

ANALISIS ELEMEN MOTIVASI PADA VISUALISASI “QUOTES VOICE” UNTUK ANAK BERCITRA MOTION GRAPHICS DI MINILEMON INDONESIA

Ignatius Yogananda¹; Bing Bedjo Tanudjaja²; Heru Dwi Waluyanto³

¹e12200181@john.petra.ac.id

Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto No.121-131, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60236

Abstrak

Motivasi pada dasarnya diperlukan oleh semua manusia, termasuk anak-anak. Pada masa kini, motivasi dapat disajikan dalam berbagai bentuk, salah satunya melalui video animasi. Penelitian ini menganalisis bagaimana elemen-elemen teori motivasi diidentifikasi dalam visualisasi *Quotes Voice* di Minilemon Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana penerapan teori motivasi dalam visualisasi *Quotes Voice* Minilemon. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian berikut adalah analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori ERG Clayton Paul Alderfer. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mencari hubungan dan makna antara visualisasi dan teori tersebut. Dalam proses penelitian, ditemukan bahwa terdapat keterkaitan antara visualisasi *Quotes Voice* Minilemon dengan teori ERG Alderfer melalui tema besar pada tiap episode, kata-kata bijak yang ditampilkan, dan visualisasi yang sesuai dengan tiap kata bijak. Keterkaitan ini digambarkan dengan visual ilustrasi kartun yang familier dengan target audiens anak usia 3-9 tahun. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Quotes Voice* Minilemon adalah alat yang efektif untuk memberikan motivasi kepada anak-anak. Video animasi ini diharapkan membantu anak-anak untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip motivasi untuk pendidikan karakter pada generasi muda Indonesia.

Kata Kunci: motivasi, visualisasi, *motion graphics*, *quotes*, Minilemon.

Abstract

Motivation is essential for all humans, including children. In today's era, motivation can be presented in various forms, one of which is through animation videos. This study analyzes how elements of motivation theory are identified in the visualization of Quotes Voice on Minilemon Indonesia. The objective of this research is to identify the application of motivation theory in the visualization of Quotes Voice Minilemon. The research method used in this study is qualitative descriptive analysis using Clayton Paul Alderfer's ERG theory. This research aims to find the relationship and meaning between visualization and the theory. The research process found that there is a connection between the visualization of Quotes Voice Minilemon and Alderfer's ERG theory through the main

themes in each episode, the wise words displayed, and the visualizations that match each wise word. This connection is depicted using cartoon illustrations that are familiar to the target audience of children aged 3-9 years. This study shows that Quotes Voice Minilemon is arguably an effective tool for providing motivation to children. This animated video is expected to help children understand and apply motivational principles for character education in the younger generation of Indonesia.

Keywords: *motivation, visualization, motion graphics, quotes, Minilemon*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Motivasi merupakan sebuah proses internal. Sebagaimana motivasi didefinisikan sebagai dorongan atau kebutuhan, motivasi adalah suatu kondisi di dalam diri individu yang menginginkan perubahan, baik dalam diri sendiri maupun lingkungan. Ketika seorang individu memanfaatkan sumber energi ini, motivasi memberi individu tersebut dorongan dan arahan yang diperlukan untuk terlibat dengan lingkungan dengan cara yang adaptif, terbuka, dan memecahkan masalah. (Reeve, 2015).

Pada masa kini, motivasi bisa muncul dari berbagai macam sumber dan bentuk, tidak lagi hanya berupa kalimat tertulis atau lisan saja saja. Motivasi bisa disertakan dalam sebuah video lanskap dari tokoh-tokoh terkenal atau bisa berupa kumpulan kutipan kata-kata bijak dari film. Banyak sekali kemungkinan dalam mengeksplor penyampaian motivasi pada masa kini yang bisa dimanfaatkan berkat kemajuan teknologi dan informasi agar mendukung penyampaian kalimat motivasi secara efektif dan menarik serta bisa didapatkan setiap hari agar mendukung tujuan awal dari motivasi.

Secara harfiah, *motion graphics* adalah istilah dalam bahasa Inggris yakni, *motion* atau gerakan dan *graphic* yang berarti gambar atau kumpulan gambar apabila dalam bentuk jamak. Secara sederhana, ilustrasi atau gambar-gambar yang bergerak adalah arti dari *motion*

graphics. *Motion graphics* dapat dipilih sebagai alternatif dari ilustrasi, foto, dan bisa menjadi suplemen dalam pembuatan video untuk menyampaikan informasi yang mampu menarik perhatian banyak orang. (Revita)

Minilemon didirikan pada 2015 dengan pendiri utama yaitu Bapak Reno Halsamer dan Ibu Elly Tumiwa Halsamer, yang juga merupakan founder d'Topeng Kingdom Foundation. Minilemon sendiri berfokus pada pendidikan karakter generasi muda berusia 3-9 tahun, dan Metapanji berfokus pada karya fiksi-sejarah untuk usia remaja-dewasa. Dalam Minilemon sendiri, proyek yang sudah berjalan adalah proyek komik digital, dan pengetahuan umum yang diunggah melalui media sosial Instagram dan Facebook. Kemudian proyek yang sedang berjalan adalah *Quotes Voice*, *Trivia*, *Short Movie*, dan *Doa* berbagai agama. Proyek yang sedang dikerjakan peneliti adalah proyek *Quotes Voice* dan *doa* yang merupakan proyek video singkat berbasis *Motion Graphics* yang mengandalkan elemen-elemen bergerak untuk membantu menyampaikan pesan (dalam konteks ini, kata-kata bijak dan *doa*) yang menarik untuk audiens Minilemon yaitu anak-anak usia 3-9 tahun. (Firmansyah)

Psikologi manusia juga membutuhkan asupan akan kemandirian, penguasaan, dan rasa kepemilikan yang akan mendorong manusia untuk berperilaku sesuai kebutuhan tersebut. Kebutuhan lain seperti pencapaian, kekuatan, harga diri, dan makna akan hidup juga akan menjadi dorongan bagi

perilaku manusia. Beberapa jenis kebutuhan psikologi tidak hanya akan menjadi dorongan, namun mampu menjadi motif dalam berbagai aktivitas manusia. (Souders, 2019)

Secara eksternal, motivasi juga bisa dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dan faktor sosial kehidupan manusia. Adanya emosi dan tujuan tertentu yang hanya mampu dirasakan ketika manusia berada dalam fase akhir atau kondisi tertentu juga mampu menjadi dorongan manusia untuk mencapai sesuatu. Oleh karena keinginan untuk meraih tujuan tertentu atau merasakan emosi inilah, manusia menggunakan dorongan motivasi agar mampu mencapai tujuannya. Motivasi juga memiliki siklus, hal ini dikarenakan kehidupan manusia yang dinamis, maka motivasi yang muncul untuk melakukan sebuah kegiatan juga dapat berubah, dapat juga muncul ataupun menghilang secara tiba-tiba. Contohnya, para pelajar bisa memiliki banyak motivasi berbeda untuk mendapat nilai tinggi saat ulangan, seperti ingin menjadi urutan pertama, atau karena ingin mendapatkan penghargaan dari orang tuanya. Bergantung dari motifnya, sebuah motivasi bisa menjadi sangat kuat dan berlanjut, atau hanya bersifat sementara saja.

Mengutip dari Zig Ziglar "Banyak orang yang berkata bahwa motivasi tidak akan bertahan lama. Begitu juga dengan mandi - itulah mengapa sebaiknya didapatkan setiap hari." Kesamaan makna setelah motivasi menurut Souders dan Ziglar adalah motivasi akan sangat baik bila didapatkan secara rutin. Artinya, secara tidak sadar, ada kebutuhan yang tidak disadari akan motivasi setiap harinya, baik dari dalam diri individu atau dari luar individu.

Sehingga bisa kita sederhanakan bahwa motivasi adalah sebuah proses internal dalam kehidupan manusia yang mampu mendorong perubahan atau aktivitas dalam kehidupan manusia.

Faktor eksternal dan internal mampu menjadi motivasi bagi seseorang untuk melakukan sesuatu. Umumnya manusia akan termotivasi melakukan sesuatu karena adanya tujuan yang ingin dicapai atau karena ingin merasakan emosi tertentu. Terakhir, motivasi juga memiliki siklus, bisa muncul atau menghilang, ataupun berubah bergantung dorongan yang ada.

Anak-anak tidak hanya mengalami pertumbuhan secara fisik saja, namun juga secara mental, emosional, dan sosial (Morinaga, 2021). Menurut filsuf dan ilmuwan Jean Piaget, anak-anak punya cara berpikir yang berbeda dengan orang dewasa, dimana anak-anak memiliki kecenderungan untuk bertanya atau mencari tahu bagaimana cara dunia bekerja, umumnya menggunakan imajinasi. Berbagai jenis kegiatan yang anak lakukan dan alami akan berpengaruh pada bagaimana seorang anak kelak akan mempersepsikan dunia.

Menurut Rahmadani tentang masa pertumbuhan mental anak, pada usia 2-7 tahun anak masuk pada tahap preoperational stage, dimana anak mulai mengembangkan imajinasi dan memori, pada tahap ini anak mampu memahami sebuah simbolisme serta konsep dan ide tentang masa lalu dan masa depan. Pada tahap berikutnya yaitu concrete operational stage di usia 7-11 tahun, anak mulai menyadari fenomena eksternal, dunia yang berjalan di sekitarnya, dan perasaan orang lain. Anak mulai menyadari bahwa tidak semua orang berbagi pikiran yang sama, perasaan yang serupa, dan keyakinan yang sama. (2019)

Menurut Rohmah (2021, 137) faktor internal yang dapat memunculkan minat belajar anak adalah sebagai berikut:

Kebutuhan: atau bisa disebut juga motif, adanya kebutuhan yang harus dipenuhi lantas perlu melakukan kegiatan

belajar secara rutin, seperti mendapatkan nilai bagus supaya bisa naik kelas

Keingintahuan: adalah sikap serta perasaan yang tinggi untuk mengetahui sesuatu, atau terdorong untuk mengetahui sesuatu lebih jelas. Contohnya supaya anak bisa ikut bermain kartu, anak tersebut akan bertanya dan mempelajari bagaimana cara bermain dan peraturannya.

Motivasi: diketahui juga sebagai penggerak batin dari dalam diri anak untuk terus belajar dan mempertajam kemampuan diri. Contohnya anak yang akan bertanding sepak bola akan memiliki dorongan untuk menjadi juara

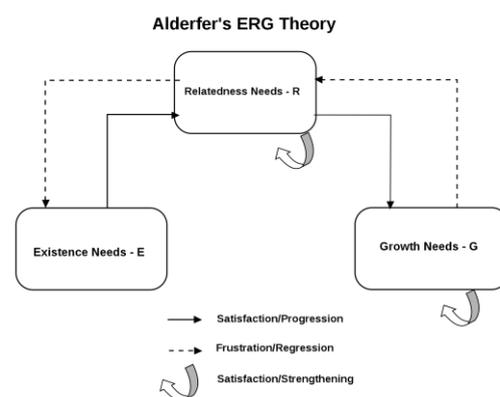
Fokus perhatian: dimana anak akan mampu untuk memusatkan seluruh perhatiannya untuk mempelajari sesuatu. Contohnya supaya bisa fokus belajar matematika, seorang anak akan belajar di kamar untuk menjauhi suara televisi.

Faktor internal tersebut mempengaruhi bagaimana anak akan bertindak untuk mencapai keinginannya, sehingga pemikiran yang baik supaya anak termotivasi penting agar anak mampu belajar dan berkembang baik fisik maupun mental. Khususnya dalam motivasi, saat ini banyak sekali cara dalam memberikan kalimat motivasi pada anak, salah satunya melalui bentuk video kalimat motivasi. Dengan mempertimbangkan faktor usia anak, kebiasaan anak dalam bermain, berimajinasi, dan mencari tahu berperan penting dalam menampilkan kalimat motivasi untuk anak dibandingkan dengan kalimat motivasi untuk orang dewasa.

Clayton Paul Alderfer adalah seorang ahli psikolog asal Amerika, ia menyusun sebuah perkembangan dari teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow pada tahun 1961 sampai dengan 1978. Kemudian ia memunculkan teori motivasi bernama ERG yang merupakan

kependekan dari *Existence-Relatedness-Growth*. Ketiga kategori ini merupakan pengelompokan dari lima hirarki kebutuhan Maslow dimana *Existence* mencakup kebutuhan dasar manusia seperti sandang, pangan dan papan serta keamanan. Kemudian *Relatedness* mencakup hubungan sosial dan relasi kita akan sesama manusia, yang serupa dengan hirarki ketiga dan keempat Maslow akan kasih sayang dan penghargaan. Pada kategori terakhir terdapat *Growth*, dimana kategori ini mencakup hirarki teratas Maslow yaitu penghargaan dan aktualisasi diri.

Perbedaan yang jelas antara teori ERG Alderfer dan Maslow adalah seseorang tidak perlu memenuhi tingkatan terbawah pada hirarki Maslow untuk meningkat pada hirarki di atasnya. Teori ERG memiliki pendekatan yang lebih fleksibel dimana seseorang dapat memiliki kebutuhan akan semua kategori, seseorang akan berusaha memenuhi kategori yang paling mendasar dahulu kemudian berpindah ke kategori yang lebih tinggi. Berlaku pula sebaliknya, ketika seseorang kesulitan memenuhi kategori yang lebih tinggi, ia akan beralih fokus untuk memenuhi kebutuhan yang lebih rendah. (Kurt, 2023)



Gambar 1: Diagram teori ERG Alderfer (educationlibrary.org)

Secara sederhana, penjelasan dari *motion graphics* adalah grafis yang bergerak. *Motion graphics* juga mampu dijelaskan dengan *motion design*, menghubungkan antara gerak (*movement*) dan elemen desain. Desain digerakkan dengan bantuan waktu dan ruang, yang membuat unsur gerak memungkinkan dari sebuah desain statis. (Silveira)

Motion graphics merupakan cabang dari animasi, dimana pada awal sejarahnya animasi memanfaatkan teknik cel seperti dalam kartun Walt Disney yang digambar manual tiap frame kemudian digerakkan dengan mengubah halaman frame secara cepat. Sedangkan pada motion graphics, elemen grafis digerakkan secara langsung. Pada mulanya pergerakan elemen sederhana dimanfaatkan dalam pembuatan opening title dalam sebuah film, Secara berkelanjutan muncul film pendek yang memanfaatkan pergerakan elemen seperti Boogie-Doodle oleh Norman McLaren pada tahun 1940, menandai lahirnya motion graphics.

Dari latar belakang diatas, penelitian ini dilakukan untuk mempelajari dan menganalisis visual kalimat motivasi untuk anak bercitra motion graphics di Minilemon Indonesia

METODE PENELITIAN

Tujuan Penelitian

Penelitian berikut memiliki tujuan untuk menganalisis bagaimana penampilan teori motivasi dalam visualisasi media motion graphics dalam konten *Quotes Voice* di Minilemon Indonesia. Dari tujuan tersebut, maka digunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Tahapan penelitian deskriptif kualitatif mencakup:

- (1) Pengumpulan data.
- (2) Analisis data.

- (3) Penyajian data.

(Purna, 2021)

Sumber Data Penelitian

Untuk menyusun analisis penelitian, diperlukan sumber data penelitian, adapun definisi dari sumber data adalah subyek dari mana data diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2006:129).

Metode Penelitian

Sebagaimana dijabarkan oleh Arikunto (2010:265) penelitian menggunakan berbagai cara untuk menyadur dan mengumpulkan data secara teratur dan efisien. Cara-cara tersebut bisa diibaratkan sebagai alat bantu yang memudahkan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Dalam penelitian ini, informasi dikumpulkan terutama melalui tinjauan literatur, yang melibatkan pemeriksaan berbagai sumber seperti buku, jurnal, majalah, temuan penelitian sebelumnya (tesis dan disertasi), dan bahkan sumber daya online yang relevan seperti situs web dan surat kabar. (Nazir, 1998:112). Memanfaatkan teori ERG oleh Clayton Paul Alderfer, peneliti membedah bagaimana *Quotes Voice Minilemon* mampu menggambarkan teori tersebut dalam bentuk visual.

Proses analisis data melibatkan serangkaian langkah evaluasi, pengelompokan, interpretasi, dan validasi data sehingga fenomena yang diamati dapat memiliki keterkaitan dalam konteks sosial, akademis, dan ilmiah. Mulyana (2004:180) mengungkapkan bahwa tidak ada pendekatan yang secara kaku dan seragam dalam menganalisis data, terutama dalam konteks penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara induktif, yang mana peneliti mengikuti alur penelitian dari data valid menuju penggunaan teori yang sesuai. (Bungin, 2015:28)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk membedah dan menganalisis kumpulan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai elemen-elemen teori motivasi ERG Alderfer dalam video motivasi Quotes Voice Minilemon. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, penelitian ini akan menggunakan analisis dengan teori ERG milik Clayton Paul Alderfer yang menjadi bagian dari tahapan penelitian analisis data deskriptif kualitatif.

Pada tahapan penelitian ini, peneliti melakukan dua langkah utama:

Pertama: Memasukkan visualisasi dari isi tiap quotes yang muncul di tiap Quotes Voice Minilemon. Visualisasi ini berupa tangkapan layar dari Quotes Voice Minilemon yang dapat membantu memahami makna quotes dengan lebih baik.

Kedua: Membedah visualisasi tersebut untuk mendapatkan hubungan antara visualisasi dan maknanya. Hal ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan dari teori ERG Alderfer. Teori ERG Alderfer menjelaskan tiga kebutuhan dasar manusia, yaitu *Existence*, *Relatedness*, dan *Growth*. Peneliti akan menganalisis bagaimana visualisasi dari quotes tersebut mencerminkan ketiga kebutuhan dasar manusia ini.

Dengan melakukan dua langkah ini, peneliti diharapkan dapat memahami makna quotes dengan lebih baik, menganalisis bagaimana quotes tersebut dapat memengaruhi kebutuhan dasar manusia, dan memberikan wawasan baru tentang bagaimana quotes dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, khususnya pada anak-anak.



Gambar 2: Quotes Voice ep.28 no.1 “Berikut tips untuk membentuk gaya hidup yang lebih baik”

Aspek: *Existence & Relatedness*

Varian: Kebutuhan dasar & hubungan

Konteks:

Ditunjukkan Memey sedang berada di dalam sebuah toko, yang tertulis toko sepatu. Kemudian Memey mulai berbicara sebuah kata motivasi dari Brad Pitt (aktor Hollywood kawakan) disertai teks yang mengikuti “jangan pernah membeli barang yang tidak diperlukan, dengan uang yang tidak kita miliki, hanya untuk mencari pujian dari orang lain.”

Maksud:

Memey mengindikasikan untuk tidak membeli barang-barang seperti sepatu mewah dengan uang yang tidak sedang kita miliki seperti membeli dengan kartu kredit atau pada saat ini marak dengan fenomena PayLater dan pinjaman online hanya untuk mendapat apresiasi sesaat dari orang lain.



Gambar 3: *Quotes Voice* ep.28 no.2 “Berikut tips untuk membentuk gaya hidup yang lebih baik”

Aspek: *Existence*

Varian: Sandang-pangan-papan & keamanan

Konteks:

Ditunjukkan Memey sedang berada di sebuah balkon griya tawang, kemudian Memey memberikan kutipan kata bijak dari Jake Gyllenhaal (aktor Hollywood) yaitu “orang kaya menjaga kekayaannya dengan hidup hemat, tetapi orang-orang miskin tetap miskin karena gaya hidupnya seperti orang kaya”

Maksud:

Memey memberikan gambaran bahwa untuk mencapai keamanan dan kenyamanan selayaknya orang-orang kaya, maka seseorang juga harus memiliki mindset seperti mereka. Dimana orang-orang kaya tidak menghamburkan uang pada hal-hal yang tidak krusial seperti mobil mahal di awal, namun menabung dan memutarakan uang.



Gambar 4: *Quotes Voice* ep.90 no.1 “Kenapa kita perlu memperhatikan pergaulan kita?”

Aspek: *Relatedness*

Varian: Sosial, hubungan antar manusia

Konteks:

Ditunjukkan Minggu sedang berada diantara grup sahabat yang terlihat senang dan bahagia. Kemudian Minggu mengutip sebuah kata-kata bijak dari penemu terkenal Nikola Tesla “Orang cerdas cenderung memiliki lebih sedikit teman, daripada orang kebanyakan. Semakin pintar anda, semakin selektif anda jadinya”

Maksud:

Bagi beberapa orang, kadang sangat sulit untuk memiliki dan mengatur banyak pertemanan, namun intinya adalah memiliki pertemanan yang meskipun sedikit, harus tetap berarti dan memberikan manfaat positif bagi dirinya sendiri. Karena kecenderungannya orang-orang cerdas sekalipun memiliki inner circle yang khusus dimana berisi teman-teman yang lebih suportif dan

saling membantu satu sama lain dalam kesulitan.



Gambar 5: *Quotes Voice* ep.90 no.1 “Kenapa kita perlu memperhatikan pergaulan kita?”

Aspek: Relatedness

Varian: Sosial, hubungan antar manusia

Konteks:

Ditunjukkan Minggu sedang berada di tengah diskusi/rapat pekerjaan. Kemudian Minggu membacakan sebuah kata bijak dari Gita Wirjawan (seorang pebisnis terkenal Indonesia) yang mengatakan “Untuk jadi pengusaha sukses harus berani mengambil resiko & mengelilingi diri dengan orang-orang yang bisa menutupi kekurangan kita.”

Maksud:

Melalui visual diskusi pekerjaan dan kata bijak dari Gita Wirjawan mengenai ambil resiko dan lingkungan sosial, jika ingin melangkah naik dalam kehidupan, maka hendaknya seseorang harus haus akan tantangan, serta berteman dengan

orang-orang mampu menutupi kelemahan kita, supaya kita belajar mengatasi kelemahan kita dan mampu meningkatkan diri melalui tantangan yang terus dihadapi.



Gambar 6: *Quotes Voice* ep.72 no.1 “Bagaimana cara bekerja dari hal yang kita suka?”

Aspek: *Growth*

Varian: Aktualisasi diri

Konteks:

Ditampilkan Togar sedang berada di sebuah latar yang menggambarkan teater atau bioskop, ditandai dengan kursi teater, popcorn dan softdrink di sandaran tangan kursi, roll film sebagai latar, dan korden merah yang umumnya menjadi indeks sebuah teater dan bioskop. Kemudian Togar membacakan kata bijak dari Raditya Dika (penulis buku, komika, dan direktur film Indonesia) tentang “Kalau kamu suka membaca, mulailah menulis. Kalau kamu suka menonton, mulailah membuat video. Beranilah menjadi pencipta ketimbang hanya jadi

penikmat.”

Maksud:

Togar memberikan sebuah kata bijak dari Raditya Dika yang menggambarkan bagaimana seseorang bisa berkembang dan tumbuh dari hal yang ia sukai. Seseorang bisa memiliki hobi seperti menonton film, namun daripada hanya menjadi penonton, seseorang bisa menjadi pembuat film untuk mengeksplorasi semua bakat dan kemampuan yang selama ini ia pelajari. Dari sinilah seseorang bisa berkembang dan memiliki kemampuan dari hal yang ia sukai, alih-alih hanya menjadi penikmat saja.



Gambar 7: *Quotes Voice* ep.72 no.2
“Bagaimana cara bekerja dari hal yang kita sukai?”

Aspek: *Existence & Growth*

Varian: Keamanan finansial & aktualisasi diri

Konteks:

Ditampilkan Togar berada di depan latar sebuah karya seni, yang digambarkan dengan topeng karya, botol vas, dan roll film. Kemudian Togar membacakan sebuah kata bijak dari Jack Ma (pebisnis terkenal Tiongkok) yang mengatakan “Hidup lebih penting cari bahagia, bukan hanya cari uang, tapi cari bidangmu sendiri. Apa yang kamu sukai, tekuni, sampai jadi ahli. Nanti uang yang akan kejar-kejar kamu.”

Maksud:

Masih berhubungan dengan *Quotes Voice* ep.28 no.4 yaitu kata bijak dari Gary Vee, kali ini Togar menggambarkan bekerja dari hal yang disukai (contohnya seni) yang mampu menghasilkan uang, karena menurut Jack Ma, lebih penting mencari kebahagiaan daripada hanya bekerja semata. Menekuni dan mengaktualisasi diri akan jauh lebih menghasilkan daripada hanya bekerja dan mencari imbalan semata.

Hasil Temuan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti melihat bagaimana *Existence-Relatedness-Growth* ditafsirkan dalam video *Quotes Voice Minilemon Indonesia*. Dalam penelitian ini, peneliti memakai teori ERG Clayton Paul Alderfer, yang merupakan turunan dari teori Piramida Kebutuhan Abraham Maslow. Konsep pengelompokan menjadi *Existence, Relatedness*, dan *Growth* dari tiap tingkat piramida Kebutuhan Maslow dan esensi bahwa manusia mampu memenuhi kategori yang mana saja, dengan kecenderungan untuk memenuhi tingkat terbawah dahulu menjadi dasar dari teori Alderfer. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana visualisasi dalam frame di video *Quotes Voice Minilemon* melalui kajian dari teori Clayton Paul Alderfer tentang *Existence-Relatedness-Growth* yang mampu ditimbulkan dari visualisasi dalam tiap *quotes* di video *Quotes Voice Minilemon*.

Pada penelitian ini peneliti mendapati pada tiap video Quotes Voice Minilemon memiliki tema besarnya sendiri, dimana tiap tema besar mewakili paling tidak satu kategori dari teori ERG. Contohnya pada Quotes Voice episode 28 “Berikut tips untuk membentuk gaya hidup yang lebih baik” memiliki tema besar tentang gaya hidup menuju kaya. Untuk mencapai gaya hidup menuju kaya, seseorang perlu memenuhi kebutuhan dasarnya terlebih dahulu, kemudian tidak menghamburkan uang pada hal-hal yang tidak menunjang kehidupannya seperti mobil mahal dan fesyen bermerk. Penggambaran tema besar ini masuk dalam pengelompokan *Existence*, dimana seseorang cenderung akan memenuhi 3 kebutuhan dasarnya terlebih dahulu, yaitu sandang-pangan-papan, kemudian baru memenuhi aspek lainnya.

Urutan episode Quotes Voice Minilemon tidak sesuai teori Maslow, tapi sesuai ERG Alderfer yang lebih fleksibel. Episode 28 (*Existence*), 72 (*Growth*), 90 (*Relatedness*) tidak berurutan. Quotes Voice Minilemon bebas membahas kategori kebutuhan tanpa urutan tertentu.

Dari temuan peneliti, bisa diketahui bahwa hubungan antara elemen teori ERG Alderfer dengan visualisasinya melalui perwakilan secara langsung beberapa ikon yang mampu mewakili situasinya, seperti pada Pada Quotes Voice episode 72 “Bagaimana cara bekerja dari hal yang kita sukai?” yang kebanyakan memberikan visualisasi quotes hampir secara harfiah. Seperti isi quotes Raditya Dika tentang pengamat menjadi pelaku hobi, divisualkan menggunakan karakter Minilemon bernama Togar yang sedang menonton film. Pendekatan penggambaran secara harfiah beserta karakter kartun yang lucu ini diharapkan mampu menarik minat anak untuk menonton, serta memberikan pemahaman tentang konsep yang dimaksud dengan lebih mudah.

Masa kecil seorang anak tentu akan mengalami banyak pembelajaran, baik secara akademis maupun non-akademis. Seorang anak yang umumnya belum mengetahui bagaimana orang dewasa bekerja akan mampu memiliki gambaran melalui visualisasi yang ada dalam video Quotes Voice Minilemon, dimana dalam tiap video digambarkan bagaimana konsep pekerjaan digambarkan melalui perkantoran, persahabatan dan pertemanan digambarkan melalui teman-teman yang berkumpul dan bersenang-senang bersama, dan konsep hobi dan kesenangan digambarkan melalui film dan seni, sesuatu yang mulai dipahami oleh anak.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Video Quotes Voice Minilemon dibuat dengan tujuan membangun karakter anak melalui penggambaran teori motivasi dengan cara yang mudah dipahami. Sasaran utama video ini adalah anak-anak usia 3-9 tahun yang masih dalam tahap belajar tentang dunia.
2. Metode yang digunakan dalam video ini adalah dengan menggunakan visualisasi karakter kartun Minilemon dan kegiatan yang menggambarkan isi quotes secara harfiah. Selain itu, video ini juga menggambarkan teori motivasi ERG Alderfer melalui tema besar di setiap video, yaitu *Existence* (kebutuhan dasar), *Relatedness* (kebutuhan akan hubungan sosial), dan *Growth* (kebutuhan untuk berkembang). Quotes yang dimuat dalam video ini juga dipilih agar mewakili berbagai kategori ERG.
3. Fleksibilitas seseorang untuk memenuhi kebutuhan yang dipilihnya selaras dengan jadwal pengunggahan Quotes Voice yang hampir setiap hari. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk

mendapatkan berbagai jenis motivasi setiap harinya dengan berbagai jenis kategori ERG. Diharapkan dengan menonton video ini, para audiens dapat mendapatkan ilmu dan motivasi untuk mengarahkan diri menuju perubahan yang lebih baik, terutama untuk masa depan generasi muda Indonesia.

Secara keseluruhan, video Quotes Voice Minilemon adalah cara yang kreatif dan mudah dipahami untuk membantu anak-anak belajar tentang motivasi dan membangun karakter.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penelitian ini menghasilkan beberapa saran yang dapat dimanfaatkan bagi masyarakat serta untuk keberlanjutan penelitian dengan topik serupa.

1. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih memusatkan perhatian pada praktek langsung dari teori ERG yang diajukan oleh Clayton Paul Alderfer. Melalui penelitian ini, diharapkan telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman dan analisis lebih lanjut mengenai teori ERG tersebut, sebagaimana yang telah dilakukan dalam penelitian sebelumnya. Diharapkan bahwa penelitian ini telah mampu mendorong perkembangan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan generasi muda, dalam hal motivasi, yang meliputi prioritas kebutuhan dan gaya hidup
2. Penelitian mengenai analisis hubungan teori motivasi dalam media telah dianggap menarik, terutama bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin menjelajahi makna yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Penelitian semacam ini tidak hanya membatasi diri pada media video saja, melainkan juga mencakup media daring dan luring lainnya yang menarik untuk

dieksplorasi dan dipelajari hubungannya dengan teori motivasi. Harapannya adalah bahwa penelitian berikutnya dapat menyelidiki visualisasi dan interpretasi teori motivasi ERG Alderfer dalam berbagai jenis media, baik yang konvensional maupun yang tidak konvensional.

Ucapan Terimakasih

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan karunia, dan rahmat-Nya selama pembuatan jurnal ini berlangsung.
2. Orang tua kakak, dan saudara sepupu dari dari peneliti yang telah memberikan restu, motivasi, semangat dan bantuan fisik, mental, dan material selama penelitian jurnal ini berlangsung.
3. Bapak Reno Halsamer dan Ibu Elly Tumiwa Halsamer, selaku Founder dan Chief Marketing Officer Rumah Creative Centre
4. Bapak Dr. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd. dan Bapak Dr. Bing Bedjo T., S.Sn., M.Si. selaku dosen pembimbing peneliti dan Ibu Ani Wijayanti Suhartono, S.Sn., M.Med.Kom., selaku koordinator LEAP CII.
5. Eric Agus Firmansyah sebagai mentor dan senior peneliti di Rumah Creative Centre yang telah membimbing peneliti dalam praktek kerja industri kreatif.
6. Bapak Heriyadi Natawijaya, Fikri Abdan, dan Ostin Octafianus selaku CEO, Production Manager, dan Creative Director Minilemon (berurutan).
7. Bapak Khalid dan Bapak Arif Rakhman yang telah membantu proses pencarian perusahaan magang untuk peneliti.
8. Kolega dan orang-orang yang telah berkontribusi selama proses pembuatan jurnal ini berlangsung.

Daftar Referensi

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Bungin, B. (2015). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Firmansyah, E. A. (Ed.). (n.d.). *Rumah Creative Centre Company Profile*. Minilemon
- Morinaga Platinum. (2021, August 10). Psikologi Perkembangan Anak: Ketahui Faktor Dan Tahapannya. <https://morinaga.id/id/milestone/psikologi-perkembangan-anak-teori-faktor-dan-tahapannya>
- Mulyana, D. (2004). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir. (1998). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Purna, P. A., & Pusposari, D. (2021). *Kepribadian dan Aktualisasi Diri Unyil dalam Petualangan Si Unyil*. JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts, 1(2), 280-293.
- Rahmadani, A. (2019) Pentingnya Kenali Perkembangan mental Anak Sejak dini, Generasi Maju. Available at: <https://www.generasimaju.co.id/artikel/5-tahun/tumbuh-kembang/pentingnya-kenali-perkembangan-mental-anak-sejak-dini> (Accessed: 28 May 2024).
- Reeve, J. (2015). *Understanding motivation and emotion* (6th ed.). Hoboken, NJ: Wiley.
- Revita, T. (2023). *Motion graphic: Pengertian, Fungsi Dan tugasnya*. Retrieved from <https://dailysocial.id/post/motion-graphic>
- Rohman, N., & Herawati, N. (2021). Menumbuhkan Minat Belajar Pada Anak. In Psikologi Parenting (pp. 1–217). essay, Bintang Semesta Media.
- Kurt, S. (2023, October 9). *Alderfer's ERG theory*. Education Library. <https://educationlibrary.org/alderfer-s-erg-theory/#maslows-maslows-hierarchy-of-needs-vs-erg-theory>
- Silveira, F. (2023, August 3). *What is motion graphics?*. Mowe Studio. mowe. <https://mowe.studio/what-is-motion-graphics/#:~:text=Motion%20graphics%20means%20graphics%20in,design%20elements%20easier%20to%20understand>.
- Souders, B. (2019). *What is motivation? A psychologist explains*. Retrieved from <https://positivepsychology.com/what-is-motivation/>.