

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi merupakan gambar/objek yang tersusun secara beraturan yang akan dimanipulasi dan akan diatur dalam waktu yang ditentukan sehingga akan membuat gambar/objek tersebut terlihat bergerak. Gambar/objek tersebut bisa berupa tulisan, manusia, hewan, tanaman, Gedung dan masih banyak lagi. Animasi sendiri diambil dari Bahasa latin “Anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi sendiri ada 3 jenis yaitu stop motion, animasi tradisional, dan animasi komputer. Animasi komputer sendiri ada 2 jenis yaitu animasi 2D dan animasi 3D.

Animasi pertama yang ada di dunia yaitu Humorous Phases of Funny Faces, oleh James Stuart Blackton tahun 1906. Sebenarnya, sudah lama sekali manusia telah mengenal teknologi gambar yang bergerak. Namun baru James Stuart Blackton, seorang kartunis surat kabar, yang membuat animasi dalam format standar film pendek. Pada tahun 1914, Earl Hurd menemukan sebuah teknik baru dalam pembuatan animasi. Teknik ini diberi nama cell animation. Cara menggunakan teknik ini yaitu memisahkan gambar latar belakang atau Background dan objek diam dengan bagian gambar yang akan bergerak. Teknik ini menjadi teknik yang paling sering digunakan dalam pembuatan animasi sampai dengan abad ke-20.

Komik merupakan gambar/ilustrasi yang disusun sesuai urutan sehingga memiliki alur cerita dan biasanya dipadukan dengan teks. Awal mula komik hanya mengangkat cerita komedi. Hal tersebut dikarenakan komik berasal dari istilah

bahasa Yunani yaitu “komikos” yang artinya bercanda atau bersuka cita. Namun seiring perkembangan waktu cerita yang diangkat semakin berkembang mulai dari action, drama, romance, horror dan masih banyak lagi.

Para ahli sepakat bahwa komik pertama yang dicetak dan dipublikasikan secara global yaitu komik “*Les Amours de Mr. Vieux Bois*” oleh komikus Rudolphe Topffer pada tahun 1837. Komik ini pembuatannya dimulai tahun 1827 yang kemudian diterjemahkan dan diterbitkan di Amerika Serikat pada tahun 1842 dan berubah menjadi “*The Adventures of Obadiah Oldbuck*”. Komik ini dibuat dalam bentuk 6 sampai 12 panel setiap halaman dan memiliki 40 halaman.

Pembelajaran merupakan hal penting bagi semua manusia. Mulai dari Anak usia dini, anak-anak, remaja, dan dewasa. Usia dewasa merupakan usia di mana kita melakukan penerapan pembelajaran yang telah dilakukan. Di usia Remaja merupakan usia di mana proses pendewasaan dari anak-anak menjadi dewasa. Usia anak-anak merupakan masa di mana anak mulai belajar serius. Dan anak usia dini merupakan awal mulai anak belajar mengenai moral, kehidupan, etika dan lain lain (Mukhamad Murdiono, 2008).

Sebuah Jurnal yang berjudul “Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini” Usia dini merupakan awal mula dikenalkannya belajar pada anak-anak. Pada usia ini biasanya anak-anak akan diajarkan tentang hal apa yang boleh dilakukan dan hal yang tidak boleh dilakukan. Namun pada usia tersebut anak anak belum bisa belajar yang terlalu berat. Sehingga membutuhkan suatu metode pembelajaran yang dianggap bermain oleh anak. Padahal sebenarnya anak itu bermain sambil belajar (Ahmad Zaini, 2015).

Perkembangan zaman saat ini banyak anak usia dini sudah diberi kan handphone oleh orang tuanya. Biasanya dikarenakan orang tua anak tidak mau repot atau memang sedang sibuk. Hal tersebut mempengaruhi perkembangan anak usia dini yang semakin banyak berasal dari internet atau handphone.

Pada saat pandemic covid beberapa waktu lalu juga mempengaruhi tingkat penggunaan handphone atau gadget. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) Sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam tiga bulan terakhir. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Selain itu, sebanyak 12% anak-anak pada usia ini mengakses internet. Anak prasekolah memiliki proporsi paling besar, yakni 20,1%, dibandingkan anak balita yang sebesar 10,7% dan bayi 0,9%. Sedangkan, hanya 0-1% anak usia dini yang menggunakan komputer pada periode waktu yang sama. (Badan Pusat Statistik, 2020)

Pemakaian handphone anak usia dini biasanya berupa melihat video animasi di youtube dan bermain game. Hal tersebut memeberikan hal negative dan positif. Hal negatifnya yaitu banyak anak usia dini yang ingkar janji dengan orang tuanya mengenai jam bermain handphone. Sedangkan hal positifnya anak usia dini bisa belajar dengan mudah melalui handphone. Sehingga pembelajaran melalui buku cerita anak atau buku ilustrasi sudah mulai ditinggalkan.

Animasi 2D yang akan buat ini merupakan animasi yang digabungkan dengan komik. Animasi ini terinspirasi oleh game dari Jepang yang berjudul “*Persona 5*”. Game tersebut merupakan sebuah game RPG yang bercerita tentang

seorang anak SMA yang telah disalah sangka menyerang orang dan akhirnya dimasukkan penjara, karena masih dibawah umur, dia dikeluarkan dari sekolah dan ujungnya pindah ke Tokyo dan dengan syarat mendapatkan masa percobaan untuk bersekolah di Shujin High Academy. Tetapi kota Tokyo sedang mengalami kecelakaan misterius dan penyakit mental yang menyebar. Kita beserta anggota tim kita dan seekor kucing menjadi Phantom Thieves untuk mencuri hati mereka yang telah menjadi korup. permainan ini dirilis di Jepang pada September 2016. Di dalam game tersebut ketika di bagian story menggunakan animasi yang digabungkan dengan komik. Sehingga membuat game ini cukup unik dibandingkan game yang sejenis lainnya.

Berdasarkan jurnal “Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini” metode pembelajaran melalui animasi lebih efektif dibandingkan melalui metode lainnya (Ponza, Jampel, Sudarma, 2018). Sehingga dibuatnya animasi 2D ini dikarenakan di usia anak-anak lebih menyukai pembelajaran melalui media animasi. Penggabungan animasi dan komik ini bertujuan untuk memberikan anak-anak kesan baru dalam melihat animasi. Serta digabungkannya dengan komik ini juga bertujuan agar melatih tingkat membaca anak-anak di usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditemukan permasalahan :

1. Bagaimana konsep animasi 2D cerita “ayam dan ikan tongkol” agar terlihat baru dikalangan anak-anak.
2. Bagaimana pembuatan animasi 2D cerita “ayam dan ikan tongkol” agar terlihat baru dikalangan anak-anak.

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari perancangan ini yaitu :

1. Membuat konsep animasi 2D cerita “ayam dan ikan tongkol” agar terlihat baru dikalangan anak-anak.
2. Membuat pembuatan animasi 2D cerita “ayam dan ikan tongkol” agar terlihat baru dikalangan anak-anak.

D. Manfaat

Berdasarkan tujuan di atas maka manfaat dari perancangan ini yaitu :

1. Bagi Penulis
Meningkatkan ide-ide dan kreatifitas penulis dalam pembuatan animasi.
2. Bagi Akademik
Mendapatkan pengetahuan animasi yang dapat digunakan untuk contoh atau acuan mahasiswa lainnya.
3. Bagi Anak-anak
Meningkatkan rasa keingintahuan anak tentang pembelajaran melalui animasi.

E. Tinjauan Pustaka

Perancangan ini juga mengacu pada beberapa referensi yang sudah pernah dibuat. Referensi ini berfungsi agar dalam perancangan tidak keluar dari standar perancangan dan juga penelitian. Berikut ini referensi yang digunakan dalam perancangan perancangan ini.

Melalui sebuah jurnal yang berjudul “*Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan Teknik Manual Drawing*” karya Halida Dwi Edyati dan Nugrahardi Ramadhani (2020:271 (Zaini, BERMAIN SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA DINI, 2015)) mengatakan Tren animasi semakin meningkat di kota besar-kota besar di Indonesia. Menurut data dari BEKRAF, animasi merupakan salah satu sub-sektor industri kreatif prioritas yang menjadi fokus untuk dikelola dan dikembangkan untuk memajukan perekonomian negeri. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, sub-sektor film, animasi dan video menciptakan nilai tambah sebesar Rp. 1.578,2 Miliar rupiah dengan pertumbuhan mencapai 10,09%. Karena itu, pemerintah sedang mendorong produk animasi untuk bisa menembus pasar ekspor, baik dalam bentuk jasa pembuatan, maupun hasil karya berupa tayangan di televisi maupun di aplikasi digital serta hasil produk intelektual property dari sebuah karya animasi. Animasi manual drawing dinilai paling dekat dan familiar dengan masyarakat. Remaja tumbuh berkembang dengan menonton animasi di televisi. Animasi 2D memiliki keunggulan efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik.

Jurnal di atas bermanfaat untuk mengetahui bagaimana perkembangan animasi di Indonesia. Jurnal diatas mengatakan bahwa sekarang ini banyak kota besar yang semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil pertumbuhan animasi sebesar 10,09%.

Sebuah Jurnal yang berjudul “*Pengembangan Media Film Pembelajaran Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah*” karya Manik Larasatic (2017:1) mengatakan Salah satu perkembangan

teknologi dibidang hiburan adalah berkembangnya film animasi. Penyampaian informasi menggunakan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau secara lisan. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Film animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan ilmu pengetahuan tentang segala hal, karena tampilan yang menarik dengan berbagai warna sehingga dapat mengurangi kebosanan anak dalam pembelajaran.

Jurnal di atas bermanfaat untuk mengetahui bahwa animasi juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang unik untuk anak. Jurnal diatas mengatakan bahwa animasi berguna untuk melakukan visualisasi agar materi yang dijelaskan dapat tergambarkan dengan jelas.

Jurnal dengan judul “Penciptaan Film Pendek Animasi 2d Silent Comic Dengan Tema Rise Up Dengan Metode Rigging Menggunakan After Effect” karya Dinda Lorena Pinkan (2020:2) juga mengungkapkan Anak remaja memiliki kecenderungan menyukai film animasi, karena film animasi pada dasarnya didasarkan pada cerita-cerita dan gambar-gambar lucu yang berbau fantasi. Oleh karena itu anak-anak maupun remaja menyukai film kartun sebab mereka menggunakannya sebagai wadah untuk berfantasi dengan gambarnya yang unik dan lucu (Setiawan, 2013)

Jurnal di atas bermanfaat untuk mengetahui bagaimana tingkat minat menonton animasi pada anak-anak. Jurnal diatas mengatakan bahwa animasi pada dasarnya didasarkan pada cerita-cerita dan gambar-gambar lucu yang berbau fantasi. Oleh karena itu anak-anak maupun remaja menyukai animasi.

Menurut Jurnal "*Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*" karya Ahmad Zaini (2015:119) mencantumkan bahwa Rentang usia anak usia dini yaitu antara 4-6 tahun yang secara terminologi disebut juga sebagai anak usia pra sekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa golden age, di mana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian (Isjoni, 2011: 19).

Jurnal di atas bermanfaat untuk mengetahui kapan sebaiknya anak-anak mulai belajar. Jurnal diatas mengatakan bahwa usia anak usia dini yaitu antara 4-6 tahun menurut Para ahli menyebut sebagai masa golden age, di mana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%.

Menurut Jurnal yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2d Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sd*" karya Anisa Windari Septiani Putri (2016:3) banyak siswa yang belum memahami tentang ciri-ciri karakter tokoh-tokoh dalam cerita anak, dan juga masih banyak siswa tidak dapat menyimpulkan

isi cerita dalam teks cerita anak. Hal tersebut dikarenakan belum adanya pemanfaatan sumber belajar yang maksimal oleh guru. Guru sudah menggunakan media untuk pembelajaran namun masih berupa media visual atau media cetak. Selama ini pemanfaatan LCD juga hanya untuk pembelajaran di kelas-kelas tinggi yang menggunakan media power point untuk mata pelajaran matematika, IPA, atau terkait komputer atau TIK. Padahal, mata pelajaran bahasa Indonesia yang cenderung memfokuskan pada 4 aspek, perlu adanya media yang dapat digunakan untuk melibatkan 4 aspek tersebut. Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan ceramah dari guru dan mengerjakan soal-soal dari buku. Kurangnya minat siswa dalam belajar, menyebabkan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Jurnal di atas bermanfaat untuk mengetahui bagaimana metode pembelajaran yang disukai oleh anak-anak. Jurnal diatas mengatakan bahwa siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan ceramah dari guru dan mengerjakan soal-soal dari buku. Kurangnya minat siswa dalam belajar, menyebabkan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Ada tugas akhir yang berjudul Pembuatan Animasi 2d Tentang Penerapan Kebersihan Pada Anak-Anak Usia Dini. Karya Melani Sinta Nurjanah tahun 2022. Dalam tugas akhir tersebut menciptakan sebuah animasi untuk anak usia dini yang bertema kebersihan. Animasi tersebut menggunakan teknik *single camera*. *Single camera* memiliki hal positif yaitu kontrol estetika gambar lebih detil, karena tiap shot bisa mengatur audio dan Cahaya. Tetapi juga memiliki hal negatif yaitu

mengulang shot yg sama untuk mengambil angle yg berbeda pada satu adegan, berbeda, kesan yang di tampilkan berasa kurang.

Jurnal di atas memiliki perbedaan dengan tugas akhir ini. Tugas akhir ini menggunakan teknik *multi camera*. Teknik ini memiliki kelebihan Menghemat waktu dalam proses pengerjaan, Mood dan ekspresi pemain bisa terjaga dengan baik.

Kemudian ada tugas akhir yang berjudul Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng karya Afdal Anas (2019). Animasi ini menggunakan Teknik 3D dan juga menggunakan bidikan kamera langsung. Tidak terlalu mementingkan sudut sinematik dan penggambaran peristiwa secara jelas dalam kondisi tetentu.

Jurnal di atas memiliki perbedaan dengan tugas akhir ini. Tugas akhir ini memperhatikan sudut, perspektif, dan zoom dengan efek yang dilebih-lebihkan. Tujuannya untuk mengintensifikasikan suasana adegan dan menampilkan tindakan dengan efek ekstrem.

Itulah refrensi yang digunakan dalam perancangan perancangan ini. Referensi ini dipilih atas dasar materi yang diangkat dan juga kesamaan tema yang diangkat. Refrensi tersebut juga memiliki isi yang cukup mirip sehingga hasil penelitian yang telah dibuat tersebut dapat bermanfaat untuk perancangan ini. Perancangan yang dibuat ini memiliki konsep animasi 2D yang berbeda yaitu mengabungkan unsur animasi serta komik. Perancangan ini juga memiliki tujuan untuk membuat anak usia dini senang bermain dan belajar secara bersamaan. Sehingga akan memberikan kesan baru dalam pembelajaran melalui media animasi.

F. Landasan Teori

1. Desain

Secara umum, **pengertian desain** adalah suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan suatu objek, sistem, komponen, atau struktur. Secara etimologis istilah desain berasal dari bahasa Inggris, yaitu “*design*” yang artinya reka rupa, rencana, atau rancangan. Di dalam proses desain akan memperhitungkan berbagai aspek, seperti; estetika, fungsi, dan berbagai aspek lainnya yang diperoleh dari riset dan pemikiran manusia.

2. Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. (Soetam Rizky, 2011)

3. Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. Animasi diambil dari bahasa latin yaitu “anima” yang memiliki arti jiwa, hidup, semangat. Karakter animasi itu sendiri merupakan kumpulan gambar (tulisan, objek benda, warna, dan efek khusus) yang dibuat seolah-olah hidup. Animasi sendiri diambil dari Bahasa latin “Anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi sendiri ada 3 jenis yaitu stop motion, animasi tradisional, dan

animasi komputer. Animasi komputer sendiri ada 2 jenis yaitu animasi 2D dan animasi 3D.

b. Sejarah Animasi

Animasi pertama yang ada di dunia yaitu Humorous Phases of Funny Faces, oleh James Stuart Blackton tahun 1906. Sebenarnya, sudah lama sekali manusia telah mengenal teknologi gambar yang bergerak. Namun baru James Stuart Blackton, seorang kartunis surat kabar, yang membuat animasi dalam format standar film pendek. Pada tahun 1914, Earl Hurd menemukan sebuah teknik baru dalam pembuatan animasi. Teknik ini diberi nama cell animation. Cara menggunakan teknik ini yaitu memisahkan gambar latar belakang atau Background dan objek diam dengan bagian gambar yang akan bergerak. Teknik ini menjadi teknik yang paling sering digunakan dalam pembuatan animasi sampai dengan abad ke-20.

c. Jenis-Jenis Animasi

Dilihat dari tehnik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1) Animasi Stop-motion (Stop Motion Animation)

Stop-motion animation sering disebut claymation karena pada awal perkembangannya, animasi ini banyak yang menggunakan clay (tanah liat). Tehnik stopmotion animation merupakan animasi yang dibuat melalui cara pengambilan gambar berupa obyek (boneka, action figure atau yang lain) yang digerakkan frame demi frame.

Dalam pembuatannya teknik ini memiliki kesulitan dan membutuhkan kesabaran yang sangat tinggi. Contoh karya stopmotion diantaranya Wallace and Gromit dan Chicken Run karya dari Nick Parks.

2) Animasi Tradisional (Traditional animation)

Animasi Tradisional merupakan tehnik animasi yang paling dikenali hingga kini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi ini merupakan tehnik yang digunakan pertama kali. Pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas kertas/rame. Namun dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional kini telah dikerjakan menggunakan komputer dan sekarang dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi.

3) Animasi Komputer (Computer Graphics Animation)

Animasi ini semuanya dikerjakan menggunakan komputer. Mulai dari pembuatan karakter, mengatur gerakan dan kamera, pemberian suara, dan special efeknya semuanya di kerjakan menggunakan komputer. Dengan menggunakan animasi komputer, sesuatu yang sulit untuk dianimasikan dengan tehnik tradisional atau stopmotion akan lebih mudah dan lebih nyata. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan.

Terdapat banyak jenis software animasi yang beredar di pasaran, dari software yang mempunyai kemampuan yang sederhana hingga

yang mmiliki banyak tool untuk mempermudah pembuatan animasi. Mulai dari yang gratis hingga berbayar. Dari fungsi penggunaan software animasi dapat dikelompokkan menjadi Software Animasi 2 Dimensi dan Software Animasi 3 Dimensi.

4) Software Animasi 2 Dimensi.

Software animasi 2D adalah software yang digunakan untuk membuat animasi tradisional. Mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, mengatur waktu, dapat menambahkan suara. Contoh dari Software Animasi 2D ini antara lain:

- Macromedia Flash
- Adobe Flash
- ToonBoom Studio
- Adobe ImageReady
- Swish Max
- Adobe After Effect

5) Software Animasi 3 Dimensi

Software animasi 3D mempunyai fasilitas dan kemampuan yang canggih untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan tersebut antara lain, membuat obyek 3D, pengaturan gerak kamera, pemberian efek, penambahan video dan suara, dan lain-lain. Contoh dari Software Animasi 3D ini antara lain:

- 3D Studio Max
- Maya
- Bryce
- Vue
- Cinema 4D
- Blender
- Daz3D

6) 12 Prinsip Animasi

Seorang Animator profesional sepertinya harus mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Dibawah ini merupakan 12 Prinsip/Syarat Animasi agar animasi terlihat seperti nyata :

a) Timing (Waktu)

Menentukan gerakan terlihat alami atau tidak. Misalkan gerakan orang berjalan terlalu lambat, sedangkan latar belakang terlalu cepat bergerak. Jadi timing atau waktu ini merupakan sinkronisasi antara elemen yang digunakan di animasi. Grim Natwick, seorang animator Disney pernah berkata, “Animasi adalah tentang timing dan spacing”.

b) Ease In dan Ease Out (Percepatan dan Perlambatan)

Ketika bola di lempar ke atas, gerakan tersebut harus semakin lambat. Dan bola jatuh akan semakin cepat. Ease In dan Ease Out

menyatakan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Slow in sebuah gerakan lambat kemudian menjadi cepat. Slow out sebuah gerakan yang cepat kemudian melambat.

c) Arcs (Lengkungan)

Banyak hal yang terlihat bergerak secara garis lurus padahal sebenarnya tidak. Bola dilempar tidak akan pernah lurus, pasti ada sedikit pergeseran. Jadi pada pembuatan animasi usahakan gerakan objek dibuat tidak sempurna, agak “dirusak” sedikit sehingga terlihat alami.

d) Follow Through and Overlapping Action (Gerakan penutup sebelum benar-benar diam)

Follow through adalah bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat. Prinsip ini ingin menggambarkan perilaku karakter sebelum atau sesudah menyelesaikan suatu tindakan.

e) Secondary Action (Gerakan Pelengkap)

Ini bukanlah gerakan yang utama, misalkan saat di ruang tunggu dokter, ada tokoh utama yang sedang membaca, tetapi di latar belakang ada pemeran pendukung seperti sedang mengobrol atau apapun yang membuatnya terlihat alami. Secondary action adalah

gerakan-gerakan tambahan yang difungsikan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik.

f) Squash and Stretch (Kelenturan suatu objek)

Bola yang ketika jatuh agak sedikit gepeng menunjukkan kelenturan bola tersebut. Atau ketika orang melompat dan jatuh, kakinya agak sedikit lentur. Squash and stretch adalah upaya penambahan efek lentur pada objek atau figur sehingga seolah-olah 'memuai' atau 'menyusut' sehingga memberikan efek gerak yang lebih realistik.

g) Exaggeration (Melebih-lebihkan)

Animasi bisa dilebih-lebihkan dengan musik, background atau gambar. Seperti orang digambarkan dengan mata besar yang menunjukkan keterkejutan. Bisa kita lihat di anime Jepang, orang berlari tetapi ada gambar seekor elang besar sebagai latarnya untuk menunjukkan kecepatan lari orang tersebut. Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis.

h) Straight Ahead and Pose to Pose

Prinsip Straight-ahead mengacu kepada teknik pembuatannya, yaitu dengan teknik frame by frame, digambar satu per satu. sehingga animasi terlihat sangat halus dan detail. Bagi Anda yang mempunyai dana terbatas jangan coba-coba menggunakan teknik ini karena pengerjaannya akan lama dan butuh tenaga animator yang banyak. Pose to pose menggunakan teknik keyframe. Ini cocok untuk mereka

yang dananya terbatas dan butuh pengerjaan cepat. Tetapi ingat, karakter yang dibuat jangan terlalu detail dan rumit karena akan menyulitkan pengerjaan animasi. Sederhana saja sehingga karakter tersebut mudah digerakkan.

i) Anticipation (Gerakan Pendahulu)

Anticipation boleh dianggap sebagai awalan gerak. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Gerakan ini bertujuan untuk menjelaskan gerakan utama. Misalkan gerakan utama adalah orang terpeleset dan jatuh ke kolam renang. Sebelum itu, ada elemen-elemen yang ditunjukkan sebelum itu seperti ada kulit pisang di lantai, kemudian ada gerakan air di kolam renang. Gerakan-gerakan antisipasi bertujuan agar penonton memahami apa yang akan terjadi berikutnya. Jadi tidak langsung membuat orang tersebut jatuh ke kolam renang tanpa penonton tahu apa penyebabnya. Ini yang sering dilupakan oleh orang, sehingga seakan-akan penonton mengerti jalan pikiran sang animator.

j) Staging (Bidang Gambar)

Staging dalam animasi meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, kamera atas membuat

karakter tampak kecil dan bingung sedangkan posisi kamera samping membuat karakter tampak lebih dinamis dan menarik. Staging adalah sudut pengambilan gambar seperti memperbesar muka tokoh untuk memperlihatkan kesedihannya, mengambil dari jarak jauh untuk memperlihatkan kemewahan suatu rumah, mengambil dari atas untuk memberi kesan ada seseorang yang mengintip, dan sebagainya.

k) Personality (Penjiwaan Karakter)

Membuat sedetail mungkin kepribadian seorang tokoh misalkan tanggal lahir, hobi, sifat baik dan jahat. Penjiwaan karakter akan membuat penonton mengenali karakter tersebut.

l) Appeal (Daya Tarik Karakter)

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Kita juga bisa melihat style animasi buatan Disney atau Dreamworks cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki appeal atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi. Ada juga yang berpendapat bahwa appeal adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan 'kharisma' seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Sehingga visualisasi animasi yang ada bisa mewakili karakter/sifat yang dimilikinya. Daya tarik karakter tersebut harus bisa mempengaruhi emosi penonton. Misalkan tampangnya yang bodoh

sehingga membuat penonton tertawa atau tampang yang tak berdosa sehingga membuat penonton merasa kasihan.

4. Komik

a. Pengertian Komik

Komik merupakan gambar/ilustrasi yang disusun sesuai urutan sehingga memiliki alur cerita dan biasanya dipadukan dengan teks. Awal mula komik hanya mengangkat cerita komedi. Hal tersebut dikarenakan komik berasal dari istilah bahasa Yunani yaitu “komikos” yang artinya bercanda atau bersuka cita. Namun seiring perkembangan waktu cerita yang diangkat semakin berkembang mulai dari action, drama, romance, horror dan masih banyak lagi.

b. Sejarah Komik

Para ahli sepakat bahwa komik pertama yang dicetak dan dipublikasikan secara global yaitu komik “*Les Amours de Mr. Vieux Bois*” oleh komikus Rudolphe Topffer pada tahun 1837. Komik ini pembuatannya dimulai tahun 1827 yang kemudian diterjemahkan dan diterbitkan di Amerika Serikat pada tahun 1842 dan berubah menjadi “*The Adventures of Obadiah Oldbuck*”. Komik ini dibuat dalam bentuk 6 sampai 12 panel setiap halaman dan memiliki 40 halaman.

c. Jenis Komik

Ada banyak jenis komik yang ada saat ini. Setiap jenis memiliki tujuan sendiri. Jenis komik yang ada saat ini, sebagai berikut :

1) Komik Strip

Komik strip juga disebut dengan komik potongan. Karena hanya memuat beberapa panel saja. Biasanya hanya ada 3 sampai 6 panel saja. Komik jenis ini biasanya terdapat pada media online. Cerita yang diangkat komik strip biasanya tidak berat seperti komedi atau cerita simple.

2) Komik Buku

Berbeda dengan komik strip komik buku bisa sampai ratusan panel. Banyaknya panel pada komik ini karena ceritanya yang lebih kompleks. Sehingga membutuhkan banyak panel untuk menggambarkan cerita. Komik buku juga bisa dibuat dalam beberapa series. Tetapi bisa juga hanya satu series.

3) Komik Humor dan Petualangan

Komik humor dan petualangan banyak diminati oleh anak-anak. Oleh karena itu komik jenis ini menawarkan kelucuan bagi anak-anak. Untuk komik petualangan seringkali menceritakan pertarungan antara protagonis dan antagonis. Petualangan yang dilakukan biasanya berupa pencarian, pembelaan, perjuangan, perkelahian dan masih banyak lagi. Komik petualangan biasanya berakhir dengan kemenangan dari si protagonis yang berhasil mengalahkan antagonis.

4) Komik Biografi dan Ilmiah

Komik Biografi biasanya menceritakan seorang tokoh legendaris yang memiliki hidup yang bisa di tiru/menarik. Kisah kehidupan tokoh yang ditampilkan melalui gambar berkisah. Untuk komik ilmiah menceritakan tentang suatu penemuan ilmiah.

5) Komik Edukasi

Komik Edukasi memiliki tema tentang edukasi tentang suatu hal. Biasanya bersifat informatif karena memang bertujuan memberi tahu kepada yang lain tentang suatu pengetahuan.

6) Komik Promosi (Iklan)

Komik yang dibuat untuk kepentingan promosi sebuah produk barang atau jasa. Promosi yang dilakukan dikemas dengan menggunakan media komik. Biasanya tujuannya agar pembeli atau pengguna jasa tahu bagaimana kegunaan sebuah produk barang dan jasa.

7) Komik Wayang

Komik yang bertujuan untuk melestarikan budaya Nusantara khususnya Jawa terkait dengan dunia pewayangan. Cerita yang dibuat seputar pewayangan seperti Mahabharata, Ramayana, Pandhawa Lima, Semar, Petruk, Gareng, dan sebagainya.

8) Komik Silat

Komik silat berkisah tentang pertarungan antar jagoan silat. Genrenya termasuk petualangan. Kebanyakan ditandai dengan banyaknya adegan laga atau Action dalam komik ini.

9) Komik Tahunan

Komik ini muncul tiap setahun cuma sekali. Karena terbitnya cuma sekali dalam setahun. Biasanya merupakan komik yang ditunggu-tunggu kehadirannya. Komik tahunan biasanya memiliki kualitas tinggi dan bergengsi sehingga hanya muncul setahun sekali.

10) Komik online

Komik yang terbit di media online. Akses terhadap komik online menggunakan sambungan internet. Biasanya diterbitkan di sebuah website yang isinya kumpulan komik online. Perkembangan teknologi sekarang memungkinkan membaca komik di mana dan kapan saja. Hanya berbekal handphone yang ada di genggam tangan .

5. Anak Usia Dini

Pengertian Anak Usia Dini

Pemerintah menurut UU Sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Sementara batasan yang dipergunakan oleh the National Association For The Education Of Young Children (NAEYC), dan para ahli pada umumnya adalah : “Early childhood” anak masa awal adalah anak usia 0-8 tahun. Beberapa orang menyebut masa ini

dengan sebutan *golden age* karena masa ini sangat menentukan ketika dewasa ia akan baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan.

6. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Sehingga bisa dikatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim (komunikator atau sumber) kepada penerima (komunikasi atau audience/receiver).

Menurut buku Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional hingga Masa Digital) oleh Dr. Syarifuddin M. Pd dan Eka Dewi Utari, secara umum, media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran..

7. Cerita

Cerita dalam sastra terbagi menjadi fiksi dan non fiksi. Keduanya memiliki pengertian yang berbeda. Dikutip dari buku *Arif Cerdas untuk Sekolah Dasar Kelas 4* (Umi, 2019) cerita fiksi adalah rekaan atau khayalan pengarang. Sedangkan nonfiksi merupakan cerita yang berdasarkan fakta atau kenyataan.

Cerita fiksi dan nonfiksi terbagi lagi menjadi beberapa jenis. Contoh cerita nonfiksi adalah biografi dan autobiografi. Sementara itu ada banyak jenis-jenis cerita fiksi yang wajib diketahui. Berikut di antaranya:

a. Fabel

Fabel merupakan cerita fiksi dengan tokoh utama hewan yang berperilaku layaknya manusia. Pada cerita fabel, hewan memiliki perasaan, pemikiran, dan bahkan dapat berbicara. Cerita fabel biasanya diceritakan kepada anak-anak karena sarat dengan pesan moral. Contoh cerita fabel adalah Si Kancil dan Itik Buruk Rupa.

b. Mite

Mite atau mitos merupakan cerita mengenai manusia setengah dewa atau kisah-kisah dewa. Biasanya cerita tersebut dianggap benar dan pernah terjadi. Mite menceritakan mengenai kisah petualangan para dewa. Misalnya kisah percintaannya, bentuk khas binatang, dan lain sebagainya.

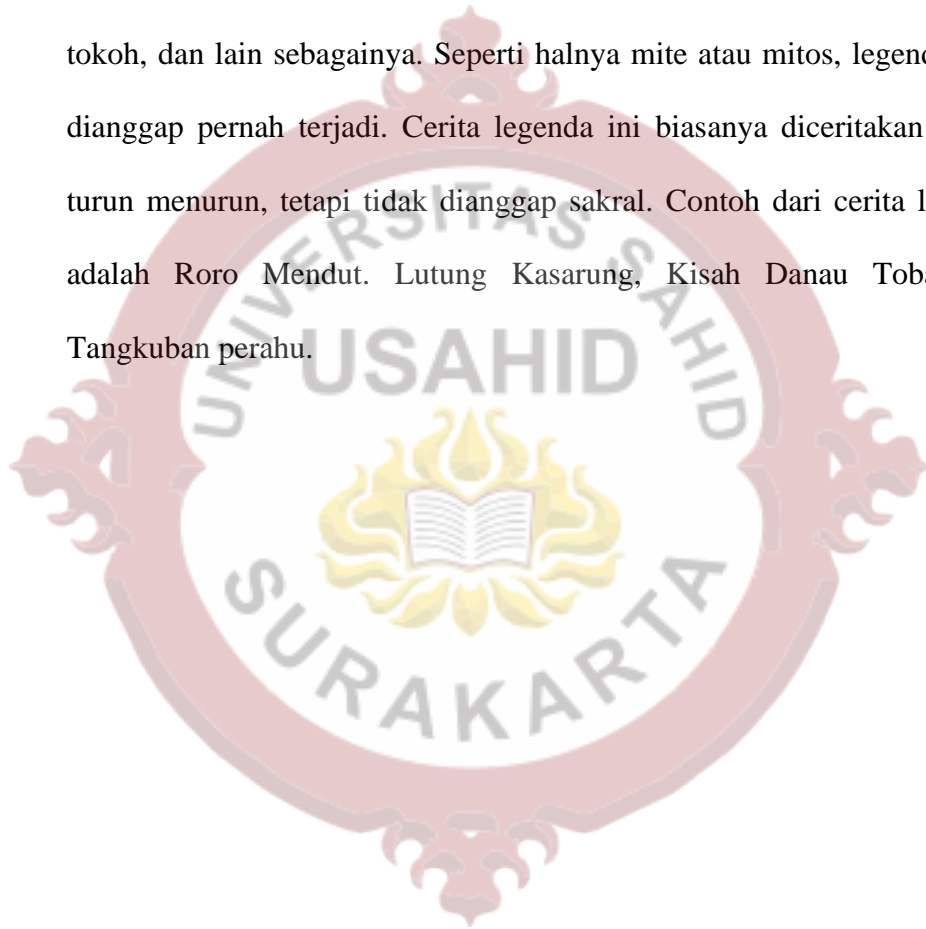
c. Sage

Sage termasuk ke dalam cerita fiksi kuno. Sage umumnya menceritakan tentang kisah kepahlawanan. Cerita sage juga kerap kali berhubungan dengan sejarah yang ada pada suatu daerah. Di Indonesia, terdapat

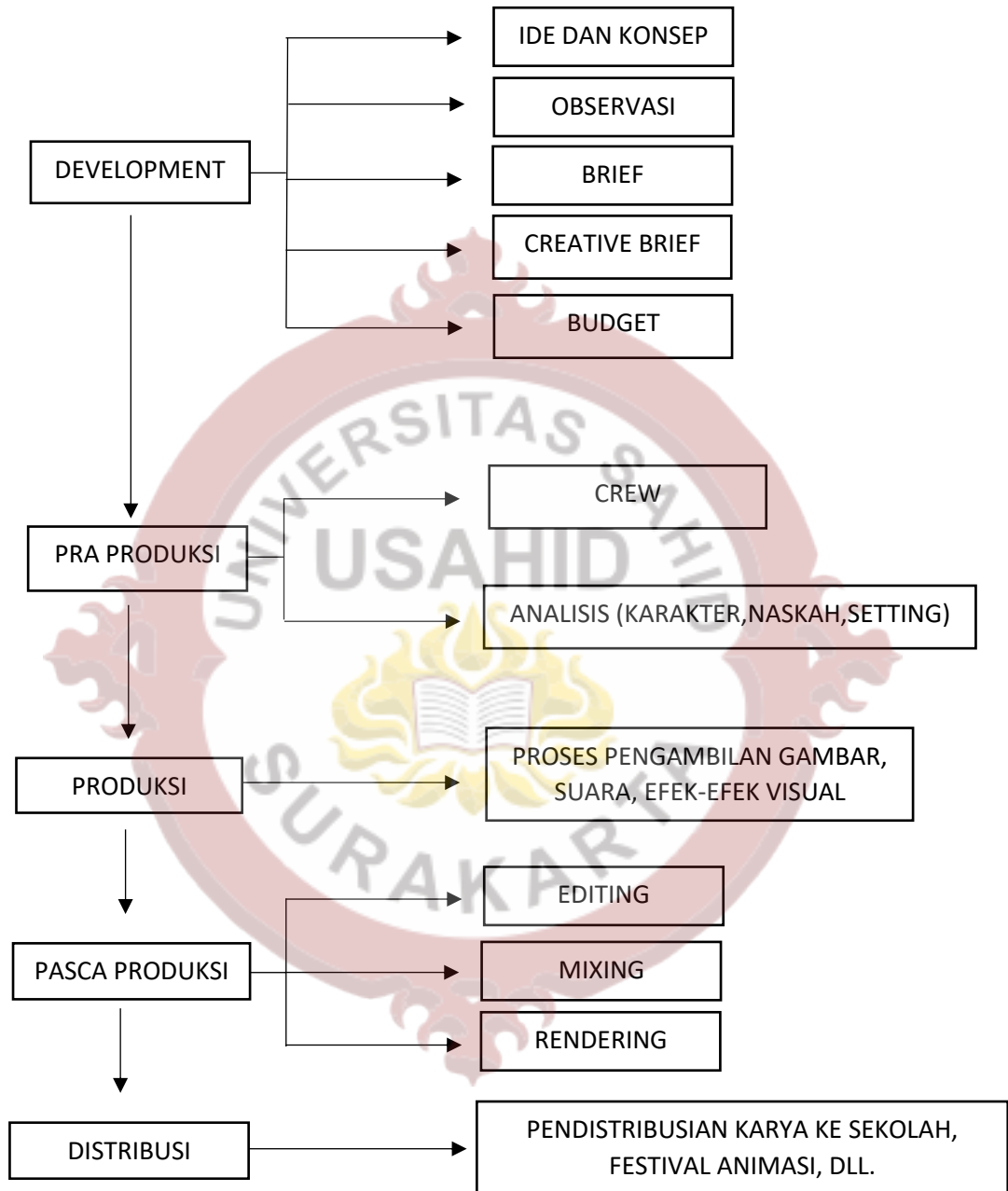
beberapa kisah kepahlawanan. Contohnya adalah Gatotkaca, Kisah Aji Saka, dan masih banyak lagi.

d. Legenda

Legenda merupakan kisah yang termasuk ke dalam cerita fiksi. Legenda adalah cerita rakyat yang dihubungkan dengan tokoh sejarah, keajaiban tokoh, dan lain sebagainya. Seperti halnya mite atau mitos, legenda juga dianggap pernah terjadi. Cerita legenda ini biasanya diceritakan secara turun menurun, tetapi tidak dianggap sakral. Contoh dari cerita legenda adalah Roro Mendut, Lutung Kasarung, Kisah Danau Toba, dan Tangkuban perahu.



G. Metode Perancangan



Gambar 1. 1Metode Perancangan
(Studio Antelope, 2023)

1. Development

Development merupakan tahapan paling dasar dalam pembuatan film animasi.

Dalam tahap ini merupakan waktu awal di mana pembuatan suatu animasi dibuat. Seperti pencarian ide dan membuat konsep.

a. Ide dan Konsep

Ide dan konsep merupakan usulan atau pendapat seseorang dalam suatu permasalahan. Ide dan konsep dalam perancangan ini dimulai dari munculnya permasalahan berupa kondisi pada objek penelitian yaitu di usia anak-anak lebih menyukai pembelajaran melalui media animasi. Penggabungan animasi dan komik ini bertujuan untuk memberikan anak-anak kesan baru dalam melihat animasi. Serta digabungkannya dengan komik ini juga bertujuan agar melatih tingkat membaca anak-anak di usia dini.

b. Observasi/Survei

Survei merupakan pemeriksaan atau penelitian pada suatu objek yang ingin di ketahui atau diteliti. Survei pada kali ini memutuskan langsung melihat kondisi anak-anak usia dini pada lingkungan sekitar, internet dan sosial media.

c. Brief

Brief merupakan ringkasan dari hasil survei yang telah kita lakukan.

a) Sumber Data

Sumber data yang akan digunakan untuk perancangan laporan tugas akhir ini adalah :

- 1) Survei secara langsung di lingkungan sekitar sebagai pendukung pengumpulan data dalam pembuatan animasi 2D.
- 2) Pustaka dengan melakukan penelitian melalui buku, jurnal, dan skripsi sebagai sumber data yang cukup akurat dalam perancangan laporan tugas akhir.
- 3) Dokumentasi seperti foto maupun video dapat juga digunakan sebagai bahan referensi dan patokan agar hasil karya yang dibuat bisa lebih baik lagi.

d. Creative Brief

Creative brief merupakan Perancangan dari hasil brief yang telah dibuat.

e. Budget

Budget merupakan perancangan biaya yang akan digunakan dalam pembuatan animasi

2. Pra Produksi

Pra produksi waktu di mana persiapan pembuatan suatu animasi dibuat. Seperti crew dan analisis seperti karakter, naskah, setting.

a. Crew

Crew merupakan bagian staf yang membantu ketika pembuatan animasi seperti pengisi suara, pengisi music, dll.

b. Analisis seperti karakter, naskah, setting.

Pada bagian ini bagian dimana analisis dilakukan. Seperti karakter, naskah, setting. Agar hasilnya maksimal.

3. Produksi

Merupakan tahap perancangan animasi 2D antara konsep yang telah dirancang dengan visual yang menarik agar disukai oleh anak usia dini.

4. Pasca Produksi

a. Editing

Proses penggerakan karakter, background, teks, elemen pendukung dalam satu video.

b. Mixing

Proses penambahan background musik, voice karakter, sound efek pada video agar terlihat lebih menarik.

c. Rendering

Proses penggabungan dari proses editing dan mixing agar menjadi sebuah video animasi 2D yang dapat dilihat oleh semua orang.

5. Distribusi

Pada tahap ini karya animasi yang sudah selesai dibuat mulai di edarkan ke khayalak umum melalui festival film, museum dll.

H. Sistematika Penulisan

Terdiri dari beberapa bab yang di mana setiap bab saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

Bab I

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II

Berisi informasi-informasi lengkap mengenai objek yang dibahas dalam tugas akhir, seperti data perusahaan, sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, satuan tugas, dan analisa SWOT.

Bab III

Berisi tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat berupa analisis data, USP, ESP, positioning, analisa karakter, strategi kreatif, konsep teknis dan media plan.

Bab IV

Membahas mengenai perwujudan karya yang dibuat serta penjelasan mock up yang akan direalisasikan.

Bab V

Berisi simpulan dan saran dari penelitian dan pembuatan karya yang telah dilakukan penulis untuk institusi maupun dosen pengajar.