

2. STUDI LITERATUR

2.1. VIDEO PEMBELAJARAN

Video pembelajaran merupakan sarana yang dapat menyampaikan materi dengan bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami, sehingga menjadi efektif untuk memperagakan sesuatu, menjelaskan konsep yang rumit, dan memberikan arahan secara perlahan (Elkins, 2015). Hansch (2015) menambahkan, kunci dari merancang dan membuat video pembelajaran adalah dengan memikirkan lebih lagi peran dan potensi dari video tersebut. Menurut Hendra (2023), pembelajaran dalam bentuk video dapat memiliki efek yang lebih besar karena pada dasarnya, manusia memiliki kemampuan untuk memproses gambar jauh lebih cepat dibandingkan teks biasa, karena otak terhubung untuk melacak gerakan dan tertarik pada gerakan. Pada umumnya, durasi video pembelajaran yang efektif adalah kurang dari 10 menit (Candra, 2022). Annita (2021) mendukung pernyataan dalam jurnalnya mengenai pembelajaran asinkron. Video pembelajaran dalam metode asinkron berdurasi 8-10 menit, lebih dari itu maka video harus dibagi menjadi 2 atau lebih.

Hendra juga menyebutkan ada 5 jenis video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran:

a. *Microvideo*

Video dengan durasi yang singkat, berfokus pada pengajaran topik spesifik tertentu. Digunakan untuk menjelaskan konsep sederhana, namun bisa juga menjelaskan konsep yang rumit dalam beberapa rangkaian video. Contohnya adalah video-video yang sering dilihat pada fitur *reels* di setiap sosial media.

b. Tutorial/demonstrasi

Video yang digunakan untuk mengajarkan sebuah proses dengan menuntun pelajar langkah demi langkah untuk menyelesaikan sesuatu. Video ini seringkali disebut dengan video *how to*. Contohnya adalah program acara *Art Attack* di saluran televisi luar Disney Jr.



Gambar 1. *Art Attack* salah satu acara edukasi berbentuk tutorial
(The Works, 2025).

c. Animasi

Video animasi dibagi menjadi dua, yaitu video *full* animasi dan video campuran animasi dengan *live action* (*hybrid*). Animasi dalam video dapat digunakan untuk memberikan gambaran terhadap sesuatu yang tidak bisa dilihat secara langsung atau sesuatu yang rumit sehingga dapat dijelaskan dengan baik dan mudah dipahami. Contoh dari video *hybrid* ini adalah *Blue's Clues*.



Gambar 2. *Blue's Clues* salah satu acara animasi *hybrid* yang sangat populer
(Topich, 2023)

d. *Screencast*

Video pembelajaran yang diambil langsung dari alat yang dipakai oleh pengajar seperti tablet atau komputer, lalu ditayangkan ke layar yang lebih lebar agar bisa dilihat dengan jelas oleh banyak orang. Penggunaan *screencast* seringkali digunakan untuk menjelaskan rumus atau hal lain yang dimana pengajar dapat memberikan coretan untuk membantu mendukung penjelasan.

e. *Presentation and lecture*

Merupakan rekaman ceramah atau presentasi. Biasanya berisi gabungan dari audio presentasi, *slide* PowerPoint, *webcam*, dan materi yang disampaikan. Video pembelajaran tipe ini digunakan sebagai alternatif lain mengajar di kelas.

2.2. VIDEO HYBRID

Hybrid dalam perfilman memiliki dua arti, pertama *hybrid* dalam hal genre, yaitu penggabungan antara lebih dari satu genre seperti *horror* dengan komedi. Satu lagi adalah *hybrid* yang akan dibahas, yaitu dalam bentuk visual, seperti *live action*, animasi *2D-3D*, dan *stop motion*. Vernallis (2019), mengatakan bahwa bentuk *hybrid* didefinisikan berdasarkan inovasi yang dimiliki dengan menggabungkan *live action*, animasi, dan efek digital untuk menciptakan visual buatan yang terlihat halus dan mendalam. Piepiorka (2021) menjelaskan penggabungan *hybrid* antara animasi dengan *live action* selalu digambarkan dengan dua dunia berbeda, yang kemudian saling berinteraksi satu sama lain. Ia juga menyebutkan ada dua teknik yang dilakukan dalam membuat animasi *hybrid live action*:

1. *Rotoscoping*

Merupakan sebuah proses dimana animator memberikan gerakan realistis pada suatu karakter, baik dalam bentuk benda mati maupun makhluk hidup dengan menelusuri garis gerakan objek tersebut dari rekaman *live action*. Teknik ini dilakukan dengan menggunakan meja *projector* di bawah bingkai *live action* dan bingkai tembus pandang (*translucent*) yang ditumpuk. Animator kemudian mulai menggambar di atas bingkai, mengikuti gerakan dari rekaman *live action* yang terlihat karena adanya cahaya dari meja *projector* (Das, 2024).



Gambar 3. Para animator sedang melakukan *rotoscoping* (GKIDS, 2021).

2. *Motion Capture*

Merupakan teknik yang menangkap gerakan realistis dari seorang aktor sungguhan dan memasukan semua gerakan tersebut ke dalam karakter digital melalui komputer membuat karakter digital yang melakukan gerakan tersebut. (Cateridge, 2015).



Gambar 4. *Motion capture* mengambil gerakan dari aktor secara langsung (Goodbye Kansas Studio, 2025)

Eynde (2015) menyebutkan ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan saat sedang melakukan syuting untuk merekam adegan *live action* yang akan digabungkan dengan animasi nantinya;

1. Pastikan penggunaan pencahayaan dan sudut kamera sesuai dengan gaya animasi yang akan digunakan.
2. Menggunakan *green screen* dapat memudahkan pemisahan objek *live action* dengan latar belakang pada saat penyuntingan.
3. Selalu perhatikan waktu muncul dan gerakan animasi yang akan digunakan agar interaksi antara *live action* dengan animasi terlihat nyata.
4. Selalu menggunakan resolusi yang tinggi untuk menjaga kualitas gambar dan sesuai dengan animasi.

2.3. ANAK PRASEKOLAH

Anak prasekolah adalah anak-anak yang berada dalam jangka usia antara 3-6 tahun (*golden age*). Pada usia ini sel-sel otak masih berkembang dengan sangat cepat membuat informasi apapun yang mereka terima akan terekam dengan baik. Peran orang tua sangatlah diperlukan anak pada usia ini, untuk menerapkan pola asuh yang baik bagi perkembangan anak, karena akan berdampak besar dalam menentukan proses perkembangan anak selanjutnya (Mulyanti, 2021). Tito, dkk (2023) menjelaskan pada usia ini anak-anak sangat tertarik dengan hal-hal yang terlihat mencolok, seperti warna terang yang menonjol, bentuk benda yang unik, dan lainnya. Hal tersebut dapat membantu dalam pengembangan imajinasi anak lebih lagi, mendorong mereka untuk berpikir di luar logika.

Vani (2021) menjelaskan bahwa ada dua hal yang menentukan tumbuh perkembangan anak, yaitu:

1. Faktor lingkungan

Melingkupi gizi 1000 hari pertama kehidupan (HPK), pola asuh orang tua, pola makan, lingkungan fisik, biologi, dan psikologi.

2. Faktor genetik

Tinggi berat badan, *body mass index* (BMI), tekanan darah sistolik dan diastolik, masa otot, dan masa tulang.

Meskipun demikian, ia mengatakan faktor lingkungan adalah faktor yang memberikan efek lebih dibandingkan faktor genetik.

Khadijah (2016) menjelaskan pada usia ini, kegiatan utama yang dilakukan oleh anak-anak prasekolah adalah bermain, karena bagi mereka bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Karena itu bermain adalah cara belajar yang tepat untuk anak-anak di usia pra-sekolah. Khadijah mendefinisikan ada 6 permainan yang sering dilakukan oleh anak-anak sekolah:

a. Permainan fisik

Permainan yang dapat mengembangkan kemampuan fisik anak, membuat mereka memiliki tubuh yang sehat dan kuat. Salah satu contohnya adalah olahraga atau permainan yang melibatkan kejar-kejaran.

b. Lagu anak-anak

Lagu anak-anak biasanya mendorong mereka untuk ikut menyanyi sambil melakukan aktivitas tertentu seperti menari dan meniru. Lagu anak-anak pun juga bermacam-macam jenisnya, ada yang humoris, berisi teka-teki, dan ada juga yang mengajarkan nilai-nilai norma.

c. Teka-teki dan berpikir logis matematis

Permainan ini berguna dalam mengembangkan kemampuan otak mereka, dengan mendorong mereka berpikir logis untuk memecahkan permasalahan.

d. Bermain dengan alat atau benda

Bermain dengan menggunakan alat atau benda membuat anak belajar akan lingkungan di sekitar mereka. Contohnya tumbuhan dan hewan, mereka dapat mengenal ciri dari masing-masing jenis makhluk hidup.

e. Bermain peran

Bermain dengan peran seperti drama atau sandiwara kecil, dapat mengembangkan ketrampilan bahasa dan komunikasi, serta membuat mereka

memahami peran dalam masyarakat. Contohnya berperan sebagai dokter, polisi, dan lainnya.

f. Permainan pasif

Permainan secara pasif adalah jenis permainan yang dimana anak-anak tidak perlu menggerakkan tubuh mereka. Contohnya seperti membaca buku, menonton televisi, dan mendengarkan radio.

Khadijah juga menjelaskan ada berbagai macam pendidikan anak usia prasekolah yang dapat membantu perkembangan mereka di luar orang tua, diantaranya yang paling umum adalah;

1. Taman Kanak-kanak (TK)

Salah satu tingkat pendidikan pra-sekolah yang menyediakan program pendidikan bagi anak-anak di usia 4 tahun sampai masuk pendidikan dasar (SD).

2. Taman Penitipan Anak (TPA)

Layanan pendidikan yang berfungsi untuk menggantikan peran orang tua jika mereka ada berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup (biasanya karena hal pekerjaan) untuk mendidik dan mengasuh anak mereka.

3. Kelompok Bermain (KB)

Salah satu tingkat pendidikan anak pra-sekolah yang berfungsi untuk membantu anak dalam perkembangan sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang diperlukan dalam menyesuaikan diri mereka dengan lingkungan sekitar.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A