

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI EDUKASI PENGENALAN AKSARA LONTARA BUGIS UNTUK SISWA KELAS 4 SDN 26 PINRANG

Muhammad Yusril Yasir¹, Eko Bambang Wisnu Nugroho², Muhammad Taufiq³

Desain Komunikasi Visual^{1, 2, 3}

Universitas Teknologi Bandung^{1,2,3}

yusril.pinrang@gmail.com¹, ekobambangwisnu@gmail.com², sayataufiq16@gmail.com³

Abstrak

Negara Indonesia terkenal memiliki beragam suku dan kaya akan warisan budaya, yang tersebar di berbagai daerah dan menjadi ciri khas setiap daerah tersebut, salah satu warisan budaya di Indonesia adalah aksara Lontara Bugis di Sulawesi Selatan. Aksara Lontara merupakan warisan budaya masyarakat Bugis yang penting untuk dilestarikan, terutama bagi generasi muda. Namun, berdasarkan observasi di SDN 26 Pinrang, ditemukan bahwa kelas 4 mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami aksara Lontara. Hambatan utama terletak pada media pembelajaran yang tersedia, yang masih terbatas pada buku paket dan poster tanpa adanya pembaharuan, sehingga proses belajar menjadi kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa. Perancangan ini bertujuan untuk membuat media edukasi alternatif yang lebih menarik dan mudah dipahami guna membantu proses pembelajaran aksara Lontara. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Sementara itu, metode perancangan yang diterapkan adalah *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah media edukasi berupa *motion graphic* pengenalan aksara Lontara. Media ini dirancang khusus untuk menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar agar lebih antusias dalam belajar. Berdasarkan hasil tahap pengujian (*test*), para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama penayangan video *motion graphic* berlangsung. Seluruh siswa turut berpartisipasi aktif dengan menyebutkan setiap huruf dari aksara Lontara secara langsung, baik pada sesi mencari huruf, menebak huruf, hingga akhir penayangan. Dengan demikian, *motion graphic* ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang terhadap aksara Lontara Bugis.

Kata kunci : Aksara lontara, media edukasi, sekolah dasar, *motion graphic*.

Abstract

Indonesia is renowned for its diverse ethnic groups and rich cultural heritage, which are spread across various regions and define the unique characteristics of each area. One such cultural heritage is the Bugis Lontara script from South Sulawesi. The Lontara script is a significant cultural heritage of the Bugis community that requires preservation, particularly among the younger generation. However, observations conducted at SDN 26 Pinrang revealed that 4th-grade students experience difficulties in recognizing and understanding the Lontara script. The primary obstacle lies in the available learning media, which is limited to outdated textbooks and posters. Consequently, the learning process becomes unengaging and difficult for students to comprehend. This design aims to create an alternative educational medium that is more engaging and accessible to assist in the learning process of the Lontara script. The research method employed is qualitative, utilizing data collection techniques such as observation and interviews. Meanwhile, the applied design method is *Design Thinking*, which encompasses the stages of *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. The result of this design is an educational medium in the form of a *motion graphic* introducing the Lontara script. This medium is specifically designed to align with the characteristics of elementary school students to foster greater enthusiasm for learning. Based on the results of the testing stage, students demonstrated high enthusiasm during the screening of the *motion graphic* video. All students participated actively by vocalizing each Lontara letter, engaging in sessions such as finding and guessing the letters throughout the viewing. Thus, this *motion graphic* serves as an effective solution to enhance the understanding of the Bugis Lontara script among 4th-grade students at SDN 26 Pinrang.

Keywords : Lontara script, educational media, elementary school, *motion graphic*.

I. PENDAHULUAN

Budaya merupakan kekayaan dan warisan leluhur mulai dari semua kebiasaan, cara hidup, hingga hasil karya yang dibuat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya mencakup nilai-nilai, adat istiadat, norma, kepercayaan, bentuk seni, hingga bahasa yang menjadi ciri khas suatu kelompok masyarakat. Budaya juga menjadi identitas dari suatu kelompok masyarakat atau suatu bangsa, sekaligus dapat menjadi pembeda dari kelompok masyarakat lainnya. Begitupun dengan negara Indonesia yang terkenal memiliki beragam suku dan kaya akan budaya, yang tersebar diberbagai daerah dan menjadi ciri khas setiap daerah tersebut, mulai dari adat istiadat, bentuk seni, hingga bahasa yang digunakan. Beragamnya budaya ini menjadi salah satu keunggulan bagi suatu bangsa, namun akan menjadi tantangan besar dalam upaya melestarikan budaya ke generasi muda. Salah satu bentuk warisan budaya di Indonesia adalah aksara Lontara yang digunakan masyarakat suku Bugis sebagai bentuk komunikasi untuk menyampaikan sesuatu atau saling berinteraksi antar sesama manusia.

Aksara Lontara memiliki nilai budaya yang sangat tinggi dalam kehidupan masyarakat suku Bugis. Mengacu pada referensi [1] menurut budayawan Mattulada, representasi nilai budaya terlihat pada bentuk huruf yang mengandung makna filosofis "*Sulapa Eppa*" yang artinya empat sisi dan merupakan falsafah kehidupan yang diyakini oleh masyarakat

suku Bugis. *Sulapa Eppa* merepresentasikan unsur-unsur alam seperti api, air, tanah, dan angin, yang dalam kepercayaan mistis masyarakat Bugis klasik dianggap sebagai komponen dasar susunan semesta [1]. Selain digunakan sebagai alat untuk saling berinteraksi secara tulisan, aksara Lontara juga digunakan untuk menyampaikan cerita, peribahasa, hingga pesan moral tentang kehidupan masyarakat Bugis yang ditujukan kepada para penerus mereka. Namun, pelestarian aksara Lontara kini menghadapi berbagai tantangan yang cukup serius, dimana penggunaan aksara Lontara kian hari terancam punah. Salah satunya penyebabnya yaitu kurangnya pemahaman dan ketertarikan masyarakat khususnya pada anak-anak terhadap warisan budaya ini yang menjadi ancaman terhadap kelangsungan identitas aksara Lontara dalam kehidupan masyarakat suku Bugis. Selain itu, seiring perubahan sosial budaya dan pesatnya perkembangan zaman, penggunaan aksara Lontara mulai jarang digunakan oleh masyarakat Bugis dalam kegiatan sehari-hari, yang dahulu digunakan sebagai alat komunikasi setiap hari. Penggunaannya kini cenderung terbatas sebagai simbol instansi daerah, lembaga, dan penamaan jalan di Sulawesi Selatan [2]. Dengan demikian, perlu untuk melestarikan aksara Lontara sebagai warisan budaya, dengan mengenalkan aksara Lontara kepada masyarakat suku Bugis terutama pada anak-anak sebagai generasi penerus.

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan oleh penulis di UPT SDN 26 Pinrang pada kelas 4 dengan jumlah 25 siswa, ditemukan bahwa kurangnya pemahaman dan minimnya minat para siswa untuk mempelajari aksara Lontara. Hal ini dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan hanya terbatas pada buku paket dan poster aksara Lontara yang dibuat atas inisiatif guru, membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran tentang aksara Lontara. Ditemukan juga bahwa para siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari aksara Lontara dikarenakan bentuk huruf yang berbeda dari tulisan latin dan beberapa siswa sudah jarang menggunakan bahasa Bugis dalam sehari-hari, sehingga menjadi tantangan dalam memahami aksara Lontara.

Guna memvalidasi temuan awal tersebut dan memperkuat justifikasi penelitian, penulis telah melakukan pengumpulan data di 10 sekolah dasar lain di Kabupaten Pinrang. Hasil validasi menunjukkan adanya konsistensi data yang mengindikasikan bahwa 9 dari 10 sekolah yang diobservasi dan wawancara menghadapi permasalahan serupa dalam pelaksanaan pembelajaran aksara Lontara. Baik dari penggunaan media pembelajaran yang hanya terbatas pada buku paket, banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dan kurang berminat mempelajari aksara Lontara, hingga banyaknya siswa yang kurang mengenal tiap huruf dari aksara Lontara.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, penulis beranggapan bahwa untuk mengenalkan dan melestarikan aksara Lontara melalui perancangan dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Edukasi Pengenalan Aksara Lontara Bugis untuk Siswa Kelas 4 SDN 26 Pinrang Sulawesi Selatan” ini masih memiliki peluang besar untuk direalisasikan di lingkungan sekolah dasar. Oleh karena itu, perancangan *motion graphic* pengenalan aksara Lontara sebagai media edukasi ini merupakan salah satu upaya untuk menjaga eksistensi warisan budaya Bugis dan memperkenalkan aksara Lontara kepada para generasi muda. Perancangan ini bertujuan untuk membuat media edukasi pengenalan aksara Lontara yang relevan, menyenangkan, dan mudah dipahami untuk siswa kelas 4 sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Budaya

Budaya merupakan sistem yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi dasar perilaku manusia dalam suatu masyarakat. Ia mencerminkan cara hidup, nilai, dan identitas suatu kelompok yang diperoleh melalui proses belajar. Mengacu pada referensi [3] menurut Sutrisno menyatakan bahwa budaya merupakan sistem yang mencakup gagasan, tindakan, serta hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat, yang diperoleh melalui proses belajar dan mencakup nilai, norma, adat istiadat, kepercayaan, serta tradisi yang dianut oleh suatu kelompok sosial.

2. Kebudayaan Suku Bugis

Suku Bugis termasuk dalam jajaran suku bangsa terbesar yang berada di wilayah Sulawesi Selatan dan memiliki peran penting dalam membentuk identitas kebudayaan daerah tersebut. Suku Bugis termasuk ke dalam suku-suku Melayu Deutero. Secara etimologis, istilah “Bugis” berasal dari kata *To Ugi*, yang secara harfiah berarti orang Bugis [4]. Sementara penamaan “*Ugi*” merujuk pada nama raja pertama kerajaan Cina yang terletak di wilayah Pammana, saat ini merupakan wilayah Kabupaten Wajo, yaitu La Sattumpugi. Masyarakat yang berada di bawah kekuasaan La Sattumpugi menyebut diri mereka sebagai *To Ugi*, yang berarti “pengikut atau rakyat La Sattumpugi” [5].

Masyarakat suku Bugis memiliki sistem bahasa yaitu bahasa Bugis yang digunakan dalam berkomunikasi satu sama lain, pada zaman dahulu bahasa Bugis juga digunakan untuk seluruh kegiatan kebudayaan masyarakat suku Bugis. Bahasa Bugis tergolong ke dalam bagian dari rumpun bahasa Austronesia yang digunakan oleh masyarakat suku Bugis. Masyarakat Suku Bugis juga mewarisi sebuah falsafah yang disebut *Sulapa’ Eppa’* (Segi Empat), yang diyakini sebagai simbol kesempurnaan dalam kehidupan manusia. Falsafah ini tidak hanya mempresentasikan keseimbangan, tetapi juga dijadikan sebagai landasan dalam mengatur berbagai aspek kehidupan masyarakat Bugis. Filosofi *Sulapa’ Eppa’* berakar dari kepercayaan bahwa alam semesta tersusun atas empat unsur utama, yaitu angin, api, air, dan tanah [1].

3. Aksara Lontara

Aksara Lontara merupakan aksara tradisional sekaligus warisan budaya dan identitas masyarakat Bugis-Makassar. Istilah “Lontara” berasal dari kata “Rauntala”, yang merujuk pada daun Tala atau daun lontar, salah satu tumbuhan yang dapat ditemukan di Sulawesi Selatan. Daun lontar digunakan sebagai media untuk menuliskan pesan atau informasi penting oleh masyarakat Bugis-Makassar, dikarenakan saat itu belum ditemukan media yang tepat seperti kertas [6]. Sebelum dikenalnya aksara Lontara saat ini, terdapat dua model aksara Lontara yang dihasilkan oleh Daeng Pamatte’, seorang Syahbandar dari kerajaan Gowa. Pertama, Lontara Jangang-Jangang yang dibuat dengan mengadopsi bentuk gerakan burung laut sebagai inspirasi utama dalam motif atau polanya. Kedua, Lontara Bilang-Bilang (Hitungan) yang dibuat setelah pengaruh Islam mulai berkembang di kerajaan Gowa. Sementara, aksara Lontara yang masih digunakan sampai saat ini adalah hasil adaptasi dari falsafah Sulapa’ Eppa’ (segi empat belah ketupat) [1].

4. Media Edukasi

Dalam proses pembelajaran, media edukasi memiliki peranan penting sebagai sarana penunjang dalam menyampaikan materi secara efektif. Mengacu pada referensi [7] menurut Latuheru menjelaskan bahwa media edukasi merupakan segala bentuk alat, benda atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pelajaran, pesan atau informasi dari sumber, baik itu guru maupun yang lain kepada siswa atau peserta didik. Dalam artian luas, media edukasi mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan atau informasi dengan tujuan pendidikan, baik yang digunakan dalam konteks formal maupun informal. Contohnya seperti film dokumenter, video pembelajaran, poster, buku, maupun aplikasi permainan yang mengandung unsur pengetahuan. Namun, dalam konteks pendidikan formal yang lebih terstruktur seperti proses belajar mengajar di sekolah, konsep media edukasi seringkali dikerucutkan menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bentuk khusus dari media edukasi yang secara sengaja dirancang dan dipilih guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara jelas dan terarah [8].

5. Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dengan perubahan teratur, sehingga ilusi gerakan dan membuat objek di dalamnya tampak hidup. Dalam konteks pendidikan, animasi dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran berbasis visual yang menampilkan rangkaian gambar bergerak secara berurutan sehingga mampu menciptakan kesan hidup, menarik perhatian, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta efektif dalam membantu meningkatkan pengalaman dan fokus siswa terhadap materi pembelajaran. Mengacu pada referensi [9] mengatakan bahwa terdapat 3 jenis animasi berdasarkan teknik pembuatannya, di antaranya *stop-motion animation*, animasi tradisional, dan animasi komputer.

6. Motion Graphic

Motion graphic merupakan salah satu media digital yang sudah banyak dikenal masyarakat dan banyak ditemukan diberbagai platform seperti YouTube, TikTok, Instagram dan media sosial lainnya. *Motion graphic* merupakan sebuah bentuk perpaduan antara beberapa elemen seperti video, animasi, film, fotografi, ilustrasi, musik, tipografi dan grafis yang bertujuan untuk memperkaya pemaknaan pesan bagi audiens yang menerimanya. Secara fundamental, perbedaan antara animasi dan *motion graphic* terletak pada fokus dan tujuan akhirnya. Animasi lebih menitikberatkan pada *storytelling* dan penciptaan ilusi kehidupan melalui karakter yang memiliki emosi, watak, serta alur drama yang kompleks. Sebaliknya, *motion graphic* adalah seni menggerakkan elemen desain grafis, seperti tipografi, bentuk geometris, dan ilustrasi datar, dengan tujuan utama untuk mengomunikasikan informasi atau pesan secara visual dan dinamis.

7. Perkembangan Anak

Perkembangan anak pada jenjang kelas 4 sekolah dasar, yang umumnya berada pada rentang usia 9-10 tahun, merupakan fase krusial yang dikenal sebagai masa *middle and late childhood* atau masa kanak-kanak pertengahan dan akhir. Uraian tersebut sesuai dengan penjelasan pada referensi [10] dalam bukunya Perkembangan Masa Hidup, masa kanak-kanak pertengahan hingga akhir merupakan tahap perkembangan yang terjadi pada rentang usia 6 hingga 11 tahun, yang umumnya bertepatan dengan masa sekolah dasar. Siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang yang berusia sekitar 9-11 tahun berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Tahapan ini, anak-anak mulai mampu melakukan operasi mental terhadap objek-objek nyata serta menunjukkan kemampuan bernalar secara logis, selama hal tersebut berkaitan dengan situasi atau contoh yang bersifat konkret. Karakteristik tahap ini menunjukkan bahwa mereka cenderung lebih mudah menyerap informasi melalui bantuan media visual dan interaktif.

8. Kurikulum Merdeka

Pendekatan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar menekankan pada pengembangan minat dan bakat peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan sikap kreatif serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kurikulum ini hadir sebagai solusi atas berbagai permasalahan dalam sistem pendidikan sebelumnya, salah satunya adalah kecenderungan penilaian yang hanya berfokus pada aspek kognitif atau ranah pengetahuan semata [11]. Dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka, guru diberikan keleluasaan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik [12].

Kurikulum ini berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang dirancang secara relevan dan interaktif.

9. Teori Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah proses penyampaian pesan melalui bahasa visual yang kreatif. Berbeda dari seni murni yang berorientasi pada ekspresi, desain komunikasi visual adalah cabang ilmu desain yang memiliki tujuan komunikasi spesifik, dengan ilmu desain yang mencakup seni visual, tata letak, tipografi, dan desain interaksi. Oleh karena itu, prosesnya harus secara sadar mempertimbangkan berbagai aspek, seperti fungsionalitas, estetika, dan psikologi persepsi audiens.

10. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan karya visual yang dibuat untuk memperjelas, memperindah, dan memperkuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan dalam suatu media. Ilustrasi berfungsi sebagai pendukung teks agar pembaca lebih mudah memahami isi pesan, baik dalam bentuk buku, majalah, media pembelajaran, maupun media digital. Melalui unsur visual seperti garis, bentuk, warna, dan komposisi, ilustrasi mampu menyampaikan makna, emosi, dan cerita secara lebih komunikatif dan menarik. Mengacu pada referensi [13] menurut Setiady mengatakan bahwa Ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar yang memiliki unsur cerita maupun berfungsi sebagai elemen visual pendukung dalam sebuah naskah, yang bertujuan untuk memperjelas dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui tampilan visual.

11. Layout

Layout dalam studi desain komunikasi visual merupakan salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain. *Layout* atau tata letak dalam bidang desain grafis adalah penataan elemen-elemen visual seperti gambar, teks, dan warna pada suatu media, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens sekaligus menjaga aspek estetika agar tampilan visual tetap menarik dan sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan.

12. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, penulis meninjau beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Studi mengenai pengenalan aksara daerah pada tingkat sekolah dasar telah dilakukan oleh sejumlah peneliti sebelumnya. Penelitian-penelitian ini digunakan sebagai dasar perbandingan guna memahami pendekatan, metode, posisi, serta hasil akhir penelitian, khususnya dalam konteks perancangan media edukasi pengenalan aksara pada tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, penulis dapat mengidentifikasi kesamaan maupun kesenjangan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun hasil peninjauan terhadap penelitian terdahulu yang telah disusun dalam bentuk tabel berikut ini:

TABEL I
PENELITIAN TERDAHULU

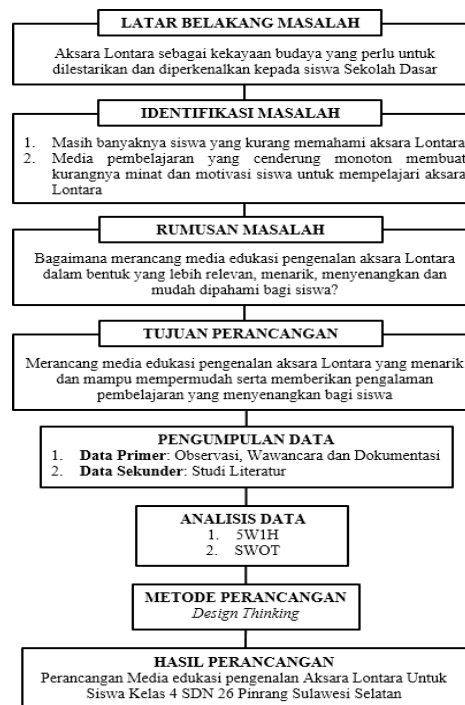
Judul Perancangan	Perancangan Kampanye Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda di Kalangan Remaja SMP Kota Sukabumi
Tahun Menyusun	2022
Nama Perancang	Sarah Hastawati Safitri dan Rizki Alfiansyah Firdaus
Jurusan	Desain Komunikasi Visual
Universitas	Universitas Nusa Putra
Tujuan Perancangan	Upaya pelestarian aksara Sunda di daerah Kota Sukabumi khususnya dikalangan remaja tingkat SMP.
Media Utama	<i>Motion Graphic</i>
Metode Perancangan	Kualitatif deskriptif dan Praproduksi, Produksi, dan Pasca Produksi (3P)
Hasil Perancangan	Hasil penelitian ini berupa kampanye sebagai media pembelajaran aksara Sunda yang berbentuk video <i>motion graphic</i> .
Persamaan	Memiliki tujuan yang sama, yaitu melestarikan aksara daerah dengan menjadikannya mudah dan menyenangkan untuk dipelajari oleh siswa. Isi materi juga berfokus pada pengenalan huruf aksara dan penggunaan tanda bacanya.
Perbedaan	Berfokus pada aksara Sunda dengan metode perancangan 3P, penggunaan gaya visual <i>flat design</i> , dan semuanya berisi materi pengenalan aksara Sunda. sementara kebaruan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis berfokus pada aksara Lontara Bugis dengan metode perancangan yang digunakan adalah <i>Design Thinking</i> . Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun anak yang lucu atau biasanya dikenal sebagai <i>style chibi</i> . Selain itu, konsep cerita dibuat menjadi petualangan yang interaktif untuk menarik perhatian siswa, di mana siswa diajak untuk berpartisipasi langsung selama penayangan video <i>motion graphic</i> .

	
Judul Perancangan	Media Pengenalan Aksara Bali untuk Sekolah Dasar Kelas Rendah Berbasis <i>Motion Graphic</i>
Tahun Menyusun	2021
Nama Perancang	I Kadek Rus Sukadana, Sarjono, dan Saiful Yahya
Universitas	Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Malang, Universitas Negeri Malang
Tujuan Perancangan	Media pengenalan aksara Bali untuk sekolah dasar guna meningkatkan minat anak dalam belajar aksara Bali.
Media Utama	<i>Motion Graphic</i>
Metode Perancangan	Praproduksi, Produksi, dan Pasca Produksi (3P)
Hasil Perancangan	Perancangan ini menghasilkan media pengenalan aksara Bali dalam bentuk <i>motion graphic</i> sebagai media utama.
Persamaan	Memiliki tujuan yang sama, yaitu ingin merancang <i>motion graphic</i> sebagai media pengenalan aksara untuk siswa sekolah dasar.
Perbedaan	Penelitian ini berfokus pengenalan aksara Bali untuk anak sekolah dasar, gaya visual menggunakan <i>flat design</i> (<i>vector</i>) serta menonjolkan budaya lokal Bali dengan membuat karakter utama memakai pakaian adat Bali. Kebaruhan pada penelitian <i>motion graphic</i> pengenalan aksara Lontara Bugis untuk siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang yaitu mengintegrasikan unsur budaya lokal Bugis dalam visual dan narasi dengan menggunakan ilustrasi salah satu tempat di kabupaten Pinrang serta penggunaan bahasa Bugis di beberapa <i>scene</i> video. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun anak yang lucu atau biasanya dikenal sebagai <i>style chibi</i>.
	

Berdasarkan hasil analisis terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya memiliki tujuan yang sama, yaitu mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya pelestarian aksara daerah dan mempermudah proses pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan pada objek penelitian, metode perancangan, serta konsep visual yang digunakan. Penelitian ini berfokus pada pengenalan aksara Lontara Bugis dengan menerapkan metode *design thinking* dalam proses perancangannya. Media yang dikembangkan berupa video *motion graphic* dengan konsep cerita petualangan, ilustrasi bergaya kartun (*chibi*) yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta penggunaan unsur budaya local Bugis, seperti penggunaan ilustrasi latar yang merepresentasikan Kabupaten Pinrang dan narasi berbahasa Bugis pada beberapa bagian video.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengembangkan *motion graphic* sebagai media pembelajaran, tetapi juga menghadirkan kebaruan melalui pendekatan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam mengenalkan aksara Lontara Bugis kepada siswa sekolah dasar, sekaligus melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya melalui pendekatan desain yang berbeda.

13. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman serta minat siswa terhadap aksara Lontara yang dipengaruhi oleh media pembelajaran yang belum diperbarui. Oleh karena itu, dilakukan perancangan media edukasi pengenalan aksara Lontara yang lebih relevan dan menyenangkan bagi siswa. Proses perancangan diawali dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur, kemudian dianalisis menggunakan metode 5W1H dan SWOT. Hasil analisis menjadi dasar dalam penerapan metode *design thinking* untuk menghasilkan media edukasi pengenalan aksara Lontara bagi siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang Sulawesi Selatan.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Metode Penelitian

a. Observasi

Observasi dilaksanakan sebanyak 3 kali di SDN 26 Pinrang, observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi proses pembelajaran aksara Lontara, penggunaan media pembelajaran, tingkat partisipasi siswa, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Tes awal juga diberikan kepada seluruh siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 15 laki-laki dan 10 perempuan untuk mengetahui pengetahuan awal mengenai aksara Lontara Bugis. Tes terdiri dari beberapa kegiatan yang mengukur kemampuan mengenali bentuk huruf, membaca, serta mencocokkan aksara dengan bunyinya.

Hasil observasi dan tes awal tersebut menunjukkan bahwa hampir semua siswa di kelas 4 SDN 26 Pinrang tidak mengenal dan memahami aksara Lontara. Hanya 8 dari 25 siswa kelas 4 yang bisa menyebutkan semua aksara Lontara Bugis, namun ketika di uji secara acak untuk menebak huruf, hanya 1 siswa saja yang bisa menyebutkan semua huruf, sedangkan para siswa lainnya mengalami kesulitan dan hanya bisa menyebutkan beberapa huruf saja. Selain itu, masih ada beberapa siswa yang kurang berminat untuk mempelajari aksara Lontara, serta media pembelajaran yang digunakan hanya terbatas pada poster dan buku paket terbitan lama yang belum ada pembaruan untuk pelajaran mulok bahasa daerah.

Observasi juga dilakukan di 10 sekolah dasar lainnya di Kabupaten Pinrang guna memvalidasi temuan awal tersebut dan memperkuat justifikasi penelitian. Hasil validasi menunjukkan adanya konsistensi data yang mengindikasikan bahwa 9 dari 10 sekolah yang diobservasi dan wawancara menghadapi permasalahan serupa dalam pelaksanaan pembelajaran aksara Lontara.

b. Wawancara

TABEL II
WAWANCARA

Narasumber	Fokus Pertanyaan	Temuan Utama
Ridwan, S.Pd.	Regulasi, program, implementasi dan tantangan dalam melaksanakan	Upaya pelestarian budaya juga berfokus pada pengenalan identitas Bugis kepada

Kepala Bidang Pendidikan Dasar Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pinrang	pembelajaran aksara Lontara pada pendidikan formal di Kabupaten Pinrang.	generasi muda. • Terbatasnya ketersediaan tenaga pengajar Bahasa daerah di sekolah.
Hariyadi, S.Pd., M.Pd. Kepala Sekolah SDN 26 Pinrang	Pelaksanaan program, tenaga pengajar, hingga tantangan yang dialami sekolah terkait pembelajaran aksara Lontara.	• Banyak siswa yang tidak menguasai bahasa daerah mereka. • Tidak ada guru khusus yang mengajarkan bahasa daerah. • Ada program sekolah yang diadakan di sekolah ini untuk melestarikan budaya berbahasa Bugis.
Dewi Rosmita, S.Pd. Guru/wali kelas 4 SDN 26 Pinrang	Metode pengajaran, tanggapan siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam mengenalkan aksara Lontara kepada siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang.	• Media pembelajaran hanya berupa poster dan buku paket terbitan lama yang belum ada pembaruan untuk pelajaran mulok bahasa daerah. • Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan kurang berminat untuk mempelajari aksara Lontara. • Guru memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan agar siswa tertarik untuk mempelajari aksara Lontara.
Prof. Dr. Mardi Adi Armin, M.Hum. Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin	Sejarah perkembangan aksara Lontara dan upaya yang dilakukan akademisi untuk melestarikan aksara Lontara pada generasi muda.	• Aksara Lontara tetap menjadi alat komunikasi sekaligus merupakan identitas budaya Bugis-Makassar. • Mencari model atau media pembelajaran yang cocok, fleksibel, dan disukai anak-anak.
Dr. Syamsudduha, M.Hum. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah Fakultas Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar	Pandangan akademisi terkait pelestarian aksara Lontara untuk generasi muda, khususnya pada pendidikan formal.	• Pembelajaran mengenai aksara Lontara sangat penting untuk diberikan kepada anak-anak di jenjang sekolah dasar. • Kurangnya pengenalan aksara Lontara yang menggunakan media digital. • Siswa harus lancar mengenal huruf terlebih dahulu sebelum lanjut ke tahap berikutnya. • Ketersediaan media pembelajaran aksara Lontara masih sangat terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa narasumber, diperoleh beberapa temuan yang menjadi dasar perancangan media pembelajaran aksara Lontara. Pentingnya pelestarian budaya Bugis, keterbatasan tenaga pengajar bahasa daerah dan media pembelajaran, serta rendahnya penguasaan bahasa daerah oleh siswa. Maka dari itu, media dirancang dalam bentuk media digital yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami bagi siswa, dengan penyajian materi yang bertahap mulai dari pengenalan huruf hingga latihan membaca dan menulis aksara Lontara. Desain media juga dilengkapi elemen visual, animasi, serta aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Lontara.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan observasi dan wawancara, serta dokumentasi proses pembelajaran aksara Lontara Bugis di kelas 4 SDN 26 Pinrang. Selain itu, dokumentasi juga diperoleh berupa data jumlah siswa kelas 4, jadwal pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung pembelajaran aksara Lontara. Dokumen tersebut digunakan untuk mendukung hasil observasi dan menjadi acuan dalam perancangan ini.

Penelitian ini melibatkan siswa sekolah dasar sebagai pengguna atau subjek dalam proses pengujian media pembelajaran, sehingga aspek etika penelitian menjadi perhatian utama. Sebelum penelitian dilaksanakan, penulis memperoleh izin dari pihak SDN 26 Pinrang sebagai lokasi penelitian. Selain itu, keterlibatan siswa dilakukan setelah mendapatkan persetujuan dari orang tua atau wali siswa dengan memberikan penjelasan mengenai tujuan, proses, serta manfaat penelitian. Penulis juga menjaga kerahasiaan identitas siswa dengan tidak mencantumkan informasi pribadi yang dapat mengungkap identitas siswa. Dokumentasi selama proses penelitian, baik berupa foto maupun data pendukung lainnya, hanya

dilakukan setelah memperoleh persetujuan dan digunakan secara terbatas untuk kepentingan akademik penelitian.

d. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan aksara Lontara, media pembelajaran, dan teori perkembangan kognitif anak. Hasil kajian literatur digunakan sebagai landasan teori dan acuan dalam menentukan konsep serta kebutuhan desain media pembelajaran.

2. Analisis Data

a. 5W+1H

TABEL III
ANALISIS 5W+1H

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Apa masalahnya?	Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan kurang berminat untuk mempelajari aksara Lontara.
	Apa solusi yang diusulkan?	Perancangan media edukasi pengenalan aksara Lontara untuk siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang
<i>Why</i>	Mengapa masalah ini penting?	Aksara Lontara merupakan identitas dan warisan budaya yang sangat berharga bagi masyarakat Bugis-Makassar. Apabila tidak dilakukan upaya pelestarian, aksara Lontara akan kehilangan eksistensinya karena tidak ada lagi generasi penerus yang mampu memahami aksara Lontara.
	Mengapa solusi ini diperlukan?	Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku ajar yang sudah lama dan poster di dinding, sehingga siswa kurang tertarik dalam mempelajari aksara Lontara.
<i>Who</i>	Siapa target utamanya?	Siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang
<i>When</i>	Kapan penelitian dan perancangan ini dilaksanakan?	Penelitian dan Perancangan ini dibagi dalam beberapa tahapan dan dilakukan dalam rentang waktu satu semester.
<i>Where</i>	Dimana penelitian ini dilakukan?	UPT SDN 26 Pinrang di Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan.
<i>How</i>	Bagaimana cara mengatasi masalah ini?	Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode perancangan <i>Design Thinking</i> untuk merancang media edukasi yang sesuai kebutuhan siswa dalam mengenal dan mempelajari aksara Lontara.

b. SWOT

TABEL IV
ANALISIS SWOT

Strengths (Kekuatan) • Daya tarik visual yang tinggi dibandingkan buku teks statis. • <i>Motion graphic</i> menggabungkan animasi, warna, dan suara yang mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar. • Siswa dapat memutar ulang video berkali-kali sampai mereka paham, memungkinkan pembelajaran mandiri.	Weaknesses (Kelemahan) • Kurangnya interaktivitas karena <i>motion graphic</i> bersifat satu arah. • Ketergantungan pada perangkat seperti LCD/Proyektor untuk dapat ditayangkan kepada siswa di dalam kelas. • Durasi perhatian anak terbatas, jika durasi video terlalu panjang atau kurang variatif • Biaya dan waktu produksi yang cukup lama.
Opportunities (Peluang) • Masih sangat jarang ditemui media pembelajaran dalam bentuk <i>motion graphic</i> yang mengenalkan aksara Lontara di sekolah dasar. • Adanya peluang untuk melakukan eksplorasi bentuk visual ataupun ilustrasi yang disesuaikan dengan konteks kebudayaan daerah kabupaten Pinrang.	Threats (Ancaman) • Persaingan dengan konten hiburan yang lebih menarik. • Keterbatasan perangkat yang dapat mendukung penayangan video <i>motion graphic</i> di sekolah. • Anggapan bahwa media pembelajaran dalam bentuk <i>motion graphic</i> sebagai tontonan atau hiburan semata untuk siswa.

• Adanya program digitalisasi sekolah dari pemerintah. • Dapat disebar melalui berbagai platform seperti YouTube, grup WhatsApp, dan media sosial sehingga dapat menjangkau lebih banyak audiens.	
--	--

3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking* yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini dipilih karena karakteristiknya yang berpusat pada manusia atau pengguna (*human-centered*), mengutamakan kebutuhan pengguna untuk mengatasi masalah. Setiap tahapan tersebut dilakukan untuk merancang media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun beberapa tahapan utama dalam *design thinking* sebagai berikut:

a. *Empathize*

Tahapan pertama, perancang berupaya memahami permasalahan secara mendalam melalui pendekatan empatik guna memahami kebutuhan, permasalahan, serta pengalaman pengguna yang menjadi sasaran perancangan media pembelajaran aksara Lontara. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi observasi dan wawancara guru dan siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa proses pembelajaran aksara Lontara masih menggunakan media konvensional seperti buku paket dan poster, sehingga penyampaian materi belum sepenuhnya menarik perhatian siswa. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk, mengingat karakter aksara, serta memahami cara membaca aksara Lontara. Sementara itu, siswa menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih mudah dipahami, menarik, dan memiliki unsur visual maupun interaktif. Hasil dari tahap *empathize* ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pengguna, yaitu perlunya media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi aksara Lontara secara menarik, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

b. *Define*

Tahap berikutnya dilakukan dengan menganalisis dan merumuskan permasalahan yang ada berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tahap *empathize*. Berdasarkan temuan yang diperoleh, permasalahan utama yang ditemukan adalah keterbatasan media pembelajaran aksara Lontara yang mampu menarik minat siswa serta membantu proses pemahaman materi. Media yang digunakan sebelumnya masih bersifat informatif dan kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami aksara Lontara. Oleh karena itu, *problem statement* yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang media pembelajaran aksara Lontara yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Rumusan masalah tersebut menjadi acuan dalam menentukan konsep dan arah pengembangan desain.

c. *Ideate*

Tahap *ideate*, penulis melakukan proses eksplorasi ide untuk menentukan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, ada alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu buku interaktif dan *motion graphic*. Buku interaktif memiliki kelebihan dalam menyajikan materi secara terstruktur melalui teks, ilustrasi, dan elemen interaksi sederhana, sehingga dapat membantu siswa memahami materi. Namun, media ini masih memiliki keterbatasan dalam menghadirkan perpaduan antara gerakan visual dan audio yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih baik. Berdasarkan pertimbangan tersebut, *motion graphic* dipilih sebagai solusi desain karena mampu menggabungkan elemen visual, teks, ilustrasi, animasi, serta audio dalam satu media pembelajaran. Penggunaan *motion graphic* diharapkan dapat membuat penyampaian materi aksara Lontara menjadi lebih menarik, membantu siswa memahami bentuk dan penggunaan aksara secara bertahap, serta meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari aksara Lontara.

d. *Prototype*

Tahapan ini dilakukan dengan mengembangkan rancangan awal media pembelajaran *motion graphic* berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh sebelumnya. Proses rancangan meliputi penyusunan konsep cerita, konsep visual, pembuatan *storyboard*, desain ilustrasi, penyusunan materi aksara Lontara, serta pengembangan elemen animasi dan audio. *Prototype* yang

telah dibuat kemudian diberikan kepada pihak terkait untuk memperoleh masukan dan evaluasi awal.

Penilaian dilakukan oleh guru sebagai pihak yang memahami kebutuhan pembelajaran siswa serta pihak yang memiliki pemahaman mengenai perancangan media pembelajaran *motion graphic* pengenalan aksara Lontara. Masukan yang diperoleh digunakan sebagai dasar perbaikan desain, seperti penyesuaian ilustrasi karakter, perbaikan tampilan visual, perbaikan audio, penyesuaian isi materi, serta pengecekan kembali gerakan animasi. Melalui tahap *prototype*, desain media mengalami beberapa penyempurnaan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

e. *Test*

Tahap *test* dilakukan untuk mengetahui respons pengguna terhadap media pembelajaran *motion graphic* yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna utama media. Pada tahap ini, pengguna diberikan kesempatan untuk melihat dan menggunakan media pembelajaran, kemudian memberikan tanggapan terkait aspek tampilan, kemudian memberikan tanggapan terkait aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, serta ketertarikan terhadap media pembelajaran.

Hasil pengujian menunjukkan respons pengguna terhadap media pembelajaran yang telah dirancang, terutama pada aspek visual yang menarik, penyajian materi yang lebih mudah dipahami, serta penggunaan animasi yang membantu menarik perhatian siswa. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diberikan adalah bahwa media pembelajaran *motion graphic* pengenalan aksara Lontara mampu mendorong keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran aksara Lontara serta menjadi media edukasi menarik dalam proses pembelajaran mengenai aksara Lontara Bugis.

4. Konsep Perancangan

Konsep perancangan *motion graphic* ini didasarkan pada kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran pengenalan aksara Lontara menyenangkan, relevan, serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. *Motion graphic* ini dibuat dengan konsep cerita petualangan yang interaktif, di mana siswa diajak untuk berpartisipasi langsung selama penayangan video *motion graphic*. Siswa terlebih dahulu diajak untuk mencari huruf-huruf aksara Lontara agar mereka dapat lebih mengenal aksara tersebut serta meningkatkan rasa percaya diri sebelum memasuki sesi materi utama pengenalan aksara Lontara. Maka dari itu, “Kelana Kenali Lontara” dipilih sebagai judul sekaligus identitas yang merepresentasikan isi serta konsep dari video *motion graphic* pengenalan aksara Lontara ini.

Terdapat 4 karakter atau tokoh dalam *motion graphic* Kelana Kenali Lontara, diantaranya ada siswa laki-laki (Andi), siswa perempuan (Tenri), Ibu guru (Ibu Dewi), dan karakter huruf “Ka” yang merupakan huruf pertama dalam aksara Lontara. Visualisasi karakter mengadaptasi gaya ilustrasi kartun anak *chibi* dengan warna cerah yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 4 SD. Selain itu, latar dan aset visual yang digunakan mengacu pada budaya Bugis serta kearifan lokal wilayah Kabupaten Pinrang, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengenal aksara Lontara. Dengan konsep ini, *motion graphic* Kelana Kenali Lontara dapat menjadi media edukasi yang menyenangkan, relevan, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar dalam mengenal aksara Lontara.

5. Strategi Kreatif

Motion graphic merupakan media berbasis digital yang mengintegrasikan elemen grafis dengan teknik animasi dinamis, sehingga memiliki kemampuan efektif untuk menarik atensi audiens. Dalam perancangan ini, *motion graphic* diaplikasikan sebagai pendekatan utama untuk media edukasi, dengan tujuan spesifik memperkenalkan tiap huruf dari aksara Lontara Bugis kepada siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang. Maka dari itu, *motion graphic* ini dirancang dengan konsep cerita petualangan yang interaktif dan menyenangkan agar anak-anak lebih tertarik dan lebih mudah dalam mengenal dan mempelajari aksara Lontara, serta siswa bisa ikut berpartisipasi selama video tersebut ditayangkan.

6. *Mood Board*



Gambar 2. *Mood Board*

Mood board ini menjadi acuan penulis dalam menentukan gambaran awal untuk merancang *motion graphic*, agar perancangan *motion graphic* yang akan dibuat tetap konsisten dan lebih terarah, serta suasana yang ingin dibangun kurang lebih sesuai dengan *mood board* ini. *Mood* atau suasana yang ingin dibangun dalam perancangan ini dibuat agar menonjolkan kesan menyenangkan, ceria, aktif, interaktif, hingga petualangan. Begitu juga dengan penggunaan warna cerah yaitu merah, kuning, hijau, dan biru, guna menunjang suasana yang ingin ditampilkan dalam perancangan ini. Warna cerah ini dapat lebih divariasikan dengan *tone* yang berbeda sehingga tampilan visual akan lebih kaya.

7. Konsep Verbal

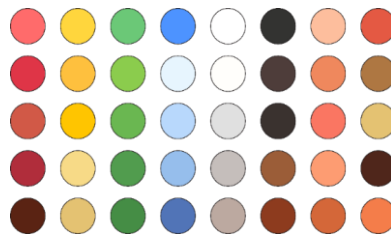
Pendekatan verbal dalam perancangan *motion graphic* ini menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari atau informal dan bahasa Bugis sehari-hari yang mudah dipahami dengan jelas oleh target audiens yaitu anak kelas 4 sekolah dasar. Gaya bahasa yang digunakan bersifat santai, menyenangkan, dan mengajak audiens untuk ikut berpartisipasi dalam isi konten *motion graphic* ini. Konsep verbal pada perancangan ini tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga menyisipkan narasi yang bersifat apresiatif dan memotivasi. Narasi tersebut dirancang untuk memberikan penghargaan secara verbal kepada siswa setelah mengikuti dan menyelesaikan materi dalam video *motion graphic*, sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

8. Konsep Visual

Konsep visual merupakan salah satu tahap penting dalam perancangan *motion graphic* yang berfungsi sebagai pedoman dan arah visual dari keseluruhan perancangan ini agar karya yang dihasilkan konsisten, estetik, dan tepat sasaran. Konsep visual yang diterapkan dalam perancangan video *motion graphic* ini menggunakan gaya ilustrasi kartun anak, yang dicirikan oleh penggunaan warna-warna cerah serta elemen tekstur. Tahap ini, semua elemen visual yang digunakan dalam *motion graphic* ditentukan, seperti warna, ilustrasi, tipografi, hingga efek gerakan atau animasi.

a. Warna

Perancangan ini memanfaatkan palet warna cerah sebagai warna utama. Pemilihan warna tersebut dilakukan untuk memastikan tampilan visual tetap sesuai dan mendukung tema yang diusung, yaitu pengenalan aksara Lontara untuk anak-anak sekolah dasar. Palet warna ini disesuaikan untuk penggunaan warna ilustrasi karakter, background, dan juga aset visual lainnya. Selain itu, turunan warna juga dilakukan untuk mengisi bagian penggunaan warna pada tahap *shading*.



Gambar 3. Palet Warna

Penggunaan warna kuning, hitam, dan coklat dalam perancangan ini dipilih sebagai warna dominan untuk beberapa desain dan ilustrasi, seperti pada karakter huruf “ka”, judul atau identitas video *motion graphic*, dan beberapa pada desain media pendukung lainnya. Warna tersebut dipilih berdasarkan referensi dari penggunaan warna pada salah satu pakaian adat suku Bugis yaitu *Songkok Recca* yang memiliki warna kuning dan hitam. Sementara untuk warna coklat dipilih sebagai unsur petualangan seperti pada konsep cerita *motion graphic* Kelana Kenali Lontara.

b. Tipografi

Perancangan ini menggunakan 2 jenis *font*, yaitu Chela One yang digunakan sebagai *font* untuk judul atau *headline motion graphic*, dan Inter yang digunakan sebagai *body text*. *Font* Chela One merupakan jenis *font bursh script* dan *display* yang memiliki karakteristik tebal, ekspresif, ramah, dan *playful*. Pemilihan jenis huruf ini didasarkan pada pertimbangan bahwa *font* Chela One memiliki bentuk huruf yang ramah dan bersahabat, serta mudah dibaca oleh anak-anak.

Chela One
the quick brown fox jumps
over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 @ ! ? & . ,

Inter
the quick brown fox
jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 @ ! ? & . ,

Gambar 4. Font Chela One & Font Inter

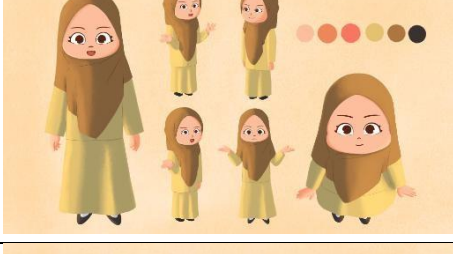
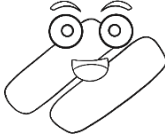
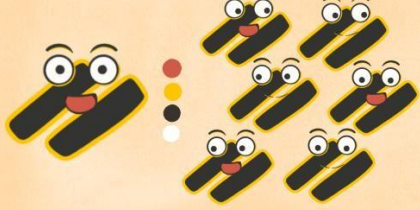
Font kedua yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah *Font* Inter yang merupakan jenis *Font sans serif*. Pemilihan jenis huruf tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa

sans serif memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga sesuai untuk anak-anak. Selain itu, *font* ini memberikan kesan dinamis, fleksibel, menyenangkan, dan sederhana.

c. Studi Karakter

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan sejumlah referensi yang dipilih berdasarkan kesesuaian gaya ilustrasi dan palet warna. Ilustrasi karakter yang digunakan mengadaptasi gaya kartun anak *chibi* sebagai acuan dalam pengembangan karakter. Adapun hasil pengembangan karakter yang digunakan dalam *motion graphic* sebagai berikut.

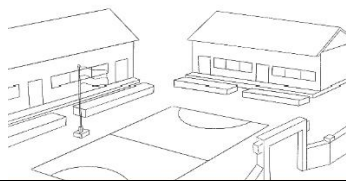
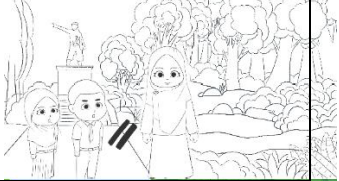
TABEL V
STUDI KARAKTER

No.	Referensi Karakter	Warna	Sketsa	Digitalisasi
1.	Andi 			
2.	Tenri 			
3.	Ibu Dewi 			
4.	Huruf "Ka" 			

d. Latar Tempat

Latar tempat yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini merupakan lingkungan yang dikenal dan dekat dengan anak-anak, khususnya siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang. Adapun beberapa latar tempat dalam *motion graphic* ini dapat dilihat pada tabel berikut.

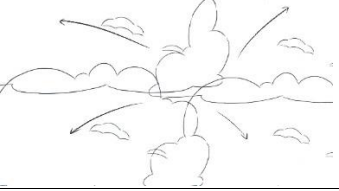
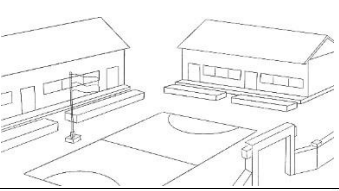
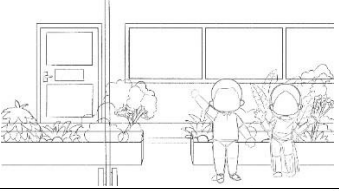
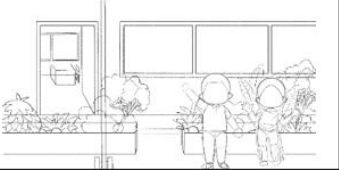
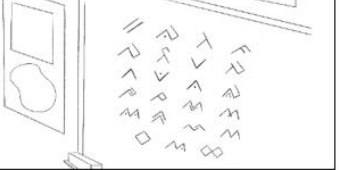
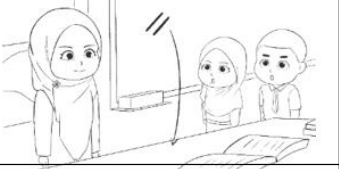
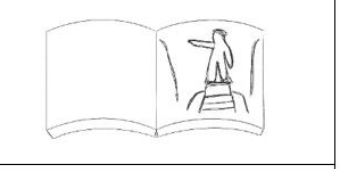
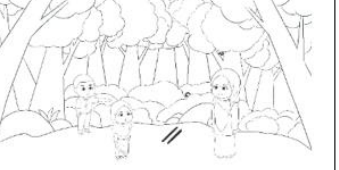
TABEL VI
LATAR TEMPAT
Latar Tempat

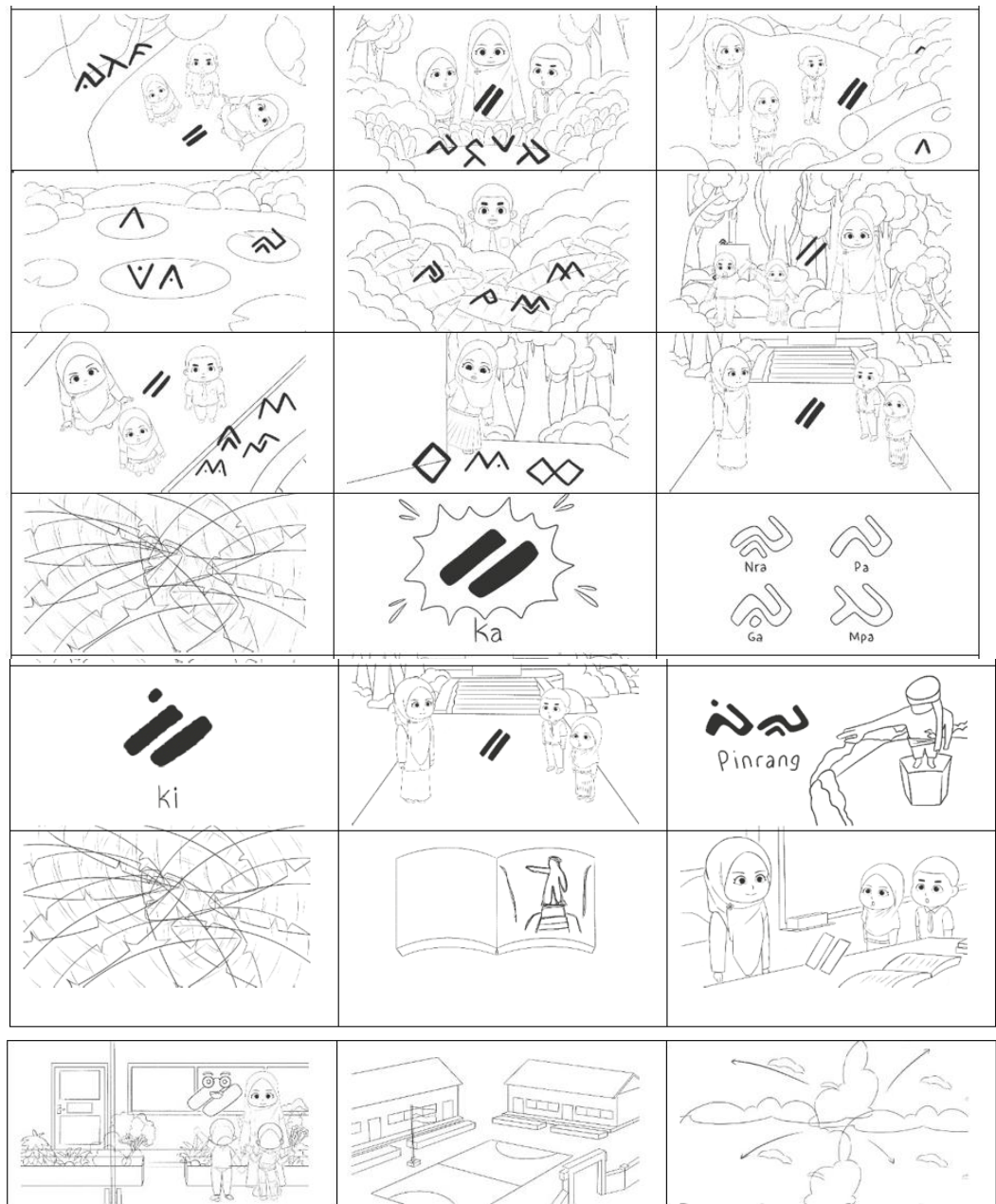
Halaman Sekolah	Ruang Kelas	Dunia Lontara
		
		
		

e. *Storyboard*

Adapun beberapa *scene* yang dibuat dan telah disusun dalam *storyboard* ini dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL VII
STORYBOARD



9. Visualisasi Karya

a. Visualisasi Ilustrasi Karakter dan Aset Visual

Proses visualisasi ilustrasi karakter dan aset visual *motion graphic* Kelana Kenali Lontara menggunakan aplikasi Procreate Ipad, yang dimanfaatkan untuk membuat aset visual utama, meliputi desain ilustrasi karakter, desain aset, hingga ilustrasi lainnya.



Gambar 5. Proses Pembuatan Ilustrasi di Procreate

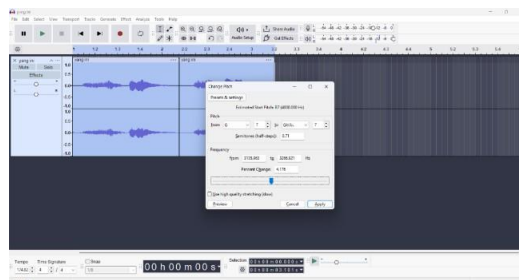
Semua proses pembuatan desain ilustrasi karakter dan aset visual lainnya, mulai dari sketsa hingga visualisasi desain dikerjakan di aplikasi Procreate Ipad. Pembuatan desain karakter dan aset visual ini disesuaikan dengan *moodboard* dan gaya visual yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Sementara untuk proses pembuatan desain judul *motion graphic* Kelana Kenali Lontara dilakukan di aplikasi Adobe Illustrator yang dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 6. Proses Pembuatan Desain Judul Kelana Kenali Lontara di Adobe Illustrator

b. Proses Edit *Voice Over*

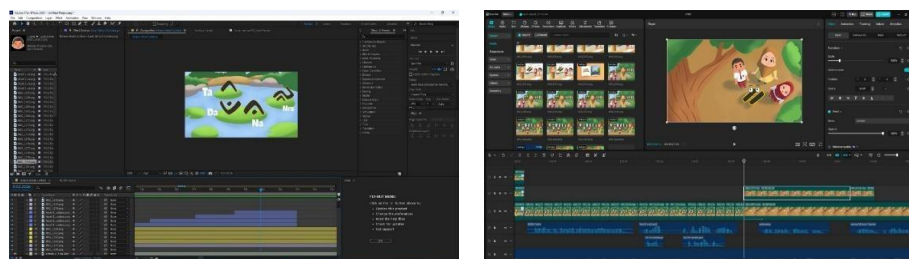
Perancangan *motion graphic* Kelana Kenali Lontara ini juga membutuhkan *voice over* untuk mendukung konsep petualangan interaktif yang telah dipilih. *Voice over* digunakan untuk mengisi bagian percakapan antar karakter sekaligus mengajak audiens untuk ikut terlibat langsung selama penayangan video *motion graphic*. Adapun *voice over* yang digunakan dalam perancangan ini yaitu untuk *voice over* karakter guru, Andi, Tenri, huruf Ka, dan juga narator pada awal dan akhir video.



Gambar 7. Proses Pengeditan *Voice Over* di Audacity

Pengeditan *voice over* dilakukan untuk menyesuaikan karakteristik masing-masing suara dari karakter dalam *motion graphic*. Pengeditan *voice over* dilakukan pada aplikasi Audacity yang merupakan aplikasi pengeditan suara. Dalam tahap ini, *voice over* dari karakter Andi dan Tenri diedit agar sesuai dengan suara anak-anak melalui penyesuaian *pitch* suara. Hasil *voice over* yang telah diedit, kemudian disimpan dalam format *wav*.

c. Proses Edit Video *Motion Graphic*



Gambar 8. Proses Pengeditan Video

Tahap ini merupakan proses pengeditan video, di mana seluruh aset visual dan audio digabungkan untuk menghasilkan sebuah video *motion graphic*. Proses pengeditan video dilakukan pada aplikasi Adobe After Effect dan Capcut, mulai dari pemberian gerakan pada setiap karakter dan beberapa elemen visual pendukung, penyusunan *scene* berdasarkan alur *storyboard*, pemberian *voice over* dan *sound effect* tambahan, hingga proses *rendering* sampai menjadi *final project video motion graphic* Kelana Kenali Lontara.

d. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini berupa video *motion graphic* berjudul Kelana Kenali Lontara dengan format 1920 x 1080 piksel (*Full HD/FHD*). *Motion graphic* Kelana Kenali Lontara ditujukan sebagai media edukasi untuk siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang dalam mengenal dan mempelajari aksara Lontara Bugis. Adapun beberapa *scene* dari *motion graphic* yang telah dirancang sebagai berikut.



Gambar 9. *Motion Graphic* Kelana Kenali Lontara



Gambar 10. Beberapa *Scene Motion Graphic* Kelana Kenali Lontara

e. Media Pendukung

Standee Character



Gambar 11. *Standee Character*
Sampul Buku

X-Banner



Gambar 12. *X-Banner*
Board Capaian



Gambar 13. Sampul Buku

Flashcard

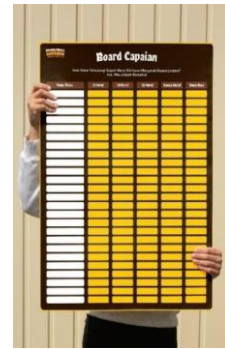


Gambar 15. Flashcard

Lembar Evaluasi



Gambar 17. Lembar Evaluasi



Gambar 14. Board Capaian
Poster Aksara Lontara



Gambar 16. Poster Aksara Lontara
Lembar Latihan



Gambar 18. Lembar Latihan

Tote Bag



Gambar 19. Tote Bag

f. Media Pelengkap



Gambar 20. Gantungan Kunci



Gambar 21. Pin/Badge



Gambar 22. Stiker Reward, Penilaian, dan Sobat Petualang

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran aksara Lontara yang dikembangkan menggunakan *motion graphic*. Berdasarkan hasil penelitian, *motion graphic* pengenalan aksara Lontara telah berhasil dirancang sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang dengan rentan usia 9-11 tahun. Hasil pengujian terhadap media menunjukkan bahwa penggunaan *motion graphic* memperoleh respons positif dari siswa dan guru. Penyajian materi melalui kombinasi antara ilustrasi, animasi, teks, dan audio mampu menarik perhatian siswa serta mendorong keterlibatan dan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran aksara Lontara. Para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama penayangan video *motion graphic* berlangsung. Seluruh siswa turut berpartisipasi aktif dengan menyebutkan setiap huruf dari aksara Lontara secara langsung, baik pada sesi mencari huruf, menebak huruf, hingga akhir penayangan. Dengan demikian, *motion graphic* Kelana Kenali Lontara ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SDN 26 Pinrang dalam mengenal dan mempelajari aksara Lontara Bugis. Perancangan *motion graphic* ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam memperkenalkan aksara Lontara kepada siswa sekolah dasar. Pengembangan selanjutnya dapat memperluas cakupan materi maupun menyesuaikan pendekatan pembelajaran untuk jenjang pengguna yang berbeda.

REFERENSI

- [1] Cahyadi, D., "Perancangan Typeface Aksara Latin Berdasarkan Aksara Lontara Bugis-Makassar". *Jurnal Scientific Pinisi*, 2(2). 2016.
- [2] Rismayanti, R., Apriyanto, A., & Suppa, R., "Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Bugis Berbasis Android Pada Sdn 152 Cenning Di Desa Salobongko Kecamatan Malangke Barat". *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(2). 2025.
- [3] Sutrisno, Dr. D., *Bahasa, Budaya dan Masyarakat*. Mutiara Intelektual Indonesia. 2024.
- [4] Kapojos, S. M., & Wijaya, H., "Mengenal Budaya Suku Bugis (Pendekatan Misi Terhadap Suku Bugis)". *Jurnal Lembaga STAKN Kupang*, 6(2). 2018.

- [5] Rahmatiar, Y., Sanjaya, S., Guntara, D., & Suhaeri, S., "Hukum Adat Suku Bugis". *Jurnal Dialektika Hukum*, 3(1), 89–112. 2021.
- [6] Nurafandi M, M., Sumilih, D. A., & Junaeda, St., "Pembudayaan Aksara Lontara' Dalam Literasi Masyarakat Lokal Makassar". *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(2). 2025.
- [7] Arsyad, A., *Media Pembelajaran* (Revisi). Rajawali Pers.2023.
- [8] Daryanto., *Media Pembelajaran* (2 Revisi). Penerbit Gava Media. 2016.
- [9] Sutandi., *Diklat Upskilling Reskilling Motion Graphic*. BBPPMPV BMTI. 2024.
- [10] Santrock, J. W., *Perkembangan Masa Hidup* (13 Bahasa Indonesia). Penerbit Erlangga. 2018.
- [11] Khoirurrijal, Fadriati, Sofia, Makrufi, A. D., Gandi, S., Muin, A., Tajeri, Fakhruddin, A., Hamdani, & Suprapno., *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. CV. Literasi Nusantara Abadi. 2022.
- [12] Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., Mayanti, I., Apriliya, M., & Gustavisiana, T. S., "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar". *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(3). 2023
- [13] Ulfah, R., & Rosmiati, A., "Analisis Visual Representasi Identitas Budaya Lokal pada Ilustrasi Karya Renata Owen". *CITRAWIR: Journal of Advertising and Visual Communication*, 5(1), 47–74. 2024.