

Video Motion Graphic Sosialisasi Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring

Fadoria Manurung¹, Deni Albar²

^{1,2}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung*
 Email: ¹*ria.m@mahasiswa.unikom.ac.id*, ²*deni.albar@email.unikom.ac.id*

Abstrak: Artikel ini menyoroti bagaimana peran orang tua dalam pendampingan pembelajaran daring kepada siswa tingkat sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran jarak jauh banyak ditemukan kendala terutama bagi orang tua, karena siswa kelas dasar yang masih membutuhkan perhatian khusus. Objek perancangan tugas akhir ini yaitu orang tua dari anak tingkat Sekolah Dasar (SD). Solusi dari permasalahan ini yaitu mengajak dan mengubah pola pikir orang tua dengan menginformasikan peran pendampingan pembelajaran daring untuk siswa sekolah dasar. Tujuan perancangan mempersuasion dan memberi sosialisasi mengenai peran orang tua dalam pendampingan, memahami gaya belajar dan strategi pendampingan saat belajar daring, sehingga orang tua turut berpartisipasi dalam pendampingan belajar anak. Diharapkan perancangan ini memberikan manfaat kepada masyarakat, terutama orang tua menyadari pentingnya pendampingan pembelajaran daring anak selama di rumah.

Kata kunci: Belajar Daring, *Motion Graphic*, Orang Tua, Pendampingan.

Abstract: *This article highlights the role of parents in assisting online learning for elementary school students. In the distance learning process, many obstacles are found, especially for parents, because elementary grade students still need special attention. The object of this final project design is the parents of elementary school (SD) children. The solution to this problem is to invite and change the mindset of parents by informing the role of online learning mentoring for elementary school students. The purpose of the design is to persuade and provide socialization about the role of parents in mentoring, to understand learning styles and mentoring strategies when learning online, so that parents participate in mentoring children's learning. It is hoped that this design will provide benefits to the community, especially parents who are aware of the importance of assisting children's online learning while at home.*

Keywords: *Online Learning, Motion Graphics, Parents, Assistance.*



PENDAHULUAN

Di Indonesia pandemi Covid-19 berdampak pada bidang pendidikan, akibatnya kondisi pembelajaran saat ini terpaksa melakukan pembelajaran jarak jauh secara *online* atau dalam jaringan (*daring*). Oleh karena itu, orang tua turut ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran anaknya yang dilakukan secara *online*. Orang tua berperan dalam pendidikan adalah sebagai pendidik, pendorong, fasilitator dan pembimbing (Nur, 2015, h.22-23). Mendampingi anak saat belajar *daring* adalah tantangan bagi orang tua. Terutama untuk anak sekolah dasar yang belum mandiri dalam belajar, sehingga membutuhkan perhatian khusus yaitu pendampingan oleh orangtua saat belajar.

Berdasarkan penelitian Mutaqinah.R dan Hidayatullah.T yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Daring (Program BDR) Selama Pandemi Covid-19 di Provinsi Jawa Barat”. Berdasarkan Hasil survey pada aspek kendala orang tua dalam mendampingi anak selama BDR sebanyak 44,6% orang tua kesulitan dalam hal mengatur waktu bekerja di rumah dan mendampingi anaknya BDR. Orang tua kesulitan membagi waktu antara pekerjaan dan mendampingi anak[3]. Berdasarkan survei belajar dari rumah terhadap siswa dan orang tua yang dilakukan kementerian Pendidikan dan kebudayaan (2020) dari 21.384 responden orang tua siswa SD, terdapat 68,3% orang tua mengatakan harus bekerja, 34,8% sudah didampingi oleh keluarga lainnya dan 27,3% memiliki tanggung jawab lain dirumah[4]. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak sangat penting karena pendidikan anak merupakan tanggung jawab orang tua Selain itu, orang tua harus memahami peran orang tua dalam pendampingan belajar agar menyadari pentingnya dan memudahkannya dalam melakukan proses belajar jarak jauh (*daring*) sehingga pembelajaran *daring* lebih efektif.

Untuk mendukung pembelajaran *daring*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bekerja sama dengan TVRI meluncurkan program “Belajar dari Rumah” (BDR) agar terlaksananya pembelajaran untuk semua kalangan masyarakat yang keterbatasan pada ekonomi dan akses internet. Selain itu, Kemendikbud juga menyediakan *platform* digital “Rumah Belajar” merupakan situs website yang bisa diakses di belajar.kemdikbud.go.id [5]. Portal Rumah Belajar sebagai layanan pembelajaran *daring* berupa sumber belajar, kelas digital, laboratorium maya, bank soal dan bisa diakses kapan saja oleh peserta didik dan guru.

Berdasarkan masalah dan kendala yang ada, pentingnya membahas masalah tersebut dengan mengkaji lebih dalam, pentingnya partisipasi orang tua dalam pendampingan belajar *daring* anak, karena orang tua merupakan salah satu penentu keberhasilan pembelajaran *daring* anak selama dirumah, maka ditemukan solusi dari permasalahan tersebut dengan mensosialisasikan mengenai pentingnya peran orang tua saat pembelajaran *daring*, sehingga diharapkan menjadi solusi dalam pendampingan belajar anak, tidak hanya saat kondisi belajar jarak jauh saja (*daring*), namun juga saat pembelajaran *offline* atau tatap muka dan dapat

mengedukasi orang tua bahwa pentingnya keterlibatan orang tua dalam pendampingan belajar anak.

METODE

Bagian ini menjelaskan pendekatan penelitian yang dilakukan, fokus penelitian, profil responden/kasus studi, ukuran dan penentuan sampel, cara pengumpulan data dan cara analisis data. Metode penelitian harus memuat cukup detail untuk memungkinkan pembaca mengevaluasi kesesuaian metode serta keandalan dan validitas temuan Anda. Selain itu, informasi tersebut harus memungkinkan peneliti lain untuk mereplikasi penelitian Anda (*American Psychological Association*, 2001: 17).

Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu studi literatur, penyebaran kuesioner dan wawancara. Wawancara yang mendalam dilakukan kepada narasumber dan pakar psikologi klinik PIP Universitas Padjadjaran. Setelah itu dirumuskan menggunakan metode 5W + 1H, kemudian dipaparkan kendala dan ditemukan solusi dari permasalahan dari perancangan ini.

Objek Penelitian

Pengertian pembelajaran daring adalah suatu kegiatan belajar yang dilakukan tanpa tatap muka, sehingga dilakukan *online* menggunakan jaringan internet melalui *platform* atau aplikasi maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring juga dikenal dengan istilah *E-learning*. Pengertian *E-learning* sendiri berasal dari dua kata yaitu "e" dan "learning" yang memiliki arti adalah pembelajaran[2]. Pengertian *E-learning* sebagai *the use of information and computer technologies to create learning experiences* (Tafiardi, 2005, h.87).



Gambar 1. Pendampingan Ibu Saat Belajar Daring
Sumber: www.theconversation.com (2021)

Prosedur Pengambilan Data

Kuesioner adalah kegiatan pengumpulan data dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab [9]. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang sebarkan kepada orang tua dari siswa dasar dengan kategori usia mulai usia 25-40 tahun, lalu dilakukan wawancara mendalam kepada salah satu narasumber yaitu orang tua siswa sekolah dasar. dan seorang ahli psikologi dari klinik PIP Universitas Padjadjaran untuk mendapatkan penjelasan yang akurat dan terpercaya.

Metode Analisa

1. Target Audiens

Khalayak sasaran dalam perancangan persuasi ini dibagi menjadi 2 yaitu demografis primer adalah orang tua yang berusia sekitar 30-40 tahun, pada Usia 30-40 tahun dimana seorang yang telah menikah memiliki anak yang telah masuk usia tingkat sekolah dasar. sedangkan latarbelakang pendidikan minimal SMP hingga SMA dan rentang strata sosial-ekonomi menengah kebawah dengan latarbelakang pekerjaan pekerjaan kantoran, karena kalangan tersebut paling banyak mengalami kendala sulit mendampingi anak karena pekerjaan dan sisi psikografis adalah orang tua yang memiliki kesehatan ekonomi yang kurang dan orang tua yang belum siap dalam pendampingan belajar daring. Untuk demografis sekundernya adalah anak tingkat sekolah dasar (SD) yang berusia sekitar 6 -13 tahun yang sedang melakukan pembelajaran daring. Untuk geografis perancangan ini ditujukan pada wilayah Indonesia yang khususnya daerah yang ditunjang oleh akses internet sehingga dapat melakukan pembelajaran daring. Sisi *customer insight* berfokus pada orang tua yang cenderung memiliki pola pikir bahwa pembelajaran daring tidak efektif, terbatas waktu, membuat anak menjadi malas dan tidak fokus belajar.

2. Strategi Komunikasi

Dalam perancangan ini pesan dan informasi bersifat mengajak orang tua yang memiliki anak sekolah dasar untuk memahami peran orang tua dan ikut mendampingi anak saat belajar daring. Strategi perancangan dibutuhkan agar visual dan pesan disampaikan dapat diterima khalayak.

Tujuan dan Pendekatan Komunikasi

Tujuan komunikasi adalah menghasilkan suatu pemahaman yang sama atau untuk mengubah persepsi bahkan tingkah laku (Riant Nugroho, 2004, h. 72). Perancangan bertujuan untuk mensosialisasikan mengenai peran orang tua pembelajaran daring, dan mempersuasikan kepada orang tua, untuk mendampingi anak saat belajar daring orang tua, sehingga orang tua akan sadar pentingnya pendampingan saat belajar.

1. Strategi Komunikasi Verbal

Pendekatan verbal pada perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia, namun memiliki intonasi bergaya seperti sedang berbicara santai contoh "Mari kita tetap sabar dan tetap terlibat dalam mendampingi anak belajar". Penyampaian dalam bahasa seperti ini bertujuan menciptakan suasana nyaman dan merasa adanya kesan kedekatan, sehingga pesan mudah tersampaikan dengan orang tua,

2. Strategi Komunikasi Visual

Dalam perancangan ini menggunakan gaya visual *flat design*. Gaya *flat design* merupakan memiliki gaya design dengan ciri-ciri minimalis, bentuk geometris, simpel, banyak white space / ruang kosong [6]. Pesan digambarkan dengan ilustrasi *flat design* sederhana, jadi penyampaian pesan lebih cepat dari pada ilustrasi detail sehingga cocok untuk masyarakat umum terkhusus orang tua.



Gambar 2. Referensi Visual Flat Desain
Sumber: <https://i.pinimg.com> (2021)

Perancangan persuasi ini bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Melalui pihak pemerintah dapat mendukung penyebaran dan sosialisasi kepada orang tua siswa sekolah dasar di seluruh Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang menyelenggarakan segala urusan di bidang pendidikan, memiliki tugas dalam menyelenggarakan urusan pemerintahan pada segala kegiatan di bidang pendidikan seperti anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan masyarakat, serta pengelolaan kebudayaan. dan membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara. Dalam hal ini KEMENDIKBUD sebagai pelopor utama karena bertanggung jawab pada bidang pendidikan dan logonya akan disematkan pada setiap media, baik media utama dan pendukung.



Gambar 3. Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Sumber: 1.bp.blogspot.com (2021)

3. Strategi Kreatif dan Media

Dalam strategi kreatif pada perancangan ini menggunakan metode AISAS. AISAS merupakan alur interaksi antara konsumen dengan produk, layanan, atau iklan, yaitu:

a) Attention

Pada tahap ini berupa poster cetak yang berisikan ajakan, akan disebar di sekolah saat mengadakan sosialisasi *offline* kepada orang tua, dan juga konten media sosial pada akun Instagram dan facebook berisi mengenai pentingnya pendampingan orang tua.

b) Interest

Untuk memunculkan ketertarikan dari masyarakat dan melanjutkan pesan yang disampaikan pada tahap sebelumnya, maka disebar *flyer* yang berisikan ajakan untuk mendampingi dan seberapa penting peran orang tua dalam belajar daring, *flyer* dibagikan diberbagai tempat sekolah, perkantoran, jalan raya, dan pasar.

c) Search

Masyarakat mulai mencari informasi mengenai kampanye ini, melalui QR Barcode yang telah disematkan pada *flyer* dan poster dan telah terhubung langsung media utama yaitu videomotion graphic melalui youtube, selain itu, juga *x-banner* yang disebar saat kegiatan sosialisasi *offline* disekolah.

d) Action

Pada tahap *Action* diajak mengikuti webinar *online* secara nasional yang diadakan pada tanggal 2 Mei, poster digital yang disebar melalui media sosial.

e) *Sharing*

Informasi webinar *online* dan informasi yang diterima dapat dibagikan kepada orang terdekat, dengan cara *sharing* di sosial media atau di grup sekolah. Pada kegiatan webinar *online* akan dibagikan *merchandise* gratis sebagai daya tarik kepada masyarakat agar mengikuti acara ini.

Copywriting

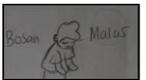
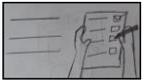
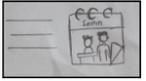
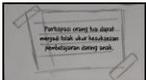
Menurut Shiddiq.H dan Albar, (2021) menyatakan, “*Copywriting* merupakan cara penulisan yang membuat pembaca memberikan respon yang kita inginkan”[1]. Dalam perancangan ini menggunakan *Headline* Dalam perancangan ini menggunakan *Headline* “Yuk, Pahami Dan Dampingi Si Kecil”, Tujuannya bahwa pembelajaran daring anak membutuhkan peran orang tua, sehingga solusi yaitu mendampingi anak saat belajar, karena keberhasilan belajar ditentukan oleh orang tua. Untuk *Tagline* berupa ajakan unttuk para orang tua yaitu “Pahami Perannya, Dampingi Anaknya”. Bertujuan agar orang tua memahami dulu perannya saat pembelajaran daring setelah itu orang tua diajak untuk mendampingi anak saat belajar daring.

Rancangan Visual

Rancangan visual dalam perancangan ini berupa *storyboard*. *Storyboard* merupakan bahasa visual yang asalnya berbentuk bahasa tulisan yang diubah menjadi gambar atau visual yang filmis, (Soenyoto, 2017, h.57), sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Visual

No	Visual	Deskripsi	Durasi
1		Logo Kemendikbud sebagai <i>Mandatory</i>	2”
2		<i>Opening Zoom in V.O</i> “Mendengar belajar daring”	3”
3		Sudah tidak asing lagi ditelinga kita, bukan?	4”
4		Ayah,bunda adalah sosok paling dekat dan banyak waktu bersama si kecil dirumah.	6”
5		Ayah bunda tahu? Kalian memiliki peran penting dalam belajar daring	7”
6		Pendampingan, artinya mendampingi dan membantu anak saat kesulitan belajar, disini Ayah,bunda bukan mengganti tugas guru.	10”

No	Visual	Deskripsi	Durasi
7		Tapi ingat ya, kalian bukan yang mengerjakan tugas anak, loh. Ajarkan anak untuk bertanggung jawab dengan tugasnya.	7"
8		Solusinya, diskusilah dengan guru tentang mengenai informasi pelajaran, dan masalah pendampingan belajar.	5"
9		2. Sebagai Fasilitator, berarti sediakan kebutuhan belajar seperti ruangan yang nyaman, buku, Hp, dan Internet.	13"
10		Jauhkan hal-hal yang mengganggu agar anak tetap fokus belajar.	5"
11		3. Motivator Selama belajar daring anak pasti bosan dan malas, karena itu ayah, bunda ayo jadi motivator bagi anak untuk meningkatkan minat belajarnya.	13"
12		Dengan beri pujian dan hadiah untuk anak sehabis menyelesaikan tugas, agar si kecil semangat lagi.	10"
13		4. Sebagai Pengarah Ayah bunda pastikan beri arahan kapan anak belajar dan bermain.	6"
14		Meskipun sibuk bekerja, ayah bunda wajib mencatat jadwal pendampingan, sesuaikan dengan jadwal pekerjaan.	5"
15		sebaiknya ayah, bunda bekerjasamalah untuk bergantian mendampingi anak belajar, karena pendampingan adalah tugas orang tua.	8"
16		Mendampingi anak saat belajar daring memang tidak mudah ya.	6"
17		Mari kita tetap sabar dan tetap terlibat dalam mendampingi anak belajar karena peran kita menentukan hasil belajar si kecil.	8"
18		Menurut, nadiem makarin, (2021) partisipasi orang tua dapat menjadi tolak ukur kesuksesan pembelajaran daring anak. Jadi, ayah, bunda ayo dampingi anakmu sekarang !!#Pahami Perannya, Dampingi Anaknya.	16"

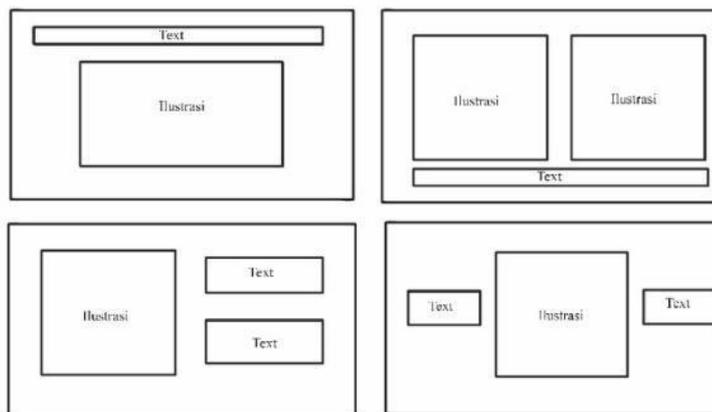
HASIL DAN PEMBAHASAN

Format Desain

Format desain yang digunakan berupa *video motion graphic* yang berdurasi 2 menit 15 detik, dan menggunakan resolusi 1280 x 720 pixel dengan preset HDTV 720p, sehingga menyesuaikan tampilan pada channel *youtube*. Format MP4 untuk Video dan MP3 untuk audio dengan mode warna RGB.

Tata Letak

Layout adalah tata letak dari elemen-elemen desain pada bidang media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat [7]. Penyusunan tata letak/ *layout* dalam perancangan ini memadukan unsur-unsur elemen grafis teks dan gambar.



Gambar 4. *Layout Scene Motion Graphic*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Tipografi

Pemilihan jenis tipografi sangat penting dalam sebuah konsep visualisasi untuk menyampaikan pesan. Dalam perancangan ini pemilihan jenis sans serif berkesan modern dan kasual.

- Logo Kampanye

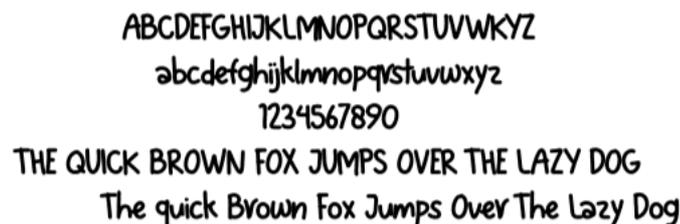
Untuk *logotype* menggunakan *font* Sunny Spells dibuat oleh Niskala Huruf dengan *personal license/ non commercial* yang diunduh secara gratis di www.Dafont.com, Logo menggunakan warna merah muda. Dalam psikologi warna, merah muda digambarkan sebagai simbol cinta. Merah muda mewakili makna persahabatan, kasih sayang, harmoni, kedamaian batin. Pemilihan warna merah muda menyesuaikan tujuan perancangan ini mengajak orang tua untuk sadar dan peduli akan pentingnya pendampingan belajar.



Gambar 5. Tipografi Logo
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

- *Headline*

Font Summer Days dibuat oleh Yudi Setiawan dan font ini yang memiliki kesan menyenangkan dan ramah, hal ini menyesuaikan konsep perancangan yaitu menyenangkan. Font ini merupakan *personal license / non commercial* yang bisa didapatkan secara gratis pada website www.dafont.com.



Gambar 6. Font Summer Days
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

- *Body Text*

Caviar Dreams merupakan jenis huruf sans serif kontemporer dari Nymphont yang bisa didapatkan secara gratis dapat di gunakan komersial Ini tersedia dalam *regular*, *bold*, dan *italic*. Font Caviar Dreams sangat sederhana, namun keterbacaannya tetap jelas.



Gambar 7. Font Caviar Dreams
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu penggambaran melalui elemen rupa untuk menerangkan, dan menjelaskan, atau memperindah suatu teks sehingga dapat merasakan langsung kesan dan sifat-sifat gerak pada cerita yang disajikan [8]. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design* dan dipilih karena dianggap lebih simple, menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan dalam bentuk video.

- Studi Karakter

Dalam perancangan *video motion graphic* penggambaran karakter berdasarkan objek-objek referensi yang disesuaikan dengan *style flat design*.



Gambar 8. Karakter Anak
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Penggambaran karakter utama yaitu ibu dan ayah, ibu digambarkan sebagai wanita yang berpenampilan memakai setelan celana Panjang dengan cardigan merepresentasikan seorang ibu pekerja kantoran. Karakter ayah pekerja kantoran direpresentasikan sebagai pria berpenampilan memakai kemeja dan berkumis.



Gambar 9. Karakter Ibu & Ayah
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

- Studi Latar

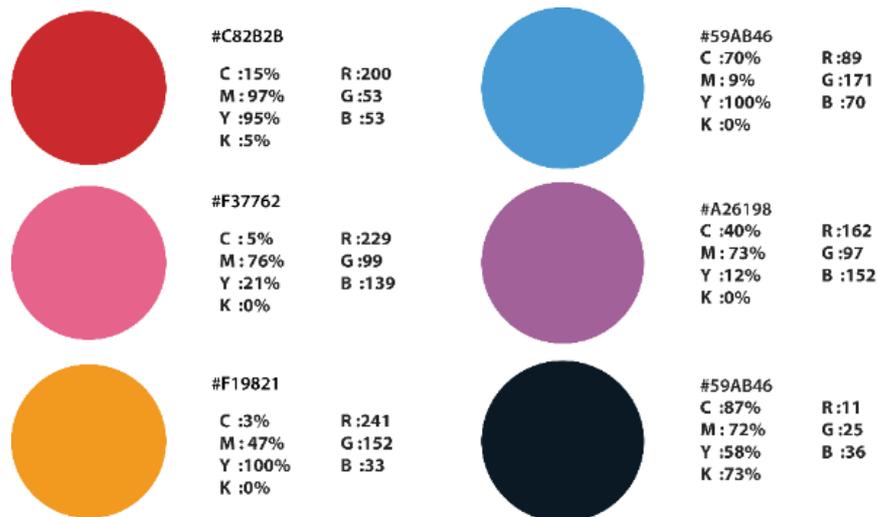
Dalam perancangan video *motion graphic* penggambaran latar berdasarkan referensi penggambaran wilayah suburban di Indonesia yang disesuaikan dengan *style flat design*.



Gambar 10. Studi Latar
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Warna

Warna merupakan suatu unsur menambah keindahan dalam desain (Sulasmi Darma Prawira, 1989, h. 18). Dalam perancangan ini dominan menggunakan warna- warna cerah dan hangat seperti kuning, oranye dan merah muda, karena warna hangat memunculkan suasana semangat, riang, ceria. warna-warna yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 11. Warna Yang Digunakan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Hasil Akhir

Media utama dalam perancangan persuasi ini adalah video *motion graphic*. Berikut hasilakhir tampilan keseluruhan *scene* dari *motion graphic* peran orang tua dalam belajar daring dengan hasil akhir video ini berdurasi 02 menit 15 detik. Video *motion graphic* beresolusi 720p dengan ukuran 1280 x 720 pixel.



Gambar 12. Hasil Akhir
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Media Pendukung

Konten media Sosial dengan ukuran 1080 x 1080 pixel mengenai kampanye pada media sosial Instagram yang konten berisikan informasi mengenai peran orang tua dalam pembelajaran dan juga promosi *event* webinar *online*.



Gambar 13. Konten Media Sosial
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Poster berukuran 29,7 cm x 42 cm digunakan untuk menarik perhatian khalayak sekaligus sebagai media promosi disertai barcode/QR Code sebagai sarana penghubung menuju media utama. Poster akan di distribusikan secara *offline* di media sosial dan sekolah.



Gbr.14. Konten Media Sosial Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

T-shirt sebagai media pengingat dan dapat menjadi promosi berjalan kampanye ini,. *T-shirt* dibagikan secara gratis untuk setiap peserta webinar yang bertanya saat pelaksanaan webinarberlangsung, Untuk material *T-shirt* berbahankatun komed 30s, dengan ukuran bagian depan21 x 30 cm dan bagian belakang 7,4 x 10,5 cm.



Gambar 15. Media Pendukung *T-shirt*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Notebook sebagai *merchandise* dan media pengingat, karena mudah dibawa kemana saja. Notebook berukuran 14,8 cm x 21 cm dicetak dengan bahan art paper dan diring dibagian pinggir. Pada bagian belakang di lengkapi QR barcode memudahkan khalayak mengakses ke media utama.



Gambar 16. Media Pendukung *Notebook*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Flyer sebagai media pendukung untuk mempromosikan media utama, penyebaran flyer dilakukan diberbagai tempat seperti sekolah, kantor, jalan raya dan pasar dan dilengkapi dengan QR barcode untuk memudahkan khalayak mendapatkan informasi mengenai *video motion graphic*.



Gambar 17. Media Pendukung *Flyer*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Gantungan kunci berukuran 5 cm x 5 cm dipilih sebagai *merchandise* yang dibagikan melalui program *giveaway* sehingga menarik perhatian khalayak. Cara mendapatkannya dengan *menfollow* instagram dan *subscribe* channel youtube.



Gambar 18. Media Pendukung Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Mouse Pad sering di pakai sehari hari saat berada di kantor, sehingga mouse pad menjadi media pengingat khalayak saat sedang bekerja. Untuk material bidang cetak berbahan kain dan dasar berbahan *Natural Rubber* dengan dicetak DTG. *Mouse Pad* berukuran 22 x 18 cm dan dilengkapi barcode/QR Code sebagai penghubung ke media utama.



Gambar 19. Media Pendukung Mouse Pad
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

KESIMPULAN

Penerapan belajar daring membutuhkan peran orang tua melalui video *motion graphic* menjadi solusi dari permasalahan terhadap pembelajaran daring yang dialami bagi orangtua, dan diharapkan orang tua lebih menyadari dan memahami akan pentingnya peran dalam pendampingan belajar, sehingga orang tua turut berpartisipasi menemani anak saat belajar. Pendekatan perancangan melalui elemen visual berupa animasi dan audio narasi memudahkan audiens memahami materi pesan yang disajikan, sehingga diharapkan dapat menjadi media sosialisasi dan edukasi kepada orang tua akan pentingnya keterlibatan orang tua dalam pendampingan belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, vol. 10. No. 1.
- Mutaqinah, R & Hidayatullah, T. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring (Program BDR) Selama Pandemi Covid-19 di Provinsi Jawa Barat. *Jurnal PETIK*, vol.6(2). Hal.90-91
- KEMDIKBUD. (2020). Kemendikbud Rilis Hasil Survei Evaluasi Belajar dari Rumah. Sumber: <https://www.kemdikbud.go.id>, diakses 10 Maret 2022.
- KEMDIKBUD. (2020).” Kemendikbud Hadirkan Program Tayangan "Belajar dari Rumah di TVRI". Sumber: <https://www.kemdikbud.go.id>, diakses 10 Maret 2022.
- Rustan, S. (2019).” FLAT DESIGN: Apa Itu Flat Design?”. Sumber: <https://www.suriantorustan>, diakses 10 Maret 2022.

- Rustan, S. (2009). *LAYOUT dasar dan penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Shiddiq H, R., & Albar, D. (2021). Desain Ilustrasi Tokoh Suryaputra Karna Mahabharata. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(2), 214-225. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i2.5709>
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.