
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGENALKAN BASIC ENGLISH GRAMMAR MELALUI ANIMASI MOTION GRAPHIC UNTUK PELAJAR SMA/SMK

Bong William Mariano Pratama¹, Dimas Irawan Ihya Ulumuddin², Adi Prihandono³

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

³Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

e-mail: williampratama24@gmail.com¹, dimas.irawan@dsn.dinus.ac.id²,

adi.prihandono@dsn.dinus.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 5 Juli 2023

Disetujui : 25 Agustus 2023

Kata Kunci :

motion graphic, media
pembelajaran, basic english
grammar.

ABSTRAK

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang memiliki banyak penutur. Akan tetapi, masyarakat di Indonesia memiliki tingkat kecakapan Bahasa Inggris yang rendah. Tujuan dari perancangan media pembelajaran ini adalah sebagai sarana memotivasi pelajar untuk belajar Bahasa Inggris melalui materi *basic english grammar*. Perancangan ini menggunakan metode analisis 5W+1H dan menggunakan tiga tahap metode perancangan. Media utama yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis motion graphic, sedangkan media pendukungnya berupa poster cetak dan poster digital berupa feed Instagram.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : July 5, 2023

Accepted : August 25, 2023

Keywords:

motion graphic, learning media,
basic english grammar

ABSTRACT

English is one of the international languages that has many speakers. However, people in Indonesia have a low level of English proficiency. The purpose of designing learning media is for motivating students to learn English through basic English grammar material. This design uses the 5W+1H analysis method and uses three stages of the design method. The main media used is motion graphic-based learning media, while the supporting media are printed posters and digital posters in the form of Instagram feeds.

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting, apalagi ketika kita berbicara dengan orang luar negeri yang belum mengetahui Bahasa kita, sebenarnya bahasa asing sendiri juga sudah melekat dalam kehidupan kita sehari-hari, seperti di dalam buku pelajaran, produk luar negeri, dan media pembelajaran atau video *tutorial* pun juga banyak menggunakan bahasa asing, oleh karena itu kita perlu setidaknya mengerti dengan salah satu bahasa internasional yang sering digunakan, salah satunya adalah bahasa.

Bahasa Inggris saat ini sudah melekat di kehidupan kita sehari-hari, bahkan sejak kecil kita sudah sering mendengar kata-kata dalam bahasa Inggris, akan tetapi itu saja tidak cukup untuk menguasai bahasa Inggris. Padahal ada beberapa susunan yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa Inggris yaitu grammar, vocabulary, dan pronunciation (Suyanto, 2008). Grammar sendiri merupakan struktur bahasa yang menyusun kata-kata menjadi satu kalimat yang tersusun dengan baik dan benar. Vocabulary adalah kosa kata yang terdapat dalam bahasa Inggris, semakin banyak kosa kata yang dipelajari semakin mudah bahasa Inggris dipelajari. Kosakata (vocabulary) dalam pembelajaran semua bahasa termasuk bahasa Inggris, merupakan salah satu syarat yang penting untuk dikuasai (Herlina, 2015). Pronunciation adalah pelafalan dalam bahasa Inggris, setiap kosa kata bahasa Inggris ada pelafalannya sendiri-sendiri, jika pelafalan setiap kata-kata tidak diucapkan dengan benar maka, akan sulit untuk mempelajari kosa kata lain maupun menyusunnya menjadi sebuah kalimat.

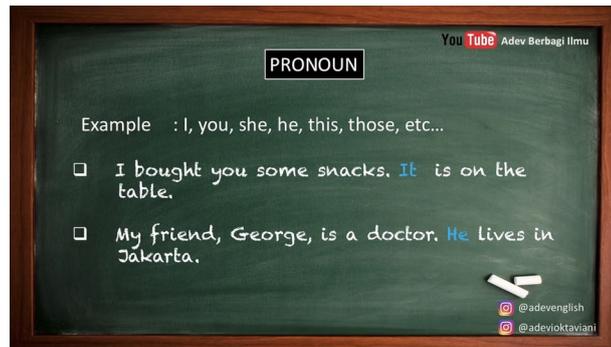
Pada tahun 2022, Indonesia menempati urutan ke-81 dari 111 negara dengan skor 466 poin, menurut English Proficiency Index (EPI), sedangkan di Asia Tenggara Indonesia hanya menduduki peringkat 5 dari 8 negara.



Gambar 1.1 Data peringkat kecakapan bahasa Inggris di negara Asia

Bahasa Inggris sendiri akan lebih mudah dipelajari jika memiliki media pembelajaran yang dikemas dengan baik dan menarik, media tersebut akan meningkatkan motivasi seseorang untuk terus belajar. Media pembelajaran sendiri merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi khususnya adalah materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian isi atau materi belajar, seperti buku, film, video dan lain-lain (Briggs, 1977). Masalah yang sering dihadapi adalah media pembelajaran saat ini masih banyak yang menggunakan media konvensional, yang kurang menarik contoh seperti tenaga pengajar yang hanya menjelaskan materi di depan kelas. Mereka merasa cukup dengan menggunakan metode konvensional sehingga pelajar memiliki motivasi yang sedikit dalam proses belajar mengajar (Muhammad Hasan, dkk, 2021).

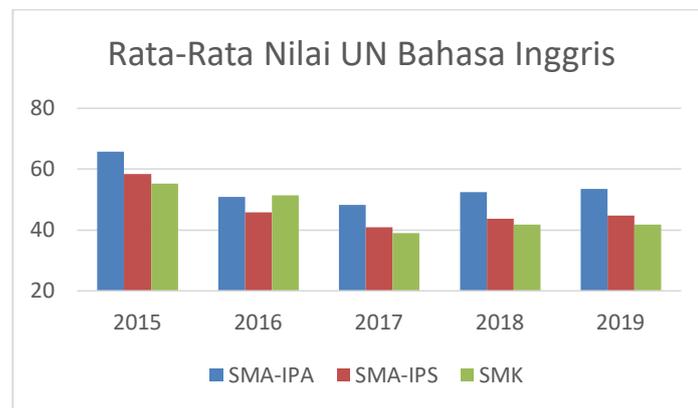
Untuk basic English grammar sendiri sudah ada yang menggunakan media video contohnya seperti.



Gambar 1.2 Video pembelajaran basic english grammar

Motion Graphic di atas sudah cukup baik dari segi penyajian materi, akan tetapi secara visual masih kurang cukup menarik, karena tidak adanya ilustrasi yang menggambarkan contoh, atau penjelasan dari materi tersebut.

Berikut merupakan data rata-rata nilai UN bahasa Inggris pelajar SMA dan SMK di Indonesia.



Gambar 1.3 Grafik rata-rata nilai UN Bahasa Inggris SMA dan SMK
(Sumber: kemendikbud, 2019)

Dari Data diatas dapat dilihat bahwa memang sejak tahun 2015 hingga tahun 2019 rata-rata nilai UN menurun bahkan dari tahun 2018 hingga 2019 hanya mengalami sedikit peningkatan.

Pada perancangan ini akan menggunakan media video animasi motion graphic, dimana dalam animasi tersebut akan berisi tentang materi basic English grammar. Dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan media video animasi yang dilengkapi dengan audio.

Media pembelajaran yang baik akan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar hal baru ataupun meningkatkan kemampuan mereka. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting untuk menambah motivasi belajar (Muhammad Hasan, et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang dari perancangan ini adalah bagaimana membuat animasi media pembelajaran motion graphic yang dikemas dengan menarik dan informatif agar dapat meningkatkan motivasi untuk mempelajari materi tentang basic english grammar.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang media pembelajaran tentang basic english grammar, dengan menggunakan media video animasi motion graphic yang dapat dikemas secara menarik dan informatif, agar dapat meningkatkan minat belajar masyarakat.

2. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode perancangan yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memahami tingkah laku, persepsi, motivasi dan kebiasaan dengan cara mendeskripsikan

fenomena tersebut dengan kata-kata melalui penelitian berbagai macam metode ilmiah (Moloeng, 2010). Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan studi pustaka.

Menurut (Subagyo, 2011) Wawancara adalah proses mendapatkan informasi dengan menggunakan pertanyaan. Metode wawancara ini nantinya akan menggunakan metode wawancara tidak langsung, nantinya metode ini akan digunakan untuk mewawancarai penyelia selaku perwakilan dari klien PT.TVKU, salah satu dosen program studi sastra inggris UDINUS, dan beberapa masyarakat yang diutamakan pelajar di Semarang.

Metode selanjutnya adalah observasi. Menurut (Sugiyono, 2014), Observasi merupakan proses, yang dimana prosesnya tersusun melalui berbagai proses biologis dan psikologis. Metode ini nantinya akan digunakan untuk mengobservasi produk video pembelajaran bahasa inggris berbasis animasi yang sudah ada dan video pembelajaran, informasi, atau edukasi yang sudah ada. Data ini nantinya akan digunakan untuk menjadi referensi.

Metode yang terakhir adalah studi pustaka data-data yang ada. Data yang menjadi latar belakang permasalahan dan materi yang akan dijadikan sebagai konten dalam proyek video pembelajaran animasi *motion graphic*.

2.2 Metode Analisis Data

Untuk menganalisis data yang akan didapat melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka maka metode analisis data yang akan digunakan adalah metode 5W (*What, Who, Where, When, Why*) +1H (*How*), sebagai berikut,

1. *What?*
Apa latar belakang masalah yang dihadapi?
2. *Who?*
Untuk siapa media pembelajaran basic english grammar tersebut dirancang?
3. *Where?*
Dimana masalah ini terjadi?
4. *When?*
Kapan video animasi pembelajaran akan dipublikasikan?
5. *Why?*
Mengapa masalah ini terjadi?
6. *How?*
Bagaimana solusi dari masalah tersebut?

c. Metode Perancangan

Ada beberapa metode yang digunakan untuk merancang media pembelajaran *motion graphic*. Metode tersebut juga mempertimbangkan data yang sudah didapat dan referensi yang sudah diperoleh, berikut metode perancangan pada perancangan media pembelajaran ini,

1. Pra Produksi
Pada proses ini terdiri dari proses pembuatan konsep, penyusunan naskah/*script*, dan pembuatan *storyboard*.
2. Produksi
Pada proses ini terdiri dari proses pembuatan aset animasi, proses pembuatan animasi, dan proses *record dubbing*.
3. *Post Production* (Paska Produksi)
Pada proses ini terdiri dari *compositing* yaitu proses penggabungan klip video sesuai urutan, lalu proses *editing* yang dilakukan adalah memasukan audio dan *sound fx*, dan terakhir *final rendering* atau merender animasi yang sudah jadi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 PEMBAHASAN

a Data Wawancara

Data wawancara yang didapat setelah mewawancarai penyelia di PT.TVKU didapat bahwa PT.TVKU memiliki sasaran audiens berupa pelajar SMA yang sedang akan lulus dan masih menentukan jurusan perkuliahan, dan mahasiswa, klien juga memiliki permintaan untuk memasukan materi berupa materi-materi dasar dalam salah satu program studi di Universitas Dian Nuswantoro, pada perancangan ini adalah mata kuliah basic english grammar yang merupakan salah satu mata kuliah pada program studi Sastra Inggris.

Data wawancara yang sudah didapat dari dosen sastra inggris UDINUS yaitu Bapak Sarif Syamsu Rizal, mengatakan bahwa bahasa inggris sangatlah penting, beliau juga mengatakan bahwa media pembelajaran menggunakan media audio visual lebih menarik daripada media konvensional seperti ceramah, beliau berpendapat bahwa salah satu hambatan dalam mempelajari bahasa inggris adalah kurang media pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan formal, menurut beliau salah satu cara meningkatkan kemampuan berbahasa inggris adalah dengan cara memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, Beliau juga mengatakan bahwa selama ini media pembelajaran di prodi sastra inggris masih menggunakan power point dan masih menggunakan media konvensional berbentuk ceramah.

Data wawancara yang didapat dari pelajar dan masyarakat umum di Semarang adalah sebagian besar sadar akan menguasai bahasa inggris itu penting untuk dapat berkembang dalam mengikuti perkembangan zaman, akan tetapi, banyak juga yang masih kurang bahkan hanya memahami sedikit tentang bahasa inggris, data dari wawancara tersebut juga menunjukkan bahwa hambatan dalam mempelajari bahasa inggris kebanyakan adalah kurangnya rasa percaya diri, dan media yang tidak menarik sehingga tidak memotivasi untuk belajar. data dari wawancara tersebut juga menunjukkan bahwa belajar menggunakan media audio visual lebih dipilih karena lebih menarik daripada menggunakan media konvensional

b Data Observasi

Setelah mengobservasi beberapa produk video pembelajaran berbasis animasi yang sudah ada nantinya, hasil observasi tersebut akan digunakan sebagai referensi yang nantinya akan digunakan untuk sebagai gambaran secara visual, teknik animasi, dan cara penyampaian materi. Berikut beberapa referensinya,



[Sumber: Youtube Channel Skoline Indonesia]



[Sumber: Youtube Channel Kok Bisa?]



[Sumber: Youtube Channel Neuron]

c Data Studi Pustaka

Berdasarkan data www.ef.co.id negara Indonesia berada di peringkat 81 dari 111 negara dan peringkat 15 dari 24 negara di Asia, data ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki kecakapan bahasa Inggris yang rendah.



[Sumber: www.ef.co.id]

Data konten berisi materi kuliah basic english grammar dari modul yang berjudul Basic English Grammar disusun oleh Sarif Syamsu Rizal pada tahun 2016, dan juga berasal dari modul yang berjudul Basic English Grammar (3rd Edition) yang disusun oleh Betty Azar dan Stacy A.Hagen pada tahun 2006 maka didapat bahwa konten materi yang akan dimasukkan meliputi *English Verbs*, *English Nouns*, *English Adjectives*, *English Adverbs*, *English Prepositions*, *English Conjunctions*, dan *English Verbals*.

d Media Komparasi

Beberapa media pembelajaran yang akan dikomparasi akan menunjukkan beberapa perbedaan, kelebihan dan kekurangan tiap media pembelajaran dengan media pembelajaran animasi motion graphic yang akan dirancang.

Tabel 3.1 Tabel komparasi
(Sumber: Bong William Mariano Pratama)

Komparasi	
Buku	Animasi <i>Motion Graphic</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Distribusi yang terbatas • Kurang meningkatkan minat belajar karena secara visual lebih banyak berisi teks • Kurang interaktif • Penyampaian materi terasa kaku 	<ul style="list-style-type: none"> • Distribusi mudah • Lebih menarik dari segi penyampaian materi maupun visual

<i>Game Based Learning</i>	<i>Animasi Motion Graphic</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Sama sama menarik secara visual dan interaktif • Perlu mermelukan biaya tambahan untuk perangkat yang akan digunakan • Tidak semua jenis perangkat dapat digunakan untuk menjalankan <i>game</i> yang sama • Tidak semua peserta belajar memiliki perangkat yang mumpuni 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat diputar di berbagai perangkat • tidak mermelukan perangkat yang berat • Tidak mermelukan banyak perangkat, karena video dapat diputar di layar lebar seperti LCD.
<i>Powerpoint</i>	<i>Animasi Motion Graphic</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Perlu kekreatifan dalam penyampaian materi, karena jika tidak, maka tidak beda jauh dengan media cetak • Materi terbatas karena jika terlalu banyak disampaikan maka akan terasa sangat berhimpitan • Keterbacaan terbatas di beberapa perangkat 	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama dapat disajikan di berbagai perangkat. • Penggunaan media sama-sama dapat di berbagai perangkat dan situasi, bedanya <i>motion graphic</i> keterbacaannya lebih baik • Materi dapat disampaikan secara menarik dengan gabungan visual dan teks yang tidak berhimpitan

e. Hasil Analisis

Tabel 3.2 Tabel analisis
[Sumber: Bong William Mariano Pratama]

Hasil Analisis		
5W + 1H	Permasalahan	Hasil
<i>What</i>	• Apa latar	Masalah yang dihadapi adalah

	belakang masalah yang dihadapi?	masyarakat Indonesia masih memiliki tingkat kecakapan bahasa inggris yang masih rendah
<i>Who</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk siapa media pembelajaran dirancang? 	Media pembelajaran ini dirancang untuk seluruh masyarakat khususnya untuk audiens klien (PT.TVKU) yaitu, untuk pelajar SMA dan mahasiswa
<i>Where</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dimana masalah ini terjadi? 	Masalah ini terjadi di Indonesia, khususnya perancangan ini masih dibuat untuk daerah Jawa Tengah
<i>When</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kapan masalah terjadi? 	Masalah ini terjadi pada masa sekarang
<i>Why</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengapa masalah ini terjadi? 	Ada beberapa faktor diantara lain, <ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya motivasi • Media pembelajaran yang kurang variatif dan membosankan • Menganggap bahasa inggris tidak penting
<i>How</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana solusi dari masalah tersebut? 	Merancang media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> yang dikemas dengan menarik dan informatif yang berisi materi <i>basic english grammar</i> yang dimana materi ini dipilih karena materi ini mencakup segala hal <i>basic</i> yang harus dipahami dalam berbahasa inggris.

3.2 HASIL

a. Konsep

Konsep yang digunakan dalam video pembelajaran ini adalah menggabungkan elemen teks untuk menjelaskan tentang teori dan ilustrasi digunakan untuk saat memberi contoh untuk menjelaskan materi yang akan dituangkan, serta elemen audio berupa dubbing, musik, dan sound fx yang mendukung.

Konsep visual yang digunakan adalah materi akan disampaikan seperti sedang menggunakan gadget yang, dimana di gadget tersebut sedang menampilkan materi-materi basic english grammar. Style yang digunakan juga mengacu kepada beberapa refrensi dari animasi edukasi motion graphic yang sudah ada.

Perancangan ini walaupun dapat digunakan juga untuk masyarakat luas, akan tetapi perancangan di targetkan khusus untuk pelajar SMA/SMK, dan secara geografis ditargetkan untuk daerah Jawa Tengah, sesuai dengan jangkauan PT.TVKU

b. Naskah/Script

<p>SCRIPT BASIC ENGLISH GRAMMAR PART 1</p> <p>Scene 1 seq 1 - (Gambar globe)</p> <p style="text-align: center;">Narrator</p> <p>"Di dunia kita yang luas ini, ada 8 miliar manusia yang hidup di seluruh penjuru dunia, yang tinggal di berbagai negara yang memiliki budaya dan keunikan yang sangat beragam"</p> <p>Scene 1 seq 2 - (Gambar orang di peta dunia)</p> <p style="text-align: center;">Narrator</p> <p>"Dengan banyaknya keragaman yang ada penting sekali untuk dapat berkomunikasi satu sama lain dengan bahasa yang dapat bersama-sama dimengerti."</p> <p>Scene 2 - (Halo dalam berbagai bahasa)</p> <p style="text-align: center;">Narrator</p> <p>"Di dunia ini ada lebih dari ribuan bahasa yang digunakan di berbagai negara, yang tidak semuanya dapat dimengerti secara bersama"</p> <p>Scene 3 seq 1 - (Gambar bendera yang dijadikan bahasa international di peta)</p> <p style="text-align: center;">Narrator</p> <p>"Oleh karena itu ada beberapa bahasa yang saat ini dijadikan sebagai bahasa internasional, bahasa internasional sendiri</p>	<p>be, like, prefer, wish, dan lain-lain"</p> <p>Scene 9 - seq 1 - (gambar penjelasan singkat)</p> <p style="text-align: center;">Narrator</p> <p>"yang terakhir adalah <i>regular</i> dan <i>irregular verbs</i>. <i>Regular verbs</i> adalah verb yang ketika diubah ke kalimat past tense, dan past participle hanya tinggal menambahkan -ed di belakang verb. Contohnya adalah lock, looked, locked. Walk, walked, walked. Sedangkan <i>irregular verbs</i> memiliki kata verb yang berbeda dari base verb ketika diubah ke kalimat past tense, dan past participle. Contohnya adalah buy, bought, bought. Sing, sang, sung</p> <p>Scene 9 - seq 2 - (gambar tabel)</p> <p style="text-align: center;">Narrator</p> <p>"Verbs sendiri sangat special, karena verbs memiliki 4 sampai 6 bentuk khusus berbeda sedangkan verbs "to be" yang memiliki 9 bentuk. Berikut merupakan tabel yang berisi beberapa contoh <i>regular verbs</i> dan <i>irregular verbs</i>" (Tabel berisi verbs)</p> <p>Scene 9 - seq 3 - (gambar penjelasan singkat)</p> <p style="text-align: center;">Narrator</p> <p>"Setelah memahaminya kita sudah dapat mulai membuat beberapa struktur kalimat contohnya seperti ini, I work in Jakarta. I went to cinema yesterday. She is shopping in the mall. She has eaten breakfast</p>
---	---

Gambar 3.4 Contoh Script
[Sumber: Bong William Mariano Pratama]

c. Storyboard

Scene	Board	Durasi	Scene	Board	Durasi
Opening		9s	4		26s
	4			Contoh kegiatan bahasa Inggris, dan nama dari konten materi yang akan dipelajari sebagai video pembelajaran	
1		14s	5		14s
	5			Daftar isi apa saja yang akan dipelajari	
2		8s	6		37s
	6			Penjelasan pada materi verb	
3		22s	7		23s
	7			Jenis main verb dan contoh ilustrasi	
3		22s	8		33s
	8			Penjelasan linking verb, contoh ilustrasi dan, penjelasan dynamic & static verb	
Opening		9s	1		7s
	9			Penjelasan adverb of frequency dan ilustrasi	
1		7s	2		72s
	10			Penjelasan preposition rule dan ilustrasi	
1		22s	3		22s
	11			Penjelasan preposition of time dan ilustrasi	
1		50s	4		50s
	12			Penjelasan adverb of frequency dan ilustrasi	
1		39s	5		39s
	13			Penjelasan preposition rule dan ilustrasi	
1		39s	5		39s
	14			Penjelasan preposition of time dan ilustrasi	
1		77s	6		77s
	15			Memasuki materi conjunction, jenis-jenisnya, dan ilustrasi	

Gambar 3.5 Contoh storyboard
[Sumber: Bong William Mariano Pratama]

d. Aset Animasi



Gambar 3.6 Aset animasi karakter
[Sumber: Bong William Mariano Pratama]



Gambar 3.7 Aset animasi properti
[Sumber: Bong William Mariano Pratama]

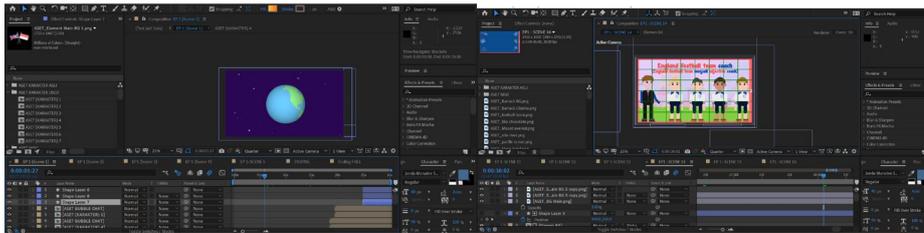


Gambar 3.8 Aset animasi *background*
[Sumber: Bong William Mariano Pratama, 2023]

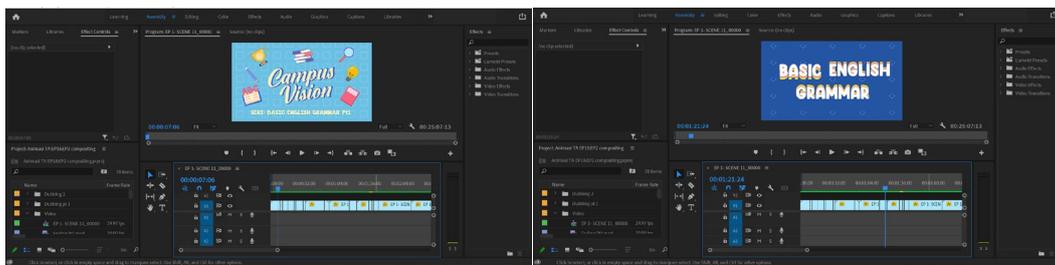


Gambar 3.9 Aset animasi *opening*
[Sumber: Bong William Mariano Pratama, 2023]

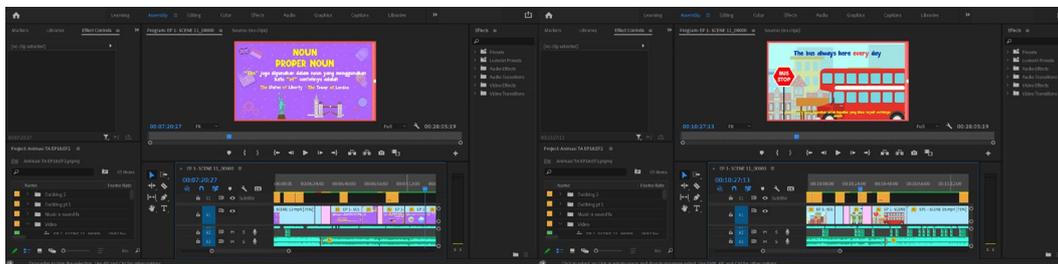
e. Proses Pembuatan Video Pembelajaran



Gambar 3.10 Proses pembuatan animasi
[Sumber; Bong William Mariano Pratama]



Gambar 3.11 Proses *compositing*
[Sumber; Bong William Mariano Pratama]



Gambar 3.12 Proses *Editing*
[Sumber; Bong William Mariano Pratama]

f. Hasil Akhir Media



Gambar 3.13 Cuplikan isi video part 1
[Sumber; Bong William Mariano Pratama]



Gambar 3.14 Cuplikan isi video part 2
[Sumber; Bong William Mariano Pratama]

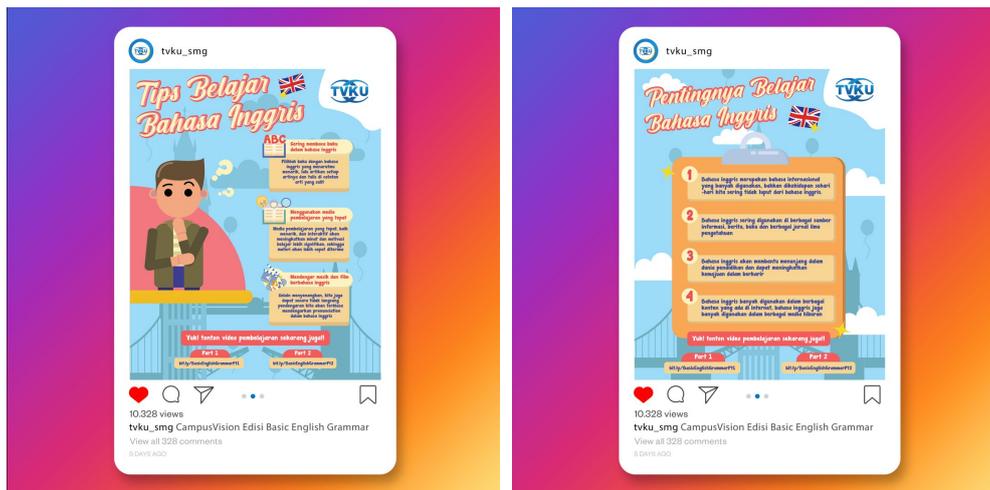
f. Mockup Media Pendukung



Gambar 3.15 Media pendukung
[Sumber: Bong William Mariano Pratama]



Gambar 3.16 *Mockup* media pendukung
[Sumber: Bong William Mariano Pratama]



Gambar 3.17 *Mockup feed Instagram*
[Sumber: Bong William Mariano Pratama]

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Pada akhir laporan perancangan ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah, media pembelajaran yang baik dan sesuai tentu akan meningkatkan minat belajar bagi pelajar, dalam perancangan ini, media pembelajaran yang dirancang berbasis animasi *motion graphic*. Pada media pembelajaran ini mengangkat materi *basic english grammar*, yang diharapkan melalui media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat pelajar untuk belajar bahasa inggris, hal ini terkait dengan rendahnya kemampuan bahasa inggris di Indonesia, yang menjadi salah satu alasan dari rendahnya kemampuan bahasa inggris adalah kurangnya media pembelajaran yang kurang variatif, menarik, dan interaktif, serta kurangnya kesadaran masyarakat terhadap akan pentingnya memahami bahasa inggris. Ditambah dengan *channel youtube* TVKU yang merupakan *channel youtube* edukasi, yang diharapkan dapat membantu menyebar luaskan media pembelajaran ini.

4.2. Saran

Melalui perancangan ini, saran yang disampaikan adalah, kedepannya media pembelajaran dapat lebih berkembang, menarik, dan interaktif. Tidak hanya untuk bahasa inggris akan tetapi

untuk semua materi ajar, sehingga proses belajar mengajar dapat lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu juga dapat lebih meningkatkan minat dan motivasi pelajar untuk terus belajar dan menguasai materi ajar dengan lebih mudah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Lionardi, Angela. (2021). *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyuluhan bagi Anak-Anak*. NIRMANA. Vol 21, No.1
- Pranayama, Aristarchus dkk. (2020). *Perancangan Animasi sebagai Media Pembelajaran tentang Kasih untuk Anak-Anak Sekolah Minggu GPDI Situbondo*. ADIWARNA. Vol 2, No.17
- Dr Hasan, Muhammad, S.Pd M.Pd dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Setianto, Andi. (2019). *Penciptaan Film Animasi 2D "Diruhi"*. Fakultas Seni Media Rekam. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Susanti dan Affrida Zulfiana. (2018). *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Fakultas Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Sudiana, Dendi. (2001). *Tipografi: Sebuah Pengantar*. MEDIATOR. Vol 2, No 2
- Meilani. (2013). *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. HUMANIORA. Vol 4, No 1
- Yatini, Tri Indah. (2017). *Game Edukasi Pengenalan Sejarah Nusantara Berbasis Android*. Fakultas Teknik & Informatika. BSI Pontianak
- Afifudin. (2022). *Perancangan Animasi Dua Dimensi Edukasi Reduce, Reuse, Recycle di Lingkungan Gunung Prau Kabupaten Wonosobo*. Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Hasanah, Noer Siti. (2012). *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati
- Rizal dkk. (2021). *Perancangan Animasi Motion Graphic sebagai Media Promosi STMIK AKBA*. JOISM. Vol 3, No 1
- Nadya dan Yulia Purnama Sari. (2019). *Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1*. TITIK IMAJI. Vol 2, No 2
- Setyoningsih. (2016). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Total Physical Response (TPR) pada Anak Usia Dini*. THUFULA. Vol 4, No 1
- Aziz, Baso Indra Wijaya. (2021). *Perancangan Animasi sebagai Media Pengenalan Pakaian dan Rumah Adat Suku Makassar*. TANRA. Vol 8, No 1
- Singodiwoso, Sudjoko dan Susilawati. (2021). *Peningkatan Penguasaan Grammar Dalam Menulis Kalimat Melalui Teknik Mistake Buster*. KREDO. Vol 8, No 1
- Tri, Widiyati. (2012). *Korelasi Antara Penguasaan Bahasa Inggris dan Penguasaan Bahasa Prancis Siswa Kelas Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo Tahun Pelajaran 2010/2011*. Universitas Negeri Yogyakarta