

Perancangan Media Informasi Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Di Sungai Pua

Farhan Aditia Pratama¹, Ferry Fernando², Ary Leo Bermana³

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Desain Produk, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

³ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

farhanaditia29@gmail.com, azaliahanessa@email.com,

Abstrak

Penciptaan ini bertujuan untuk merancang media informasi sebagai Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa SMP di Sungai Pua. Motivasi belajar merupakan semangat belajar siswa dalam menempuh Pendidikan, kurangnya motivasi belajar akan sangat sangat mempengaruhi efektifitas siswa dalam menjalani pendidikan. Pendidikan sangat penting karena akan mempengaruhi secara langsung masa depan siswa. Pendidikan juga mampu menjadi wadah dalam pembentukan moral dan pola pikir siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan adalah metode 5W + 1H. Adapun proses perancangan meliputi observasi, kuesioner, studi pustaka dan wawancara. Penciptaan karya meliputi beberapa tahapan seperti sketsa, brainstorming, *story line*, *story board*, perancangan aset visual, proses animasi dan *final compositing*. Hasil akhir dari perancangan adalah video *motion graphic* dengan aset visual 3D dan media pendukung banner, poster, infografis, dan *merchandise*.

Kata Kunci: Media Informasi, Motivasi, Motion Graphic

PENDAHULUAN

Kecamatan Sungai Pua, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat, terletak di sebelah barat Gunung Marapi, sekitar sepuluh kilometer dari Kota Bukittinggi. Dengan luas wilayah 346,81 km², kecamatan ini memiliki kondisi geografis yang cukup bervariasi, terutama di 10 dari 28 jorongnya yang memiliki wilayah curam atau mendaki dengan ketinggian mencapai 900 meter di atas permukaan laut. Kondisi geografis tersebut membuat wilayah ini tetap asri dengan potensi wisata dan dominasi lahan pertanian sebagai sumber mata pencaharian utama masyarakat setempat. Dalam bidang pendidikan, Kecamatan Sungai Pua memiliki tiga sekolah tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), yaitu SMP Negeri 1 Sungai Pua, SMP Negeri 2 Sungai Pua, dan SMP Negeri 3 Sungai Pua. Meskipun telah tersedia fasilitas pendidikan, kondisi pendidikan di kecamatan ini masih tertinggal dibandingkan dengan pendidikan di kota-kota seperti Bukittinggi. Standar sekolah di perkotaan cenderung lebih tinggi, baik dari segi kualitas pendidikan, lingkungan belajar, maupun motivasi belajar siswa. Berbagai fasilitas pendukung seperti bimbingan belajar (bimbel), kegiatan ekstrakurikuler, dan program bahasa asing sering kali tidak tersedia di beberapa sekolah di Sungai Pua akibat keterbatasan dana dan fasilitas.

Berdasarkan data dari Buku Agregat Kependudukan Kabupaten Agam (DKB Semester I Tahun 2022), kondisi pendidikan di Kecamatan Sungai Pua masih tergolong rendah. Dari total 27.148 penduduk, sebanyak 16.511 orang memiliki tingkat pendidikan terakhir SD ke bawah atau tidak sekolah sama sekali. Selain itu, terdapat 7.162 orang penduduk yang masih menganggur. Tingginya angka penduduk dengan tingkat pendidikan rendah berdampak pada rendahnya daya saing dalam dunia kerja dan keterbatasan peluang ekonomi bagi Masyarakat. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa di Sungai Pua adalah faktor ekonomi. Sebagai wilayah pertanian, pendapatan masyarakat cenderung fluktuatif dan tidak stabil, sehingga banyak siswa yang tidak memiliki kesempatan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tambahan seperti bimbingan belajar atau ekstrakurikuler. Selain itu, terdapat stigma dalam masyarakat bahwa bekerja atau merantau lebih menguntungkan dibandingkan dengan melanjutkan pendidikan. Hal ini berakar dari budaya Minangkabau yang menekankan pentingnya merantau bagi laki-laki sebagai upaya meningkatkan taraf ekonomi keluarga.

Kurangnya dorongan dan pemahaman orang tua tentang pentingnya pendidikan juga menjadi faktor yang berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak orang tua yang lebih mengutamakan anaknya untuk segera bekerja dibandingkan menyelesaikan pendidikan hingga tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, hasil wawancara dengan staf Kantor Camat Sungai Pua mengungkapkan bahwa jumlah siswa di beberapa SMP di kecamatan ini terus menurun. Beberapa siswa memilih bersekolah di luar daerah karena menganggap mutu pendidikan di Sungai Pua kurang berkualitas, meskipun sebenarnya tantangan utama bukan pada kualitas sekolah atau tenaga pendidik, melainkan pada perilaku dan motivasi belajar siswa itu sendiri. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan memanfaatkan media komunikasi yang efektif. Data dari BPS Kabupaten Agam menunjukkan bahwa infrastruktur telekomunikasi di Kecamatan Sungai Pua sudah cukup memadai dengan keberadaan menara telepon seluler dan jaringan 4G LTE yang luas. Oleh karena itu, penggunaan media komunikasi berbasis digital seperti *motion graphic* dianggap

sebagai strategi yang tepat untuk menyampaikan pesan mengenai pentingnya pendidikan secara menarik dan mudah diakses oleh siswa maupun masyarakat umum.

Media motion graphic dipilih karena memiliki daya tarik visual yang tinggi dan lebih mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk siswa SMP. Media ini akan disebarluaskan melalui platform media sosial yang telah banyak digunakan oleh masyarakat di Kecamatan Sungai Pua. Dengan demikian, diharapkan strategi ini dapat meningkatkan kesadaran dan motivasi belajar siswa, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut. *Motion Graphic* adalah grafis yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak atau rotasi, grafis, atau biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia (Jhon Krasner, 2008:6)

METODE

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam perancangan ini meliputi wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam dari narasumber yang memahami topik perancangan. Data dari wawancara diperoleh melalui proses tanya jawab sejak awal hingga akhir sesi (Adi, 2014). Berdasarkan hasil dilakukan dengan berbagai pihak yang memiliki keterkaitan langsung dengan tingkat motivasi belajar siswa SMP di Sungai Pua. Salah satu wawancara dilakukan bersama Desi, S.Pd, wakil kepala sekolah di SMP N 1 Sungai Pua. Diskusi ini membahas berbagai aspek, mulai dari tingkat pendidikan di Sungai Pua, bagaimana pengaruh lingkungan terhadap tingkat motivasi belajar siswa, dan pengaruhnya terhadap masa depan siswa. Selain itu, beliau menjelaskan bahwa motivasi belajar sangat penting bagi siswa SMP 1 Sungai Pua, hal ini dikarenakan karakteristik siswa yang kerap bermasalah. Selanjutnya, wawancara juga dilakukan bersama Bapak Rizky Putra, seorang tenaga pendidik di SMP N 2 Sungai Pua. Beliau menjelaskan bahwa salah satu faktor yang sangat mempengaruhi pada tingginya angka putus sekolah dan rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi pada faktor lingkungan. Siswa yang lingkungan tempat tinggalnya berisikan rata-rata pemalas akan menurunkan motivasi belajar siswa, begitu pula sebaliknya.

Setelah melakukan wawancara dengan beberapa narasumber, tahap selanjutnya adalah observasi. Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang terdapat pada objek penelitian (Widoyoko, 2014: 46). Kegiatan selanjutnya adalah observasi observasi, yaitu pengumpulan data dengan datang langsung ke Lokasi. Secara umum pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Melakukan observasi serta pengumpulan data terhadap bagaimana perilaku, kebiasaan, kesukaan, dan karakteristik siswa SMP di Sungai Pua. Setelah itu melakukan pengumpulan data dengan mengambil dari berbagai media. Media tersebut yakni Buku, Jurnal, Artikel, Surat kabar, dan Internet. Media-media tersebut menyediakan dokumen-dokumen yang diperlukan, tentunya media-media tersebut dapat dipertanggungjawabkan atas kebenaran datanya. pengumpulan data dilakukan agar mendapatkan berbagai informasi yang diperlukan, sehingga memberikan data yang sesuai dengan permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa SMP di Sungai Pua.

Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan melalui segmentasi target audiens. Segmentasi ini berperan penting dalam menentukan target pasar dan strategi bauran pemasaran, yang secara langsung memengaruhi posisi perusahaan di pasar. Untuk menetapkan target pasar secara efektif, perlu dilakukan segmentasi konsumen berdasarkan beberapa variabel utama, yaitu demografis, geografis, psikografis, dan perilaku. Menurut Kotler & Armstrong (2016), segmentasi yang tepat memungkinkan perusahaan memahami kebutuhan konsumen secara lebih spesifik dan menyusun strategi pemasaran yang relevan. merupakan pengelompokan masyarakat berdasarkan kriteria-kriteria tertentu, segmentasi ini merupakan suatu bentuk keseluruhan dari target segmen, dari segmentasi ini lah nantinya muncul target segmen, segmentasi didasarkan dari:

1) Geografis

Geografis perancangan media informasi ditargetkan kepada *audience* mencakup Kecamatan Sungai Pua. Pemilihan Lokasi karena Pendidikan di daerah perdesaan cenderung kurang diperhatikan dibandingkan dengan Pendidikan di kota.

2) Demografis

Batasan demografis target *audience* diantaranya merupakan siswa siswi SMP Sungai Pua yang berusia 13-15 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan wanita.

3) Psikografis

a) Gaya Hidup

Anak-anak dalam rentang usia 13-15 tahun adalah anak dalam rentang usia pubertas. Dimana pada usia ini kerap kali digolongkan pada individu yang bermasalah dan suka melanggar norma-norma yang berlaku.

b. Aspirasi dan Tujuan

Menginginkan agar SDM di Sungai Pua dapat meningkat sejalan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa SMP di Sungai Pua

c. Behavior

Pada rentang usia 13-15 tahun atau remaja akan cenderung lebih sulit untuk diatur, suka melanggar norma-norma yang berlaku, perubahan emosi dan cara berfikir. Tertarik kepada materi dan segala sesuatu yang menurutnya memberikan keuntungan bagi dirinya sendiri

Strategi Perancangan



Pada perancangan ini terdiri dari strategi verbal dan strategi visual. Konsep verbal dalam perancangan media informasi ini berfokus pada pembangunan motivasi belajar siswa SMP di Sungai Pua. Perancangan menggunakan Bahasa Indonesia dengan menyelipkan kosa kata yang identik dengan siswa-siswi di Sungai Pua. Beberapa bahasa yang diterapkan seperti penyebutan *Awak*, sebagai pengganti penggunaan kata “saya”. Hal ini merupakan bentuk adaptasi dari tentunya penggunaan bahasa dalam perancangan media informasi ini dirancang sesuai dengan kaidah penggunaan ejaan bahasa Indonesia. Kemudian pemilihan konsep visual yaitu ditampilkan pada media informasi sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar, berupa video *Motion Graphic*, *Sound Effect*, tipografi dan aset pendukung lainnya yang dapat menarik perhatian target audiens khususnya siswa SMP. Aset visual akan menggunakan jenis *3D Organic Modelling*, merupakan salah satu jenis 3D model yang sering digunakan untuk membuat karakter manusia, hewan, atau makhluk hidup lain yang memiliki sudut tumpul. Model ini juga sering digunakan untuk membuat karakter game atau animasi, yang ditandai dengan penggunaan tulang/*bone* untuk membantu memberi gestur agar mudah untuk di animasikan.

Ilustrasi 3D yang digunakan adalah gaya karakter isometric modern yang populer dalam desain digital dan web. Jenis ilustrasi 3D ini menggunakan karakter dengan warna cerah dengan bentuk geomteris yang sederhana dan gaya visual kartun. Gaya ilustrasi 3D ini sering digunakan dalam konteks digital teknologi, desain web dan desain digital. Karakter biasanya memiliki proporsi tubuh yang terdistorsi atau tidak proporsional, pada perancangan ditandai dengan bentuk lengan yang besar serta kaki yang genjang. Selain menyesuaikan konsep, hal ini juga bertujuan untuk menimbulkan kesan yang tangguh dan bisa diandalkan. Selain itu elemen tambahan juga diperlukan seperti emoji, tanda dan objek terkait informasi yang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Hasil Audio Visual



Gambar 1. Hasil Audio Visual

AudioVisual digunakan sebagai media utama yang nantinya akan menampilkan informasi mengenai pentingnya pendidikan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Video informasi tentang pentingnya Pendidikan dan pengaruhnya terhadap masa depan akan di tampilkan youtube, dan beberapa media sosial lainnya. Motion graphic ini berdurasi 3 menit 27 detik, ini menggunakan 3D modelling asset, sebagai asset visual utama, dengan kombinasi warna kuning dan biru sebagai warna utama. Video ini juga akan diberikan voice over dengan menggunakan bahasa Indonesia dan diselipkan beberapa kosa kata yang familiar dengan siswa SMP di Sungai Pua.

b. Hasil Poster



Gambar 2. Hasil Poster

Poster utama berukuran A2 dipilih sebagai elemen pusat yang berfungsi untuk menarik perhatian dengan visual yang dominan dan pesan yang jelas, sehingga efektif untuk dilihat dari jarak jauh

c. Hasil X-banner



Gambar 3. Hasil X-Banner

X-Banner ini menggunakan konsep desain yang digunakan menekankan pada estetika dan bertujuan untuk menarik perhatian target audiens.

d. Hasil Sosial Media Instagram



Gambar 4. Hasil Desain Instagram

Akun sosial media ini akan membantu siswa untuk mengetahui dampak buruk apabila menyepelekan pendidikan dan pentingnya meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.

e. Hasil Merchandise

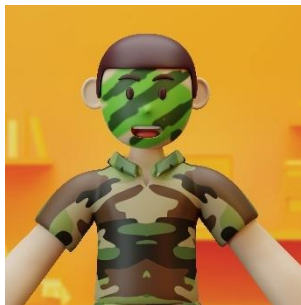
1. T-Shirt



Gambar 5. Hasil Desain T-Shirt

Desain kaus ini menampilkan ilustrasi alat musik tradisional Minangkabau, meliputi alat musik tiup, pukul, gesek, dan petik. Dilengkapi dengan tulisan “Instrument Musik Minangkabau”, desain ini bertujuan memperkenalkan dan mengingatkan audiens akan kekayaan alat musik daerah. Dirancang untuk dikenakan sehari-hari, kaus ini mengusung semangat promosi budaya secara kasual dan menyenangkan.

2. Stiker



Gambar 6. Hasil Desain Stiker

Stiker ini dibuat dari desain karakter dan aset visual yang sebelumnya digunakan dalam motion graphic. Selain sebagai media informasi, stiker ini juga menjadi cendera mata untuk mengingatkan pentingnya semangat belajar. Ukurannya 5x5 cm dan warnanya mengikuti desain utama.

3. Gantungan kunci



Gambar 7. Hasil Ganci

Gantungan kunci ini dirancang sebagai media informasi dalam mendukung perancangan motion graphic sebagai Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa SMP di Sungai Pua.

KESIMPULAN

Pendidikan di daerah khususnya nagari Sungai Pua terbilang cukup tertinggal jika dibandingkan dengan Pendidikan di daerah perkotaan seperti kota Bukittinggi. Pendidikan sangat penting bagi setiap peserta didik, untuk mempersiapkan setiap peserta didik agar mampu beradaptasi di dunia kerja dan bebaur di Masyarakat luas di masa yang akan datang. Media motion graphic efektif dalam menyampaikan informasi sebagai Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa SMP di Sungai Pua, baik dampak buruknya menyepelkan Pendidikan, keuntungan dengan Pendidikan dan pengaruhnya terhadap masa depan siswa. Oleh karena itu, siswa diharapkan agar lebih serius dalam menjalani Pendidikan, agar mampu membawa SDM masyarakat Sungai Pua yang semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Rianto. (2014). *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Jakarta: Granit.
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Agam (2021) https://ppid.agamkab.go.id/public/statistik/publikasi/file/buku_statistik_sektoral_kabupaten_agam_2021_1643853906.pdf
- Krasner, Jhon. 2008. *Motion Graphic Design : Applied History and Aesthetics*. Oxford : Focal Press
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar