagai Apersepsi Visual”. Sebagai syarat kelulusan dan meraih gelar sarjana strata satu Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir yang dirancang oleh penulis adalah sebuah karya yang masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran sebagai evaluasi bagi penulis. Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi pembaca terutama bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, 20 November 2023

Basith Alif Wahyujati

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengawali ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya akhirnya penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir ini. Tidak lupa penulis juga berterimakasih kepada banyak pihak yang telah memberikan banyak dukungan selama proses perancangan. Ucapan terima kasih saya tujukan kepada :

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Dr. Arief Agung Suwasono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I, atas segala kesabarannya dalam membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II sekaligus dosen wali, atas segala saran dan bimbingannya dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Cognate yang telah menyempurnakan perancangan ini.
8. Untuk Ibu, Bapak, dan Adik yang selalu memberi dukungan, menjadi sumber semangat, dan juga segalanya.
9. Untuk Saufira Della, yang telah memberi dukungan dengan berbagai macam cara. Terima kasih untuk semuanya.
10. Kepada Ayu Rosyida yang saya anggap sebagai pembimbing III dalam perancangan ini. Terima kasih untuk segala kritik dan sarannya.
11. Kepada Pak Slamet, Pak Dwi, Bu Prapti, dan Bu Fitria yang sudah mengizinkan sekolahnya untuk dikunjungi penulis.

12. Kepada Nino, Dhito, Langit, Raffly, Gunawan, sebagai teman main Fifa sambil ngobrolin masa depan. Semoga Barcelona selalu jadi juara tiap turnamen.
13. Kepada teman-teman seperjuangan, Randatapak, yang penulis banggakan.
14. Kepada seluruh pihak yang telah membantu proses perancangan dari awal sampai selesai pengerjaan.
15. Dan seluruh teman-teman yang mewarnai masa-masa perkuliahan penulis.



ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI TINGKAT SD KELAS IV DENGAN VISUALISASI ANIMASI 2D SEBAGAI APERSEPSI VISUAL

Sebagai tonggak inovasi pendidikan di Indonesia, pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka diharapkan bisa mendorong kemajuan pendidikan Indonesia. Namun, belum matangnya kebijakan pemerintah membuat tujuan pembelajaran IPAS tidak tersampaikan secara optimal kepada siswa kelas IV. Akibatnya, siswa sulit memahami pelajaran IPAS. Dengan mempertimbangkan perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahapan operasional konkret, penulis berusaha membuat jembatan pemahaman yang diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran. Perancangan media pembelajaran dengan visualisasi animasi 2D sebagai apersepsi visual menjadi jawaban alternatif atas permasalahan yang terjadi. Perancangan menggunakan metode 5W+1H untuk menganalisis data kebutuhan perancangan. Pengambilan data dilakukan di SD Ungaran 1 dan SD Muhammadiyah Suronatan yang merupakan *pilot project* dalam perancangan ini. Hasil akhir dalam perancangan ini adalah video animasi 2d sebagai karya utama. Selain itu, terdapat pula karya poster, stand banner, *sticker*, kaos, dan gantungan kunci. Dengan perancangan ini, diharapkan pendidikan Indonesia dapat mencapai kemajuan yang lebih baik.

Kata kunci : media pembelajaran, animasi 2d, apersepsi.

ABSTRACT

DESIGNING LEARNING MEDIA FOR 4TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL WITH 2D ANIMATION VISUALIZATION AS VISUAL APPERCEPTION

As a crucial aspect of educational innovation in Indonesia, the IPAS (Integrated Science and Social Studies) subject in the Merdeka Curriculum is expected to drive the progress of education in Indonesia. However, the insufficient government policies have hindered the optimal delivery of IPAS learning objectives to fourth-grade students. As a result, students find it challenging to comprehend the IPAS lessons. The author has attempted to create a bridge of understanding through learning media, taking into consideration the cognitive development of students who are in the concrete operational stage. The design of the learning media uses 2D animation visualization as a visual apperception and offers an alternative solution to the issues at hand. The design process employed the 5W+1H method to thoroughly analyze the design requirements, with data collection carried out at SD Ungaran 1 and SD Muhammadiyah Suronatan, which served as pilot projects for this design initiative. The primary work resulting from this design effort is a 2D animation video. Supporting materials such as posters, stand banners, stickers, clothing, and keychains are also included. It is hoped that with this design, Indonesian education can make greater progress.

Keywords : learning media, 2d animation, apperception.

DAFTAR ISI

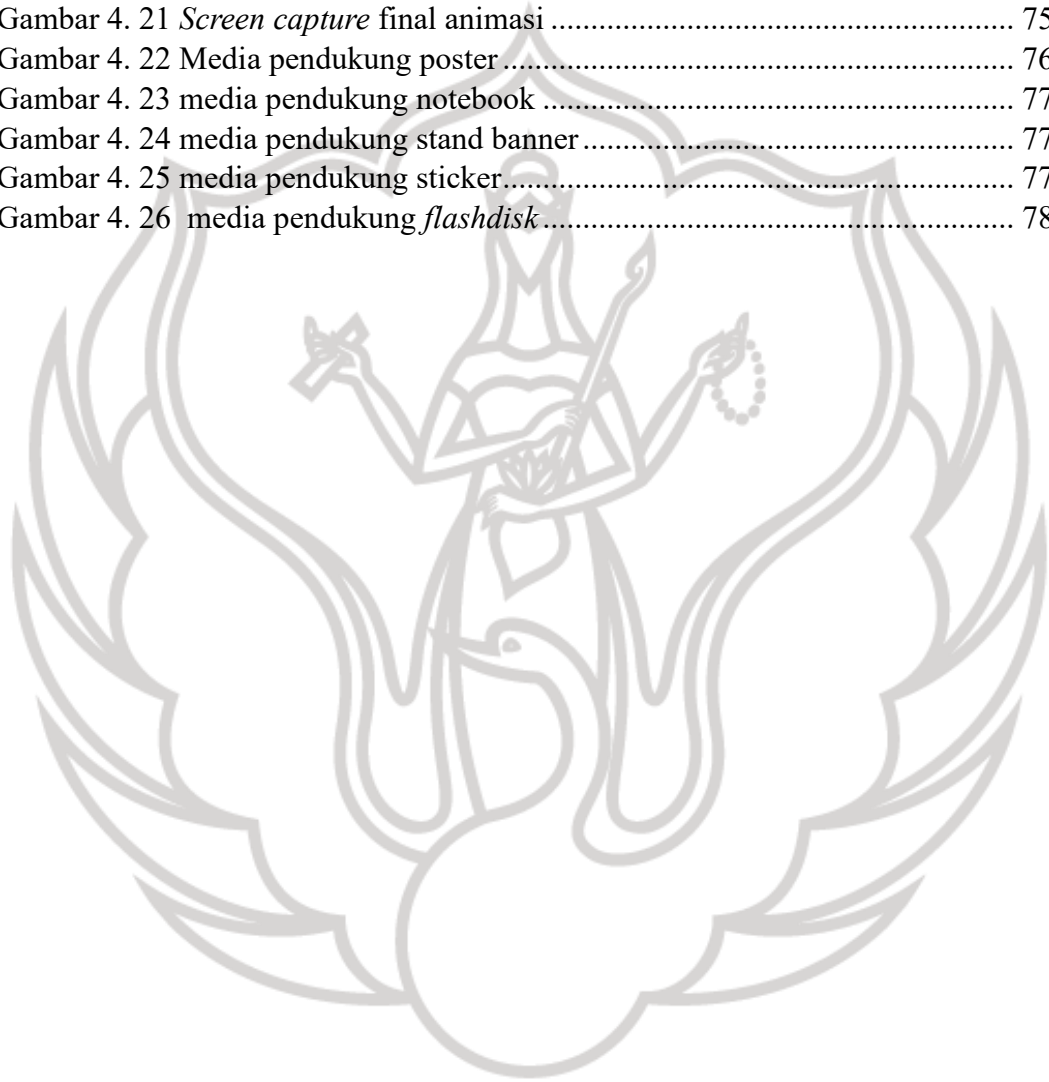
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN	iii
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Perancangan.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional	5
G. Metode	5
H. Metode Analisis Data.....	6
I. Metode Perancangan.....	7
J. Skematika Perancangan	7
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Identifikasi Data.....	8
B. Tinjauan Pustaka	15
C. Landasan Teori.....	16
D. Analisis 5W 1H.....	40
E. Usulan pemecahan masalah	42
F. Kesimpulan	42
BAB III	43
KONSEP PERANCANGAN	43
A. Komunikasi.....	43

B. Konsep Media	43
C. Konsep Kreatif.....	45
D. Strategi Penyajian Pesan	48
E. Pengarahan Visual.....	49
F. Tipografi.....	54
G. Ringkasan Cerita (<i>Storyline</i>).....	54
H. Storytelling.....	55
I. Script.....	56
J. Pengarahan Teknis	63
BAB IV	64
VISUALISASI DAN HASIL PERANCANGAN.....	64
A. Pra Produksi.....	64
B. Produksi	71
C. Pasca Produksi	73
A. KESIMPULAN.....	79
B. SARAN.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	84
A. Data Wawancara.....	84
B. Data Kuesioner.....	89
C. Lembar Konsultasi.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan.....	7
Gambar 2. 1 Referensi karya terdahulu 1.....	15
Gambar 2. 2 Referensi karya terdahulu 2.....	15
Gambar 2. 3 Daftar materi buku IPAS Kelas IV 1.....	19
Gambar 2. 4 Daftar materi buku IPAS Kelas IV 2.....	20
Gambar 2. 5 Daftar materi buku IPAS Kelas IV 2.....	21
Gambar 2. 6 Tujuan Mata Pelajaran IPAS.....	22
Gambar 2. 7 Capaian Pelajaran IPAS 1.....	23
Gambar 2. 8 Capaian Pelajaran IPAS 2.....	24
Gambar 2. 9 Capaian Pelajaran IPAS 2.....	25
Gambar 2. 10 Capaian Pelajaran IPAS 1.....	29
Gambar 2. 11 Follow Through.....	29
Gambar 2. 12 Straight ahead action pose to pose.....	30
Gambar 2. 13 Staging.....	30
Gambar 2. 14 Anticipation.....	31
Gambar 2. 15 Timing.....	31
Gambar 2. 16 Slow in slow out.....	32
Gambar 2. 17 Arcs.....	32
Gambar 2. 18 2D rigging.....	36
Gambar 2. 19 Kerucut pengalaman Edgar Dale.....	39
Gambar 3. 1 referensi logo Star Trek.....	49
Gambar 3. 2 referensi logo Transformers.....	49
Gambar 3. 3 referensi gaya visual 1.....	50
Gambar 3. 4 referensi gaya visual 2.....	50
Gambar 3. 5 serial Upin & Ipin.....	51
Gambar 3. 6 film “Siblings”.....	51
Gambar 3. 7 film “Blade Runner”.....	51
Gambar 3. 8 film “Cyberpunk : Edgerunner”.....	52
Gambar 3. 9 film “Wall-E).....	52
Gambar 3. 10 film animasi Her Boat.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11 referensi tipografi.....	54
Gambar 4. 1 Karakter Angkasa.....	54
Gambar 4. 2 Karakter Ratna.....	64
Gambar 4. 3 Karakter Kapten Bakti.....	65
Gambar 4. 4 Background bumi 2075.....	65
Gambar 4. 5 Background Basecamp.....	66
Gambar 4. 6 Background ruang angkasa.....	66
Gambar 4. 7 Background The Next Home Spaceship.....	66
Gambar 4. 8 Background Planet Teegarden.....	67
Gambar 4. 9 Background rumah Angkasa.....	67
Gambar 4. 10 Judul film animasi The Next Home.....	67
Gambar 4. 11 Motion graphic.....	68

Gambar 4. 12 Storyboard	68
Gambar 4. 13 aset <i>rigging</i>	71
Gambar 4. 14 proses <i>rigging</i>	71
Gambar 4. 15 Key-animation.....	72
Gambar 4. 16 Inbetween	72
Gambar 4. 17 Clean Up.....	72
Gambar 4. 18 Coloring.....	72
Gambar 4. 19 Editing	72
Gambar 4. 20 <i>Screen capture</i> final animasi	74
Gambar 4. 21 <i>Screen capture</i> final animasi	75
Gambar 4. 22 Media pendukung poster	76
Gambar 4. 23 media pendukung notebook	77
Gambar 4. 24 media pendukung stand banner	77
Gambar 4. 25 media pendukung sticker.....	77
Gambar 4. 26 media pendukung <i>flashdisk</i>	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan seiring berjalannya waktu, menciptakan berbagai kurikulum yang terus ditingkatkan guna memberikan manfaat bagi masyarakat secara luas. Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam menentukan keberhasilan siswa di pendidikan menengah dan perguruan tinggi (Muhammad Ali, 2009:3). Sejalan dengan upaya pemulihan dan peningkatan pembelajaran di Indonesia, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, pada tahun 2022 memperkenalkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru dalam memilih berbagai perangkat dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hal ini sesuai dengan prinsip “fleksibel” dalam Kurikulum Merdeka yang sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 dalam Pasal 37, dimana satuan pendidikan mempunyai otoritas untuk mengembangkan kurikulum dan Kemendikbudristek hanya menetapkan kerangka dasar kurikulum saja (Anggraena Yogi, Dkk., 2021 : 33).

Sekolah dasar, sebagai salah satu bentuk pendidikan dasar di Indonesia, adalah lembaga pendidikan untuk anak usia 6-12 tahun. 8.016 dari 148.992 sekolah dasar telah mengadopsi Kurikulum Merdeka yang kemudian dikenal sebagai "Sekolah Penggerak" (<https://gurudikdas.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 1 Maret 2023). Pada Sekolah Penggerak, Kurikulum Merdeka baru diterapkan di kelas I dan kelas IV. Sebagai sekolah yang telah mendapatkan Kurikulum Merdeka terlebih dahulu, sekolah penggerak memiliki peran penting untuk menjadi contoh bagi sekolah lain. Sekolah penggerak memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kompetensi kognitif, termasuk literasi, numerasi, dan penguatan karakter siswa.

Salah satu inovasi Kurikulum Merdeka adalah hadirnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelajaran IPAS pada kelas IV SD memiliki tujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan inkuiri, serta pemahaman lingkungan dan sosial, dengan mengintegrasikan konsep dan pengetahuan dari IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman holistik terhadap fenomena kehidupan. Mempelajari IPS dan IPA dalam satu kesatuan memiliki manfaat dalam pengambilan keputusan. Siswa mempelajari tentang bagaimana keputusan yang diambil dapat memengaruhi masyarakat dan alam. Melalui IPAS siswa diharapkan mampu membuat keputusan yang baik berdasarkan pengetahuan tentang alam dan sosial.

Untuk melaksanakan tujuan mata pelajaran IPAS, pembelajaran IPA dan IPS perlu diajarkan dalam satu kesatuan. Akan tetapi dalam penerapannya di lapangan materi IPA dan IPS dalam pelajaran IPAS diajarkan secara terpisah, sehingga tujuan mata pelajaran IPAS tidak dapat tercapai. Situasi tersebut dialami SDN Ungaran 1 dan SD Muhammadiyah Suronatan. Guru di lapangan, seperti Dwi dari SD Muhammadiyah Suronatan Yogyakarta, mencatat bahwa pelajaran IPA dan IPS dijalankan pada semester yang berbeda yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan mata pelajaran IPAS (Dwi, SD Muhammadiyah Suronatan dalam Wawancara Pribadi, 14 Maret 2023). Selain itu, Fitria, Guru SD Ungaran 1, mengemukakan bahwa sebagian besar peserta didik lebih cenderung meninggalkan pelajaran IPA saat memasuki semester II dan hubungan antara materi IPA dan IPS (Fitria, SDN Ungaran 1 dalam Wawancara Pribadi, 15 Maret 2023). Dalam pengumpulan data melalui kuesioner yang dilakukan penulis pada 23 Mei 2023, 63% peserta didik SD Muhammadiyah Suronatan mulai meninggalkan pelajaran semester ganjil (IPA) saat memasuki semester genap. Lalu 68% peserta didik SD Negeri Ungaran 1 menjawab bahwa materi IPS tidak ada hubungannya dengan pelajaran IPA.

Faktor penyebab utama penerapan pelajaran IPAS pada kelas IV SD yang tidak dilakukan dalam satu kesatuan adalah kebijakan

Kemendikbudristek yang memberikan keleluasaan kepada setiap sekolah untuk mengelola Kurikulum Merdeka. Keleluasaan yang diharapkan mampu memberikan kemerdekaan belajar justru menyebabkan perbedaan pengelolaan kurikulum di setiap sekolah sehingga sekolah dapat mencapai tujuan pelajaran IPAS. Situasi ini disebabkan oleh kurangnya koordinasi yang efektif antara pemerintah, sekolah, dan para guru.

Dalam upaya mengatasi tantangan ini, penulis merancang solusi alternatif dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa apersepsi pelajaran IPAS. Dengan kesadaran bahwa kebijakan pemerintah seringkali di luar kendali guru dan sekolah, penulis melihat apersepsi sebagai jembatan kritis dalam memfasilitasi pemahaman siswa dan sekolah terhadap konsep IPAS. Pengenalan apersepsi sebagai media pembelajaran yang optimal, terutama saat disajikan melalui animasi 2d, menjadi langkah strategis untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa. Pendekatan ini diambil untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa, sejalan dengan prinsip bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya animasi, dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif (Agustien, 2018. Dalam Suci Andriyani, 2022: 16891). Penekanan pada animasi 2D sebagai apersepsi visual dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik anak kelas IV SD yang berada dalam fase operasional konkret, di mana mereka lebih responsif terhadap benda-benda konkret yang dapat dilihat dan diraba (Abdurahman, 2003: 87). Dengan demikian, perancangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS dan menjembatani kesenjangan antara pelajaran IPA dan IPS.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media pembelajaran IPAS di tingkat SD kelas IV dengan visualisasi animasi 2D sebagai apersepsi visual?

C. Batasan Perancangan

Supaya lebih terfokus dalam pembahasannya penulis akan menetapkan batasan masalah atas beberapa hal. Penulis hanya akan

membahas media pembelajaran IPAS yang terdapat pada Kurikulum Merdeka pada kelas IV SD sebagai apersepsi visual dengan visualisasi animasi. Media pembelajaran yang akan dirancang oleh penulis adalah video animasi dengan format 2D. Tempat pengumpulan data primer pada penelitian ini bersumber dari dua sekolah dasar terbaik di Yogyakarta yang sekaligus mewakili sekolah negeri dan swasta, sekolah penggerak, audio visual, dan terpilih sebagai Sekolah Penggerak. Sekolah yang dimaksud adalah SD Negeri Ungaran 1 dan SD Muhammadiyah Suronatan.

D. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang difokuskan melalui pembatasan yang ditentukan oleh penulis, penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat media pembelajaran IPAS di tingkat SD Kelas IV dengan visualisasi animasi sebagai apersepsi visual sebagai bentuk solusi alternatif terhadap permasalahan yang terjadi.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang desain komunikasi visual dan animasi. Penulis berharap penemuan dan temuan yang dihasilkan bisa menjadi acuan teoritis pada bidang tersebut.

2. Manfaat praktis

a. Media publik

Menjadi media pembelajaran yang menarik yang dapat diakses seluruh masyarakat untuk meningkatkan pendidikan dasar di Indonesia.

b. Lembaga pendidikan

1) Menambah ragam inovasi karya perancangan tugas akhir di ISI Yogyakarta.

2) Sebagai referensi penelitian terkait topik yang sejenis.

c. Pemerintah

Mendukung visi pemerintah untuk mencerdaskan bangsa yang tertulis dalam UU Nomor 28 Tahun 1990 mengenai pendidikan dasar.

d. Industri kreatif

Acuan bagi pelaku industri kreatif dalam perancangan berbagai media komunikasi visual.

F. Definisi Operasional

1. Apersepsi Visual

Menurut KBBI, apersepsi adalah proses dimana individu secara sadar mengamati atau menghayati segala hal dalam dirinya sendiri, yang kemudian menjadi dasar perbandingan dan fondasi untuk menerima ide-ide baru (<https://kbbi.web.id/apersepsi>. Diakses pada 18 Oktober 2023). Pada konteks pembelajaran, apersepsi memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dengan mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah ada dalam pengetahuan atau pengalaman siswa. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, apersepsi dilakukan pada awal dimulainya pembelajaran atau pada awal semester. Apersepsi yang disampaikan melalui visual disebut diartikan sebagai apersepsi visual (Nurchahyo, 2014: 49).

G. Metode Pengumpulan Data

1. Data yang dibutuhkan

- a. Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah data yang berkaitan dengan pelajaran IPAS dan pendidikan dasar. Data ini dapat diperoleh dari wawancara, kuesioner, dan studi pustaka.
- b. Data visual diperlukan sebagai referensi dalam konsep kreatif hingga perancangan karya. Data didapat dari internet maupun dengan observasi secara langsung.

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *mix method*. *Mix method* mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan wawancara, observasi, kuesioner, dan studi

literatur (Pane Ismail, Dkk., 2021). Berikut ini merupakan *mix method* yang akan diterapkan penulis :

1) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber baik dengan tatap muka maupun melalui telepon. Wawancara dilakukan kepada pengajar sekolah dasar maupun tokoh-tokoh terkait dengan pendidikan dasar.

2) Kuesioner

Pelaksanaan pengumpulan data dengan kuesioner dilakukan dengan membuat daftar pertanyaan yang disebarakan melalui Google Forms dan juga angket. Adapun untuk sasaran *audience*-nya adalah guru dan peserta didik.

3) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan meneliti informasi yang relevan dengan objek perancangan. Beberapa sumber Pustaka yang dikumpulkan meliputi skripsi, tesis, buku, informasi dari internet, dan sumber relevan lainnya.

4) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai bukti kebenaran fakta dan kegiatan selama penelitian. Dokumentasi yang dilakukan berupa teks, audio, visual, hasil pengamatan, dan kuesioner.

H. Metode Analisis Data

Analisis 5W 1H memiliki pengaplikasian yang simple dengan menjawab pertanyaan : who, what, whom, when, why, how (Rayhan Helsa Fajri, 2012: 10).

What : apa yang menjadi permasalahan dalam perancangan?

Who : siapa yang menjadi target sasaran?

Why : mengapa merancang perancangan ini?

Where : dimana karya perancangan akan ditayangkan?

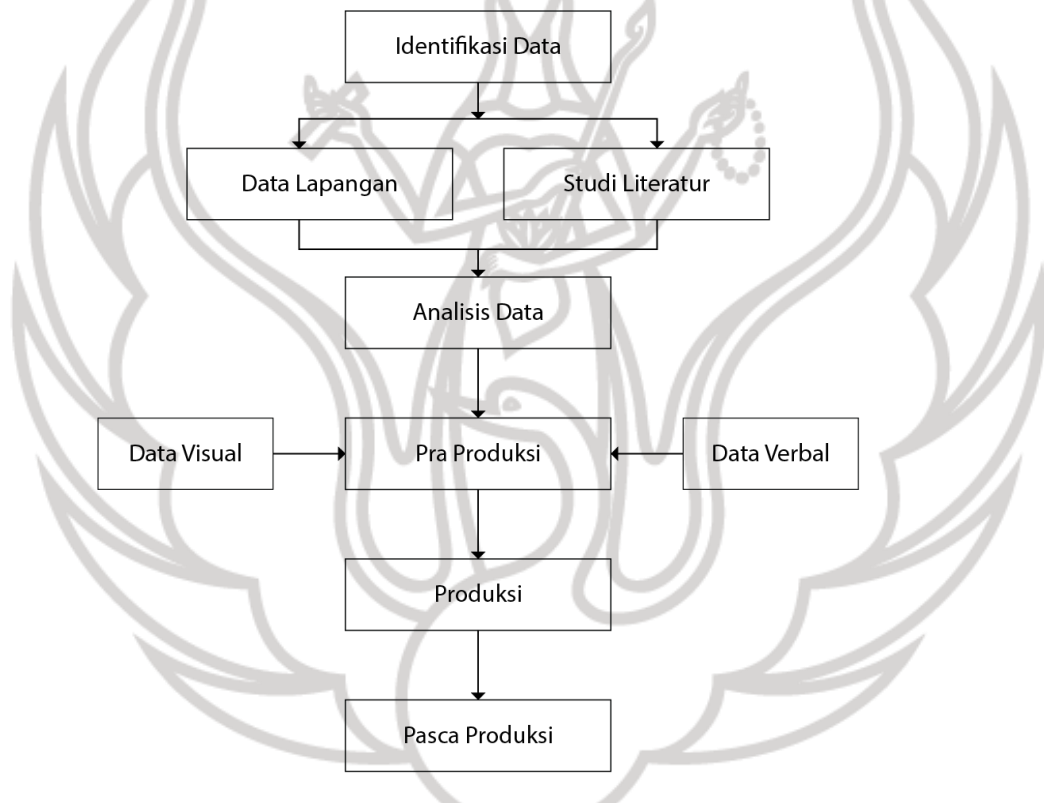
When : kapan karya perancangan akan dipublikasikan?

How : bagaimana cara merancangnya?

I. Metode Perancangan

Perancangan animasi menggunakan metode *Pipeline* animasi. *Pipeline* animasi adalah proses pembuatan animasi yang mencakup tahapan Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi (Safagi Yuligar, 2020 : 108). Tahapan Pra-Produksi berisi konsep dan ide visual. Tahapan Produksi berisikan pengerjaan animasi mulai dari pembuatan karakter hingga background. Sedangkan Pra-Produksi meliputi editing dan publikasi karya.

J. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)