

PERANCANGAN DESAIN LOGO PADA VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI “JELAJAH TATA SURYA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS 6 SD

Farah Susmita¹, Diana Aqidatun Nisa², Restu Ismoyo Aji³

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”,
Jatim, Surabaya, Indonesia
e-mail : 20052010054@student.upnjatim.ac.id.com, diananisa.dkv@upnjatim.ac.id

³Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”,
Jatim, Surabaya, Indonesia
e-mail : restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id

Diterima : 18 Agustus 2024. Disetujui : 15 Oktober 2024. Dipublikasikan : 30 Desember 2024



©2024 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel
dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ABSTRAK

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan potensi peserta didik. Teknologi saat ini memberikan peluang untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Salah satu media yang efektif adalah video animasi, terutama untuk materi yang abstrak seperti sistem tata surya. Namun, rendahnya pemahaman siswa terhadap sistem tata surya menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah logo dari video animasi 2 dimensi “Jelajah Tata Surya” yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa kelas 6 SD. Metode yang digunakan mencakup wawancara, observasi, dan kuesioner sebagai data primer, serta studi literatur sebagai data sekunder. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan logo yang sesuai dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Kata kunci: Video Animasi, Desain Logo, Media Pembelajaran, Sistem Tata Surya

ABSTRACT

Education is a planned effort to create a learning atmosphere that enhances students' potential. Technology currently provides opportunities to offer more varied and interesting learning media. One effective medium is animated videos, especially for abstract topics such as the solar system. However, students' low understanding of the solar system highlights the need for innovative learning media. This study aims to design a logo for the 2D animated video "Jelajah Tata Surya," which serves as an interactive learning medium for 6th-grade students. The methods used include interviews, observations, and questionnaires as primary data, and literature review as secondary data. The results show that using an appropriate logo can enhance the appeal and understanding of students toward learning materials.

Keyword: Video Animation, Logo Design, Learning Media, Solar System

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi diri secara optimal, baik dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, hingga keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi kehidupan (Kurniawan,

2016). Seiring perkembangan zaman, pendidikan menghadapi tantangan baru berupa perubahan pola pikir dan kebutuhan masyarakat yang semakin cepat, praktis, dan tepat. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memainkan peran penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Teknologi memungkinkan penyediaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan

relevan dengan kebutuhan siswa dan guru (Kurniawan, 2016).

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu guru menyampaikan materi dan mempermudah siswa memahami pesan pembelajaran (Ramadhani, 2021). Media ini memiliki beragam fungsi, mulai dari sumber belajar hingga alat bantu psikologis yang memudahkan siswa memahami materi abstrak menjadi lebih konkret (Nurfadhillah, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif, seperti video animasi, dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar siswa (Ramadhani, 2021).

Namun, berdasarkan data kuesioner yang disebarkan kepada 104 siswa dari beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa 64 siswa sering merasa bosan selama pelajaran. Mereka menganggap materi sulit atau kurang menarik, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dengan fokus pada materi sistem tata surya. Sebanyak 60 siswa mengaku belum memahami konsep tata surya dengan baik. Rendahnya pemahaman ini dapat berdampak pada prestasi siswa, yang terlihat dari skor PISA 2018 bidang sains Indonesia sebesar 396, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 500 (Putri, 2022).

Kurangnya pemahaman ini juga dapat dikaitkan dengan implementasi Kurikulum 2013 yang bersifat tematik integratif. Pendekatan ini menyajikan materi berdasarkan tema yang menggabungkan beberapa mata pelajaran, namun sering kali tidak memberikan kejelasan hubungan antar konsep yang diajarkan (Sukarni & Manuaba, 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Dalam wawancara dengan dua guru, Ibu Avi dan Ibu Ulfi, terungkap bahwa media pembelajaran berupa video menjadi pilihan utama dalam proses mengajar. Video dianggap efektif karena mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus mereka, dan membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah (Sudianto et al., 2013). Untuk materi sistem tata surya, media pembelajaran berupa video animasi menjadi solusi yang dinilai ideal. Video animasi mampu memadukan teknologi dan kreativitas untuk menciptakan visualisasi yang menarik, sehingga siswa dapat lebih memahami konsep abstrak dengan lebih baik (Hariyanto et al., 2023).

Animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari kumpulan objek seperti makhluk hidup, tulisan, atau benda lain yang diatur sedemikian rupa agar menghasilkan ilusi gerakan (Hariyanto et al., 2023). Paul Wells, pakar animasi, menjelaskan bahwa animasi

merupakan perpaduan antara teknologi dan kreativitas untuk menyampaikan pesan secara dinamis. Media animasi dinilai efektif dalam menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Sistem tata surya, sebagai salah satu materi dalam pelajaran IPA kelas 6, terdiri dari pembahasan tentang planet-planet, satelit, asteroid, komet, dan benda langit lainnya yang mengorbit matahari. Karena sulitnya memvisualisasikan tata surya secara langsung, diperlukan media pembelajaran yang dapat menghadirkan ilustrasi dinamis untuk membantu siswa memahami konsep ini dengan baik.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan video animasi 2D sebagai media pembelajaran pada materi sistem tata surya. Video animasi ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep tata surya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus mempermudah akses belajar melalui platform digital seperti YouTube. Dengan media ini, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan efektif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu (Sugiyono dalam Tampubolon, 2023). Metode ini mencakup langkah-langkah sistematis untuk mengumpulkan informasi tentang subjek penelitian untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Tampubolon, 2023). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan campuran, yaitu kuantitatif dan kualitatif.

Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan pengumpulan data berupa angka-angka dengan kuesioner. Sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh data deskriptif melalui wawancara, observasi dan studi literatur. Data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber primer (utama) melalui wawancara atau pengisian kuesioner, dimana data tersebut disampaikan langsung kepada peneliti (Sugiyono, 2019).

Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan informasi yang dilakukan secara langsung melalui interaksi tatap muka dan dialog antara peneliti dengan narasumber atau pihak yang menjadi sumber data (Trivaika, 2022).

Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian (Prawiyogi et al., 2021).

Observasi

Observasi atau yang disebut juga dengan pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh indra (Prawiyogi et al., 2021). Observasi yang dilakukan dengan mengunjungi beberapa toko buku dan perpustakaan untuk mencari informasi terkait materi yang tertera pada bab pembelajaran sistem tata surya pada kelas 6 SD.

Data Sekunder

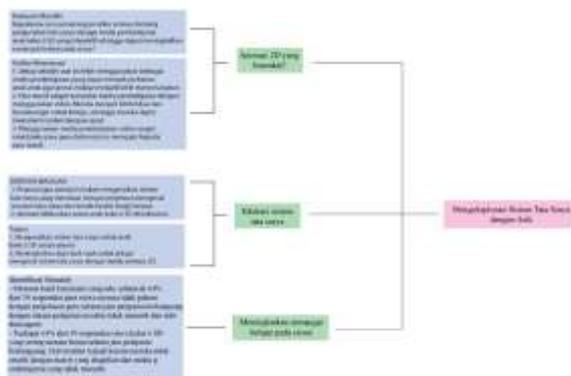
Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber tidak langsung, seperti buku, jurnal, dan media massa. Data-data tersebut digunakan untuk memperkuat kerangka teori dan mendukung analisis hasil penelitian (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perumusan Konsep

Sebelum memulai proses penyusunan konsep perancangan, penulis terlebih dahulu menentukan kata kunci (*keyword*) yang menjadi inti dari judul dan pendekatan perancangan. Penentuan kata kunci ini merupakan langkah penting karena berfungsi sebagai panduan dalam merancang konsep secara menyeluruh, termasuk konsep verbal, konsep visual, dan konsep media. Dalam penelitian ini, kata kunci yang dipilih adalah "Mengeksplorasi Sistem Tata Surya dengan Asik".

Kata kunci tersebut diperoleh melalui beberapa tahapan analisis, yang melibatkan beberapa sumber data:



Gambar 1. Keyword

1. Analisis Rumusan Masalah dan Teknik Wawancara

Penulis mengidentifikasi poin-poin penting dari rumusan masalah dan data hasil wawancara. Dari proses ini, ditemukan istilah "media interaktif", yang menjadi elemen kunci dalam pendekatan perancangan media pembelajaran ini. Istilah ini menggambarkan kebutuhan akan media yang menarik, dinamis, dan mampu melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.

2. Analisis Batasan Masalah dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang dirumuskan dalam penelitian, serta tujuan penelitian yang ingin dicapai, muncul istilah "edukasi tata surya". Istilah ini mencerminkan fokus utama perancangan, yaitu menciptakan media edukasi yang mempermudah pemahaman siswa tentang sistem tata surya.

3. Penggabungan Istilah

Istilah "media interaktif" dan "edukasi tata surya" kemudian dipadukan untuk menghasilkan konsep yang lebih menyeluruh. Setelah melalui proses penyusunan, dipilihlah kata kunci utama, yaitu "Mengeksplorasi Sistem Tata Surya", yang mencerminkan inti dari perancangan ini: mengajak siswa untuk menjelajahi sistem tata surya secara aktif dan menyenangkan.

4. Penyempurnaan Kata Kunci

Untuk memberikan nuansa yang lebih menarik dan sesuai dengan target audiens (siswa sekolah dasar), kata kunci tersebut disempurnakan menjadi "Mengeksplorasi Sistem Tata Surya dengan Asik". Penambahan kata "dengan asik" bertujuan menonjolkan pendekatan pembelajaran yang ringan, menyenangkan, dan interaktif, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep tata surya.

Konsep Visual Logo

Logo merupakan elemen fundamental dalam sebuah perancangan, berfungsi sebagai identitas visual yang mudah dikenali oleh audiens. Selain sebagai tanda kepemilikan, logo juga menjadi sarana untuk menyampaikan pesan inti dari perancangan. Logo yang efektif mampu merepresentasikan visi, misi, dan nilai utama dari konsep yang dirancang, sehingga membantu audiens memahami tujuan perancangan dengan lebih mudah.

Tipografi

Tipografi yang dipilih dalam perancangan ini adalah **Star Cartoon**, font yang dirancang oleh Khurasan. Font ini menggunakan gaya tulisan tangan dengan ujung tumpul, memberikan kesan imut dan menyenangkan. Tipografi ini sangat sesuai dengan

karakter target audiens, yaitu siswa kelas 6 SD, yang berusia antara 11–12 tahun.



Gambar 2. Referensi Font Untuk Judul Video Animasi 2D

Selain itu, font tambahan yang digunakan adalah **Gabarito Typeface** dari Naipe Foundry, memberikan variasi gaya untuk menciptakan keseimbangan visual dalam perancangan ini.



Gambar 3. Referensi Font Untuk Judul Video Animasi 2D

Warna

Warna yang digunakan pada logo meliputi putih, biru, kuning, oranye, dan coklat. Setiap warna dipilih dengan pertimbangan yang matang untuk merepresentasikan elemen tertentu, sekaligus mencerminkan karakter target audiens:

- **Putih:** Melambangkan pengetahuan dan kebersihan, menggambarkan sifat edukatif dari video animasi.
- **Biru:** Memberikan kesan ketenangan dan stabilitas, membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi siswa.
- **Kuning:** Menggambarkan keceriaan, semangat, dan optimisme, mencerminkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.
- **Oranye:** Melambangkan petualangan dan kepercayaan diri, sesuai dengan tema eksplorasi sistem tata surya.
- **Cokelat:** Memberikan kesan kedalaman dan kestabilan, menambah kesan serius namun tetap bersahabat pada desain.

Proses Desain

1. Brainstorming Konsep

Setelah menentukan konsep berdasarkan kata kunci "*Mengeksplorasi Sistem Tata Surya dengan Asik,*" langkah awal yang dilakukan adalah brainstorming untuk menghasilkan ide-ide awal dalam desain logo. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan referensi visual dari berbagai sumber, seperti buku bertema tata surya, video edukasi, hingga desain logo dengan tema astronomi. Fokus utama adalah mengidentifikasi elemen-elemen visual yang dapat merepresentasikan tema eksplorasi dan pendidikan, seperti peta, bintang, planet, atau elemen lain yang berkaitan dengan tata surya.

2. Pembuatan Sketsa

Proses desain dimulai dengan membuat sketsa kasar menggunakan pensil dan kertas. Sketsa ini bertujuan untuk menuangkan ide visual berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya, sehingga konsep desain lebih terarah dan sesuai dengan tema yang diusung.



Gambar 4. Sketsa kasar logo

Dari sketsa kasar tersebut, desain dipindahkan ke dalam format digital dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Tahap ini dilakukan untuk memperjelas bentuk dan detail dari desain logo yang telah dirancang.



Gambar 5. Digitalisasi logo

3. Final Desain

Tahap final ini akan terpilih 1 desain logo yang dilakukan dengan sistem voting kepada siswa kelas 6 SD dengan hasil data yang diperoleh adalah 66% dari 50 responden. Alternatif 2 lebih menarik dan disukai oleh siswa kelas 6 SD.



Gambar 6. Hasil Voting

Filosofi Desain

Tabel 1. Filosofi Logo

Gambar	Filosofi
	Peta Melambangkan sebuah penjelajahan atau perjalanan serta dapat diartikan sebagai petunjuk arah. Sesuai dengan cerita dari video animasi "Jelajah Tata Surya" ini adalah sebuah perjalanan pada sistem tata surya untuk mempelajari apa saja yang ada di dalam sistem tersebut serta sebagai petunjuk kepada audiens terkait urutan/posisi planet-planet yang ada.
	Bintang melambangkan sebagai pengetahuan yang dilakukan dengan bebas dan sedalam-dalamnya serta dapat di artikan harapan dan tujuan. Dimana video ini memiliki tujuan dan harapan dapat membantu para siswa untuk mempelajari sistem tata surya dengan sesuatu yang menarik. Sehingga, mereka lebih menikmati proses belajar mereka kapanpun dan dimanapun.
	Pemilihan Bumi pada logo video animasi "Jelajah Tata Surya" ini adalah untuk memberi kesan planet yang ada di sistem tata surya
	Warna putih melambangkan pengetahuan Biru melambangkan sebuah perasaan dan pikiran ketenangan, para siswa akan lebih mudah untuk menangkap sebuah materi jika mereka tenang dan fokus.
	orange pada logo melambangkan sebuah petualangan dan kepercayaan diri. Sesuai dengan video animasi "Jelajah Tata Surya" ini yang mengajak para audiens untuk melakukan petualangan pada sistem tata surya. Pembelajaran dengan mengemasnya menjadi sebuah video animasi dapat meningkatkan rasa keingintahuan para siswa

	sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk belajar dan memahami materi tersebut dengan baik. Kuning dapat melambangkan keceriaan, semangat dan optimis para siswa dalam mempelajari suatu hal yang baru dengan metode yang menyenangkan.
--	--

PENUTUP

Perancangan ini menghasilkan logo sebagai identitas visual untuk video animasi 2D "Jelajah Tata Surya." Logo ini tidak hanya menjadi representasi visual, tetapi juga menyampaikan inti pesan dari video animasi tersebut.

Pemilihan warna dan elemen desain disesuaikan dengan karakteristik target audiens, yaitu siswa kelas 6 SD. Dengan menggunakan warna-warna cerah dan elemen desain yang menarik, diharapkan logo ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui video animasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, S. N. (2023). Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*.

Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi PowToon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 12–25.

Burhan, M. A., Darniyanti, Y., & Ansori, L. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 10 Koto Baru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 195–203.

Darman, Asrul, & Saputra, H. N. (2021). Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Proses Pembelajaran Ditinjau dari Ketersediaan Peralatan Pendukung dan Aplikasi yang Digunakan. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 64–68.

Erawati, E. P. (2017). Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Planet dalam Sistem Tata

- Surya. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi*.
- Handayani, N. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar pada Materi Daur Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri Peudeuk Tunong Pidie Jaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(2), 157–165.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendikia Publisher.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2640–2650.
- Kurniawan, A. T. (2015). Perancangan Animasi 2D Media Pembelajaran Tata Surya pada SD Negeri Keling I Kepung Kediri. *Repository Amikom*.
- Kurniawan, T. D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*.
- Melati, E., & dkk. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Nugraha, N. B. (2022). Jurnal Game Edukasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Animasi 2D untuk Siswa Kelas 6 SD. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*.
- Nurfadhillah, S., & Jejak, M. d. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Ramadani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Setiawan, Z. (2023). *Pendidikan Multimedia: Konsep dan Aplikasi pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon, M. (2023). *Metode penelitian*. Jakarta: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Jurnal Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40.
- Valerina, D. O. (2019). *Jelajah Sains SD Kelas VI*. Yudhistira.