

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. ANALISIS DATA

Analisis data merupakan proses pengolahan data untuk tujuan menemukan informasi yang berguna yang telah didapat diidentifikasi data. Untuk dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk memecahkan suatu masalah.

1. Segmentasi Target Audicene

a. Demografis

Demografi merupakan tulisan-tulisan mengenai rakyat atau kependudukan manusia. Demografi juga dikenal sebagai ilmu kependudukan yaitu ilmu yang mempelajari tentang dinamika kependudukan manusia.

1) Umur

Usia yang cocok di ambil yaitu usia 25-35 tahun yang merupakan usia mereka memiliki anak 4-6 tahun.

2) Jenis Kelamin

Jenis kelamin yang cocok semua jenis kelamin yaitu Laki-laki dan perempuan

3) Pendidikan

Sekolah Menengah Atas

4) Kelas sosial

Untuk kelas sosial yang cocok yaitu menengah ke atas

5) Agama

Untuk semua agama dan kepercayaan di Indonesia

b. Geografis

Wilayah kota Surakarta dan sekitarnya.

c. Psikografis

Orang tua yang ingin anaknya melihat dan mempelajari sesuatu yang baik dan baru.

d. Behavior

Orang tua yang suka mendampingi anaknya setiap saat.

2. Segmentasi Target Market

Berdasarkan Identifikasi data yang telah didapatkan, Maka ditemukanlah analisis data sebagai berikut :

a. Demografis

Demografi merupakan tulisan-tulisan mengenai rakyat atau kependudukan manusia. Demografi juga dikenal sebagai ilmu kependudukan yaitu ilmu yang mempelajari tentang dinamika kependudukan manusia.

1) Umur

Usia yang cocok di ambil yaitu usia 4-6 tahun yang merupakan usia dimana anak mulai dikenalkan pembelajaran.

2) Jenis Kelamin

Jenis kelamin yang cocok semua jenis kelamin yaitu Laki-laki dan perempuan

3) Pendidikan

Pada usia 4-6 tahun biasanya merupakan usia anak-anak bersekolah di Taman Kanak-kanak (TK)

4) Kelas sosial

Untuk kelas sosial yang cocok yaitu menengah ke atas dikarenakan sekarang hampir seluruh anak sudah diberikan handphone sejak kecil dan harga handphone juga masih tergolong mahal.

5) Agama

Untuk semua agama dan kepercayaan di Indonesia

b. Geografis

1) Umum

Secara umum untuk wilayah seluruh Indonesia

2) Khusus

Secara khusus untuk wilayah kota Surakarta dan Sekitarnya

c. Psikografis

Anak-anak yang ingin merasakan pembelajaran yang berbeda melalui video animasi.

d. Behavior

Anak-anak yang suka menonton film kartun, anime melalui handphone setiap saat.

3. USP (Unique Selling Proposition)

Animasi ini memiliki perbedaan dengan animasi lainya yaitu menggabungkan dengan unsur komik. Unsur komik yang dimasukkan yaitu terdapat dialog yang dimunculkan didalam bingkai dialog ketika karakter berbicara. Sehingga di dalam animasi ini terdapat bacaan yang akan membantu tingkat membaca pada anak. Konsep ini masih terbilang jarang dikarenakan biasanya animasi menampilkan gambar yang bergerak dan juga audio. Dengan menggunakan konsep ini anak-anak yang melihat animasi juga skaligus bisa membaca apa yang dikatakan oleh karakter.

4. ESP (Emotional Selling Proposition)

Pada animasi ini memberikan kesan penonton merasa sudah melihat animasi yang bergaya baru dalam pembelajaran anak usia dini dan juga penonton merasa bagian dari komunitas orang-orang yang juga sudah melihat animasi Ayam dan Ikan Tongkol. Anak-anak biasanya bercerita kepada temanya untuk memberi tahu bahwa ia sudah melihat sebuah animasi. Anak-anak memberi tahu temannya dikarenakan jika tertinggal tidak melihat sesuatu yang tren maka akan mendapatkan spoiler oleh temannya. Bisa juga berakibat tidak bisa ikut obrolan temannya karena dia belum melihat sesuatu yang tren.

5. Positioning

Positioning merupakan strategi untuk menciptakan citra perusahaan agar mudah diingat atau dikenali oleh konsumen. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran baru kepada anak usia dini. Gaya visual

yang akan digunakan dalam perancangan animasi 2d berdasarkan USP dan ESP yang sudah ada. Maka gaya visual animasi 2d ini akan memakai gaya visual kartun. Untuk Media pendukung juga akan menggunakan gaya visual kartun. Gaya visual ini masih berkaitan erat dengan ilustrasi gaya komik, kartun bisa serupa karena ditujukan untuk mendongeng dan sering digunakan dalam panel bersama dengan kata-kata dan plot untuk menceritakan sebuah cerita. Ilustrasi kartun biasanya memiliki kepekaan yang kekanak-kanakan dan aneh. Penggambaran yang sederhana, Gambar yang jelas dan mudah dipahami, penggunaan warna-warna cerah dan kontras. Sehingga gaya visual kartun ini cocok dengan target audience yaitu anak usia dini.

B. Strategi Kreatif

Perancangan ini menggunakan strategi dengan menggunakan tehnik motion graphic yang digabungkan dengan komik. Penggabungan tersebut bertujuan agar anak usia dini dapat memperoleh pembelajaran dengan metode baru. Sehingga anak usia dini menjadi memiliki rasa ingin belajar lebih giat tetapi tepat menyenangkan.

1. Konsep Estetis

Hasil dari perancangan animasi 2D yang berjudul “ayam, dan ikan tongkol” ini bermaksud agar anak usia dini dapat memperoleh pembelajaran dengan metode baru. Sehingga anak usia dini menjadi memiliki rasa ingin belajar lebih giat tetapi tetap menyenangkan. Animasi 2D ini juga cocok

dengan anak usia dini dimasa sekarang ini yang juga menggunakan handphone untuk melihat animasi.

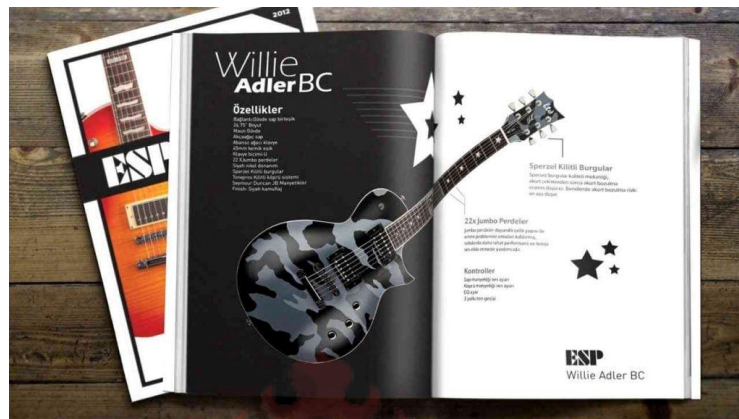
a. Layout

- 1) Layout yang digunakan dalam perancangan Animasi 2D ini yaitu *rule of thirds*. *Rule of thirds* merupakan komposisi objek dalam sebuah gambar atau video sehingga gambar yang agar terlihat bagus. Biasanya menggunakan 9 buah kotak dan objek diletakkan di garis pembagi kanan atau kiri 9 kotak tersebut. Ratio yang digunakan yaitu 16 : 9 window screen.



Gambar 3. 1 Rule of Thirds
Sumber: (halcyonrealms.com, 2023)
diakses 11 September 2023.

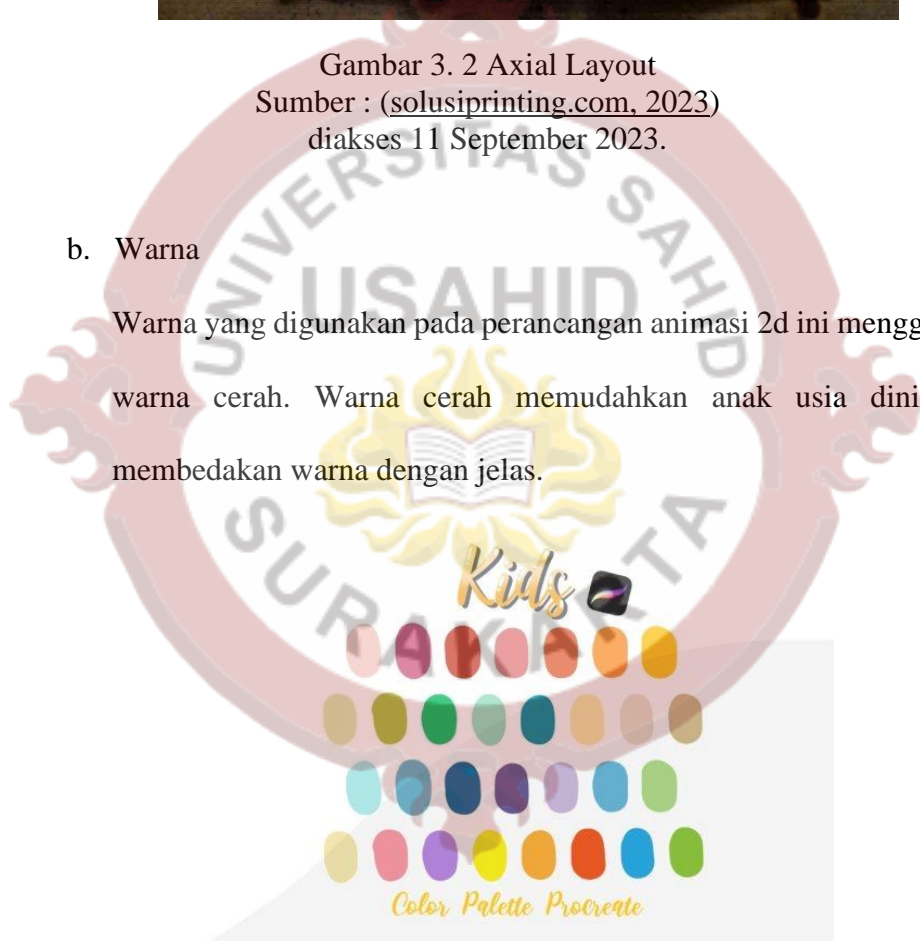
- 2) Layout yang akan digunakan untuk pembuatan media pendukung/promosi adalah *Axial Layout*. *Axial Layout* merupakan tata letak yang memiliki tampilan visual kuat berada di tengah halaman dengan tampilan element pendukung di sekelilingnya. Berupa gambar atau tulisan yang berhubungan dengan objek di tengah halaman sebagai titik pusatnya.



Gambar 3. 2 Axial Layout
 Sumber : (solusiprinting.com, 2023)
 diakses 11 September 2023.

b. Warna

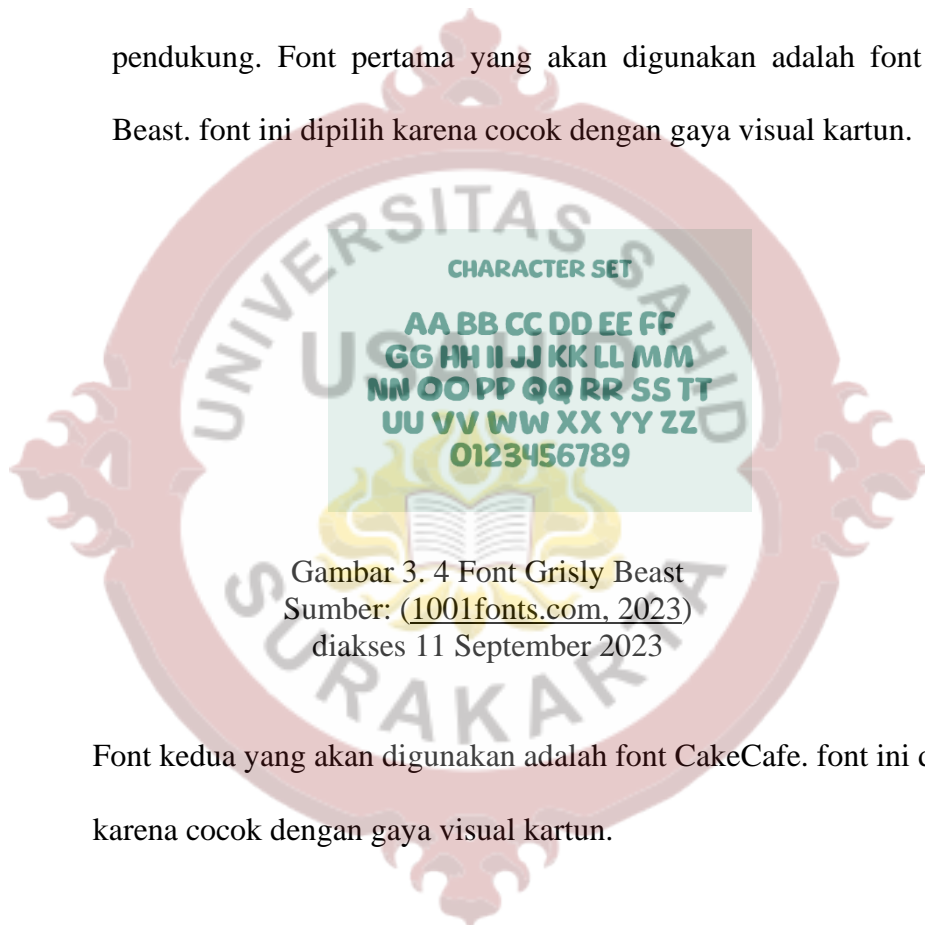
Warna yang digunakan pada perancangan animasi 2d ini menggunakan warna cerah. Warna cerah memudahkan anak usia dini untuk membedakan warna dengan jelas.



Gambar 3. 3 Warna cerah
 Sumber: (creativefabrica.com, 2023)
 diakses 11 September 2023.

c. Typografi

Typografi merupakan teknik, bentuk, susunan suatu huruf agar menjadi sebuah tulisan yang cocok untuk membuat desain grafis menjadi menarik. Typografi pada perancangan animasi 2D ini berfungsi untuk memberikan keterangan, subtitle, dan desain media pendukung. Font pertama yang akan digunakan adalah font Grisly Beast. font ini dipilih karena cocok dengan gaya visual kartun.



Gambar 3. 4 Font Grisly Beast
Sumber: (1001fonts.com, 2023)
diakses 11 September 2023

Font kedua yang akan digunakan adalah font CakeCafe. font ini dipilih karena cocok dengan gaya visual kartun.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3. 5 Font CakeCafe
Sumber: (dafont.com, 2023)
diakses 11 September 2023

Font ketiga yang akan digunakan adalah font CakeCafe. font ini dipilih karena cocok dengan gaya visual kartun.



Gambar 3. 6 Font Lora Font
Sumber: (dafontfree.com, 2023)
diakses 11 September 2023

d. Sinopsis

Cerita tentang persahabatan ayam jantan dan ikan tongkol. Mereka ini merupakan sahabat. Biasanya mereka saling membantu dalam setiap kesulitan.

Seorang nelayan mengadakan pesta pertunjukan pernikahan anaknya. Bangsa ayam yang mengajak bangsa ikan melihat pertunjukan pesta. Si ikan meminta ayam membangunkan tetapi si ayam lupa karena bangunnya kesiangan. Sehingga ikan terperangkap di daratan karena air laut sudah surut dan nelayan pada menangkapnya.

Pemimpin ikan tongkol marah dan bersumpah mulai saat ini akan memusuhi bangsa ayam. Dan mulai saat itu ikan tongkol dan ayam saling bermusuhan.

e. Naskah

Ayam dan Ikan Tongkol

SCENE 1 OPENING

EXT. DARATAN - DAY

Ayam keluar dari kanan kemudian bergerak menggangguk.

Ikan tongkol keluar dari air laut.

Ayam memeluk para ikan tongkol.

Burung bergerak mengepakkan sayapnya terbang di langit.

Teks judul animasi

Kertas undangan pernikahan terbang di langit

SCENE 2 PEMBICARAAN AYAM DAN IKAN MENGENAI PESTA PERNIKAHAN

EXT. DARATAN - DAY

Ayam pergi ke Pantai untuk bertemu ikan tongkol

Disana ayam memberitahu ikan mengenai pesta pernikahan

Ayam

(Senang)

“Hai ikan tongkol sahabatku, aku mendengar di daratan akan ada pesta besar.”

Ayam

(Senang)

“Di pesta itu akan diadakan pertunjukan. Jika kau tertarik datanglah nanti malam,”

Ikan Tongkol

(Senang)

“Benarkah demikian? Kalau begitu kami ingin melihatnya. Rasanya bosan juga berada terus-menerus di lautan yang sepi. Kami ingin melihat acara yang berbeda daripada di laut”,

Ikan Tongkol

(Serius)

“Tunggu sebentar ayam, bolehkah aku meminta tolong kepadamu?”

Ayam

(Serius)

“Ada apa sehabatku? Jika aku mampu tentu aku akan menolongmu,”

Ikan Tongkol

(Serius)

“Begini, biasanya jika terbit fajar, air laut akan mengalami gelombang surut sehingga daratan menjadi kering. Oleh karena itu sebelum terbit fajar, tolong beritahu kami. Kami harus meninggalkan daratan untuk kembali ke laut, “

Ayam

(Serius)

“Baiklah sehabatku, kalian tidak usah khawatir. Aku akan memberitahu kalian sebelum terbit fajar,”

Ikan Tongkol

(Senang)

“Terimakasih sehabatku,”

SCENE 3 SUASANA MALAM HARI SAAT PESTA

EXT. DARATAN - NIGHT

Air laut mengalami pasang

Tempat pesta pernikahan

SCENE 4 IKAN MENIKMATI PESTA

EXT. DARATAN - NIGHT

Ikan muncul di dekat tempat pesta pernikahan

Ikan Tongkol

(Senang)

. “Wah, betapa merdu dan bagusnya syair-syair ini,”

SCENE 5 AYAM DAN IKAN TIDUR DI MALAM HARI

EXT. DARATAN - NIGHT

Ayam dan ikan tongkol tidur

SCENE 6 AYAM LUPA DENGAN JANJINYA

EXT. DARATAN - DAY

Ayam terkejut lupa dengan janjinya

Ayam takut jika ikan tongkol terjadi sesuatu dan marah

Ayam

(Panik)

“Ya ampun, gawat. Aku lupa berkokok,”

“Air laut sudah surut. Bagaimana dengan nasib sahabatku ikan tongkol? Mereka pasti akan marah pada kita,”

SCENE 7 IKAN DI TANGKAP NELAYAN

EXT. DARATAN - DAY

Raja ikan tongkol bisa lolos dari nelayan

Ikan tongkol di tangkap nelayan

Nelayan

(Senang)

“Wah banyak sekali ikan tongkol di sini, Ikan tongkol, ikan tongkol!”

SCENE 8 IKAN TONGKOL MARAH

EXT. DARATAN - DAY

Raja ikan tongkol bisa lolos dari nelayan

Ikan tongkol di tangkap nelayan

Ikan Tongkol

(Marah)

“Ayam mengapa kamu seperti ini”

“kamu mengingkari janji”

“kamu membuat bangsaku begini”

“aku pergi dan mungkin tidak akan kembali”

Ayam sedih dan menangis karena sahabatnya pergi

SCENE 9 ENDING

EXT. DARATAN - DAY

Credit Scene

f. Storyline

1) Opening

- a) Pengenalan ayam
- b) Pengenalan ikan tongkol
- c) Persahabatan ayam dan ikan tongkol
- d) Burung terbang di langit
- e) Judul animasi
- f) Undangan pernikahan yang diadakan


2) Story


- a) Ayam memberi tahu ikan tongkol mengenai pesta pernikahan
- b) Ayam berbicara dengan ikan tongkol
- c) Ikan tongkol menerima ajakan ayam


- d) Ikan merasa bosan di laut sehingga menerima ajakan ayam dan ikan meminta tolong kepada ayam
 - e) Ayam bertanya mau minta tolong apa
 - f) Penggambaran air laut surut
 - g) Ikan menyebutkan permintaan tolongnya
 - h) Ayam menyetujui dan berjanji akan membangunkan ikan
 - i) Ikan berterimakasih
 - j) Penggambaran malam hari air laut mulai pasang
 - k) Penggambaran pesta pernikahan
 - l) Ikan tongkol menikmati pesta
 - m) Laut di malam hari
 - n) Ikan tongkol dan ayam tidur setelah pesta
 - o) Ayam lupa dengan janjinya
 - p) Ayam takut ikan marah
 - q) Raja Ikan tongkol yang hampir ditangkap nelayan
 - r) Ikan tongkol yang berhasil ditangkap nelayan
 - s) Ikan tongkol marah
 - t) Ikan tongkol meninggalkan ayam
 - u) Ayam menjadi sedih
 - v) Ayam menjadi nangis
- 3) Ending
- a) Credit Scene

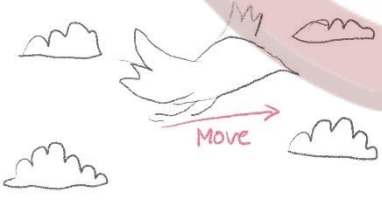
g. Storyboard


1) Opening


Scene	Shoot	Durasi	Ket
01	01	00:00:02	
	Deskripsi Adegan Pengenalann karakter ayam		
	Sudut Pandang Angle : Eye Level Shoot : Medium Close Up		
	Sound - Opening		

Scene	Shoot	Durasi	Ket
01	02	00:00:02	
	Deskripsi Adegan Pengenalan karakter ikan tongkol		
	Sudut Pandang Angle : Eye Level Shoot : Medium Close Up		
	Sound - Opening		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
01	03	00:00:06	
	Deskripsi Adegan		
	Persahabatan ikan tongkol dan ayam		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Medium Close Up		
	Sound		
	- Opening		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
01	04	00:00:07	
	Deskripsi Adegan		Setelah terbang beberapa saat burung keluar dari frame
	Burung terbang di langit		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound		
	<ul style="list-style-type: none"> - Opening - Suara burung camar - Suara angin 		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
01	05	00:00:06	
 <p>DONGENG ANAK AYAM DAN IKAN TONGKOL</p>	Deskripsi Adegan Judul animasi di tampilkan		
	Sudut Pandang Angle : Eye Level Shoot : Medium Close Up		
	Sound - Opening - Suara angin		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
01	06	00:00:05	Surat undangan masuk frame dan terbang
 <p>LINDANGAN PERNIKAHAN</p> <p>LUNDUNG PERNIKAHAN</p>	Deskripsi Adegan Undangan pernikahan yang diadakan		
	Sudut Pandang Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound - Suara angin		

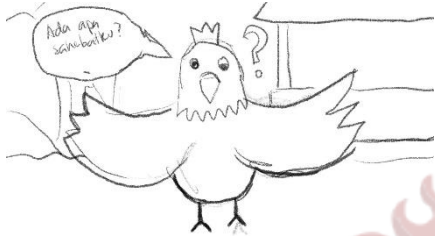
2) Story

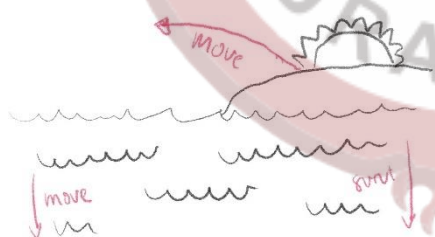
Scene	Shoot	Durasi	Ket
02	01	00:00:06	Ayam melambaikan tangan dan berbicara dengan ikan tongkol.
	Deskripsi Adegan		
	Ayam memberi tahu ikan tongkol tentang undangan pernikahan.		
	Sudut Pandang		
		Angle : Eye Level Shoot : Medium Close Up	
		Sound	
		- Voice over ayam	


Scene	Shoot	Durasi	Ket
02	02	00:00:07	
	Deskripsi Adegan		
	Ayam berbicara dengan ikan tongkol		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound		
		- Ombak di Pantai - Voice over ayam	


Scene	Shoot	Durasi	Ket
02	03	00:00:04	
	Deskripsi Adegan		
	Ikan tongkol menerima ajakan ayam		
	Sudut Pandang		
Angle : Eye Level			
Shoot : Close Up			
Sound			
<ul style="list-style-type: none"> - Ombak di pantai - Voice over ikan 			


Scene	Shoot	Durasi	Ket
02	04	00:00:18	
	Deskripsi Adegan		Setelah beberapa detik kamera close up ke raja ikan.
	Ikan mengatakan bosan kalau Cuma berenang di laut dan meminta tolong kepada ayam		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level		
Shoot : Medium Close Up			
Sound			
<ul style="list-style-type: none"> - Ombak di Pantai - Voice over ikan 			

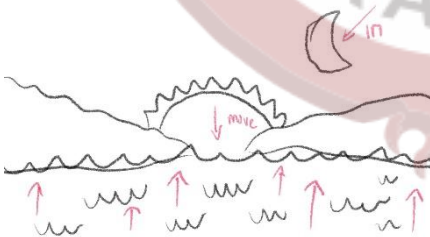
Scene	Shoot	Durasi	Ket
02	05	00:00:05	
	Deskripsi Adegan		
	Ayam bertanya mau minta tolong apa		
	Sudut Pandang		
		Angle : Eye Level	
		Shoot : Medium Close Up	
		Sound	
		- Ombak di Pantai - Voice over ayam	

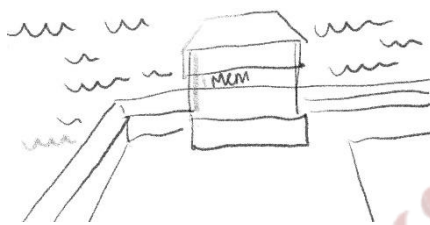
Scene	Shoot	Durasi	Ket
02	06	00:00:06	
	Deskripsi Adegan		Air laut bergerak turun
	Penggambaran air surut		
	Sudut Pandang		
		Angle : Eye Level	
		Shoot : wide	
		Sound	
		- Ombak di Pantai - Voice over ikan	


Scene	Shoot	Durasi	Ket
02	07	00:00:06	
	Deskripsi Adegan Ikan meminta tolong		
	Sudut Pandang Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound - Ombak di Pantai - Voice over ikan		

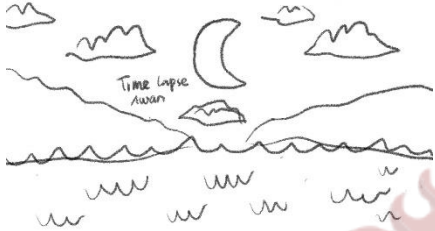
Scene	Shoot	Durasi	Ket
02	08	00:00:07	
	Deskripsi Adegan Ayam menyetujui dan berjanji akan membangunkan ayam		
	Sudut Pandang Angle : Eye Level Shoot : Extream Close Up		
	Sound - Voice over ayam		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
02	09	00:00:02	
	Deskripsi Adegan		
	Ikan berterimakasih kepada ayam karena mau membangunkan saat fajar		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Extream Close Up		
	Sound		
	- Voice over ikan		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
03	01	00:00:05	
	Deskripsi Adegan		Air laut bergerak naik
	Air laut mulai naik karena malam hari		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : wide		
	Sound		
	- Ombak di pantai		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
03	02	00:00:04	
	Deskripsi Adegan Lokasi pesta		
	Sudut Pandang Angle :Bird eye Shoot : Extreme wide shoot		
	Sound - Sfx keramaian - Music hadrah		

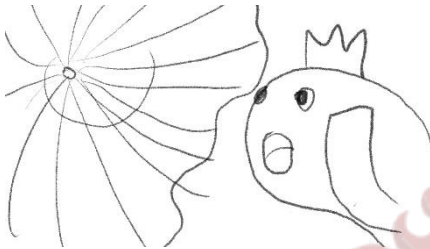
Scene	Shoot	Durasi	Ket
04	01	00:00:07	
	Deskripsi Adegan Ikan menikmati pesta		
	Sudut Pandang Angle : Eye Level Shoot : Medium Close Up		
	Sound - Sfx keramaian - Music hadrah - Voice over ikan		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
05	01	00:00:08	
	Deskripsi Adegan		
	laut di malam hari		
	Sudut Pandang		
Angle : eye level			
Shoot : Very wide shoot			
Sound			
<ul style="list-style-type: none"> - Ombak di pantai - Sfx keramaian - Music hadrah 			


Scene	Shoot	Durasi	Ket
05	02	00:00:13	
	Deskripsi Adegan		
	Ayam dan ikan tidur setelah pesta		
	Sudut Pandang		
Angle :High Angle			
Shoot : Medium Close Up			
Sound			
<ul style="list-style-type: none"> - Ombak di pantai - Suara mendengkur 			


Scene	Shoot	Durasi	Ket
06	01	00:00:10	Beberapa detik lalu kamera zoom out
	Deskripsi Adegan		
	Ayam lupa dengan janjinya		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Extream Close Up		
	Sound		
	<ul style="list-style-type: none"> - Sfx kaget - Voice over ayam 		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
06	02	00:00:04	
	Deskripsi Adegan		
	Ayam takut raja ikan tongkol marah		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound		
	<ul style="list-style-type: none"> - Ending - Voice Over Ayam 		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
07	01	00:00:03	
	Deskripsi Adegan		
	Raja ikan hampir di tangkap nelayan		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound		
	<ul style="list-style-type: none"> - Ending - Voice Over Nelayan - Sfx keramaian 		

Scene	Shoot	Durasi	Ket
07	01	00:00:02	
	Deskripsi Adegan		
	Ikan yang berhasil ditangkap nelayan		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound		
	<ul style="list-style-type: none"> - Ending - Voice Over Nelayan - Sfx keramaian 		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
08	01	00:00:10	
	Deskripsi Adegan		
	Ikan marah kepada ayam		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound		
	<ul style="list-style-type: none"> - Ending - Voice Over ikan 		


Scene	Shoot	Durasi	Ket
08	02	00:00:05	
	Deskripsi Adegan		
	Ikan meninggalkan ayam		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound		
	<ul style="list-style-type: none"> - Ending - Voice Over Ayam 		

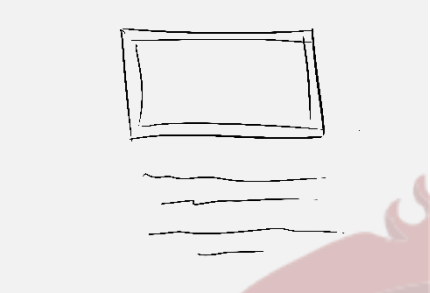
Scene	Shoot	Durasi	Ket
08	03	00:00:02	
	Deskripsi Adegan Ayam sedih		
	Sudut Pandang Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound - Ending		

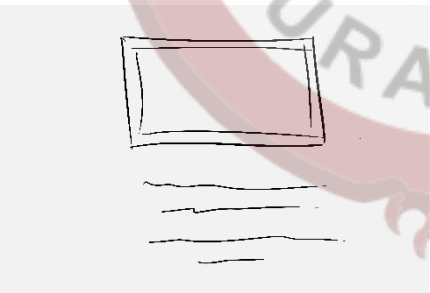
Scene	Shoot	Durasi	Ket
08	04	00:00:03	
	Deskripsi Adegan Ayam nangis		
	Sudut Pandang Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound - Ending - Voice Over Ayam		

3) Closing

Scene	Shoot	Durasi	Ket
09	01	00:00:05	
	Deskripsi Adegan		
	Undangan pesta pernikahan		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : close up		
	Sound		
	- Ending		

Scene	Shoot	Durasi	Ket
09	02	00:00:05	
	Deskripsi Adegan		
	Pertemuan ikan dan ayam		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound		
	- Ending		

Scene	Shoot	Durasi	Ket
09	03	00:00:06	
	Deskripsi Adegan		
	Ayam yang sedih ditinggal ikan		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound		
	- Ending		

Scene	Shoot	Durasi	Ket
09	04	00:00:05	
	Deskripsi Adegan		
	Janji ayam dan ikan tongkol		
	Sudut Pandang		
	Angle : Eye Level Shoot : Close Up		
	Sound		
	- Ending		

2. Konsep teknis

Konsep teknis adalah konsep media yang akan digunakan dalam pembuatan animasi 2D.

Konsep teknis ini meliputi 2 tahapan , yaitu:

a. Manual.

Pada tahap ini masih dilakukan secara manual menggunakan tangan yaitu sketsa menggunakan pensil dan kertas



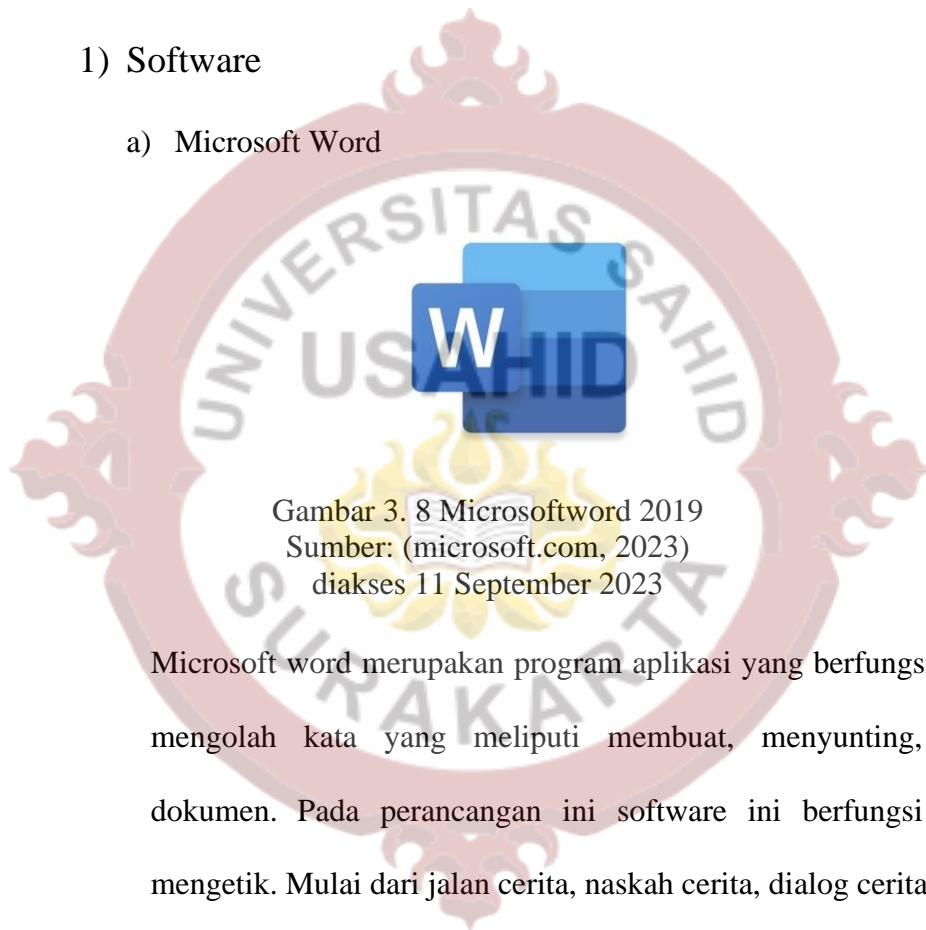
Gambar 3. 7 Pensil
Sumber: (faber-castell.co.id, 2023)
diakses 11 September 2023

b. Pengolahan dengan komputer.

Pada tahap ini mulai menggunakan komputer seperti pewarnaan karakter, pewarnaan background, penggerakan animasi, dan proses editing animasi agar menjadi sebuah animasi 2d yang dapat dinikmati untuk ditonton.

1) Software

a) Microsoft Word



Gambar 3. 8 Microsoftword 2019
Sumber: (microsoft.com, 2023)
diakses 11 September 2023

Microsoft word merupakan program aplikasi yang berfungsi untuk mengolah kata yang meliputi membuat, menyunting, suatu dokumen. Pada perancangan ini software ini berfungsi untuk mengetik. Mulai dari jalan cerita, naskah cerita, dialog cerita.

b) Clip Studio Paint



Gambar 3. 9 Clip Studio Paint 1.12.8

Sumber: (clipstudio.net, 2023)

diakses 11 September 2023

Clip Studio Paint merupakan software yang digunakan untuk membuat ilustrasi, komik, dan animasi. Software ini paling sering digunakan oleh artist untuk menggambar ilustrasi. Pada perancangan ini digunaka untuk membuat sketsa, desain karakter, dan background.

c) Adobe Photoshop



Gambar 3. 10 Photoshop 2021

Sumber: (wikipedia.com, 2023)

diakses 11 September 2023

Adobe Photoshop adalah software yang sering digunakan untuk mengedit foto. Software ini digunakan untuk membuat media pendukung yang akan digunakan di perancangan ini.

d) Adobe Audition



Gambar 3. 11 Adobe Audition 2023
Sumber: (wikipedia.org, 2023)
diakses 11 September 2023

Adobe Audition adalah software untuk mengedit suara. Pada perancangan ini digunakan untuk memotong, mengurangi noise, sound efek, background musik dan dubbing karakter.

e) Walkband



Gambar 3. 12 Walkband
Sumber: (play.google.com, 2023)
diakses 11 September 2023

Walkband merupakan aplikasi untuk membuat lagu. Di perancangan ini akan digunakan untuk membuat musik.

f) Adobe After Effects dan Cinema 4D



Gambar 3. 13 Adobe After Effects 2020 dan Cinema 4D R20.026
Sumber: (wikipedia.org, 2023)
diakses 11 September 2023

Adobe After Effects dan Cinema 4D adalah software yang digunakan untuk membuat animasi 2 dimensi yaitu menggerakkan objek baik karakter maupun background agar terlihat lebih nyata.

g) Adobe premiere



Gambar 3. 14 Adobe Premiere 2021
Sumber: (wikipedia.org, 2023)
diakses 11 September 2023

Adobe premiere adalah software yang digunakan untuk mengedit suatu video. Pada perancangan ini digunakan untuk membuat video animasi, menambahkan sound efek, menambahkan visual efek, menambahkan background music dll.

2) Hardware

a) Laptop



Gambar 3. 15 Lenovo Ideapad L340

Sumber: (lenovo.com, 2023)
diakses 11 September 2023

Laptop digunakan untuk menjalankan software dalam pembuatan animasi 2d, mulai dari pembuatan asset, musik, editing dll. Berikut spesifikasi laptop yang digunakan untuk perancangan animasi 2D ini :

- System Manufacturer: LENOVO
- Operating System : Windows 10 Home Single Language
- System model: 81LK
- Bios: BGCN35WW
- Processor : Intel(R) Core(TM) i5-9300H CPU @ 2.40Ghz (8 CPUs), ~2.4Ghz
- Memory : 8192 RAM
- VGA : Nvidia GTX 1050 2GB

b) Pen Tablet Wacom Intuos BT s



Gambar 3. 16 Wacom Intuos BT
Sumber: (wacom.com, 2023)
diakses 11 September 2023

Alat tambahan eksternal yang digunakan untuk mempermudah menggambar secara digital seperti membuat desain karakter, dan background dari animasi 2d ini.

3. Media plan

a. Media utama

Animasi 2d tentang cerita ayam dan ikan tongkol merupakan cerita yang bertujuan agar tidak ingkar janji. Animasi 2d ini merupakan penggabungan animasi dan komik. Penggabungan tersebut bertujuan untuk meningkatkan bacaan pada anak.

b. Media pendukung

1) Flashdisk Card

Flashdisk Card berfungsi sebagai tempat penyimpanan Hasil animasi kedalam bentuk fisik. Untuk ukuran yang akan digunakan yaitu 8.4 cm x 5.4 cm. bahan yang akan digunakan plastic PVC.



Gambar 3. 17 Contoh Flashdisk Card
Sumber : (souvenirbank.com, 2023)
diakses 11 September 2023

2) Roll banner

Roll banner berfungsi sebagai alat media promosi yang biasanya diletakkan di pintu masuk perusahaan. Fungsi roll banner pada perancangan ini untuk mempromosikan animasi 2D cerita ayam dan ikan tongkol melalui media baru. Untuk ukuran yang akan digunakan yaitu 60 cm x 160 cm. bahan yang akan digunakan Flexi 280gr.



Gambar 3. 18 Contoh Roll Banner
Sumber : (cetakkilat.com, 2023)
diakses 11 September 2023

3) Poster

Poster berfungsi untuk media promosi yang dapat ditemukan di media social atau ditempel di tempat tempat strategis. Poster pada perancangan ini digunakan untuk mempromosikan mengenai animasi 2D cerita ayam dan ikan tongkol melalui media baru. Untuk ukuran yang akan digunakan yaitu 42 cm x 29.7 cm. bahan yang akan digunakan Art Paper.



Gambar 3. 19 Contoh Poster
Sumber : (kompasiana.com, 2023)
diakses 11 September 2023

4) T-shirt

T-shirt merupakan kaos berlengan pendek. Biasanya tidak memiliki saku, kancing, dan kerah. Untuk ukuran yang akan digunakan yaitu 41 cm x 61 cm. bahan yang akan digunakan Cotton Combed 30s.



Gambar 3. 20 Contoh Tshirt
Sumber : (bongswag.com, 2023)
diakses 11 September 2023

5) Tempat pensil

Tempat untuk menaruh alat tulis dan bisa dibawa kemana-mana.

Untuk ukuran yang akan digunakan yaitu 20 cm x 35 cm. bahan yang akan digunakan Kanvas.



Gambar 3. 21 Contoh Tempat Pensil
Sumber : (bridestory.com, 2023)
diakses 11 September 2023

6) Note Book

Tempat untuk menulis atau mencatat sesuatu. Untuk ukuran yang akan digunakan yaitu 14.8 cm x 21 cm. bahan yang akan digunakan Art Paper.



Gambar 3. 22 Contoh Note Book
Sumber : (willingbd.com, 2023)
diakses 11 September 2023

7) Stiker

Stiker merupakan objek yang dapat melekat di berbagai benda/tempat. Stiker merupakan media promosi yang paling mudah dan murah. Untuk ukuran yang akan digunakan yaitu 4 cm x 5 cm. bahan yang akan digunakan Stiker Vynil.



Gambar 3. 23 Contoh Stiker
Sumber : (bibli.com, 2023)
diakses 11 September 2023

8) Mug

Mug merupakan wadah minum sejenis cangkir yang memiliki pegangan berukuran lebih besar dari pada cangkir. Untuk ukuran yang akan digunakan yaitu 9.5 cm x 8 cm. bahan yang akan digunakan Kramik.



Gambar 3. 24 Contoh Mug
Sumber : (store.potlot.id, 2023)
diakses 11 September 2023

9) *Gantungan Kunci*

Sebuah benda kecil yang digunakan untuk mempermudah menemukan kunci atau hanya sekedar hiasan. Untuk ukuran yang akan digunakan yaitu 5.8 cm x 5.8 cm. bahan yang akan digunakan plastic PVC.



Gambar 3. 25 Contoh Gantungan Kunci

Sumber : (lavanilla.id, 2023)

diakses 11 September 2023

10) Pin

Biasanya dipasang di tas atau pakaian. Berguna untuk mempermudah promosi. Untuk ukuran yang akan digunakan yaitu 5.8 cm x 5.8 cm. bahan yang akan digunakan plastic PVC.



Gambar 3. 26 Contoh Pin
Sumber:(lazada.co.id, 2023)
diakses 11 September 2023