

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Animasi

1. Pengertian Animasi

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie 2011). Animasi dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan pengaturan waktu dan pengolahan beberapa potongan gambar sehingga terlihat bergerak nyata.

2. Prinsip-Prinsip Animasi

Prinsip-prinsip animasi ada 12 teknis dalam pembuatan animasi yang harus dimiliki oleh seorang animator, tetapi animator juga harus memiliki *feeling* yang kuat mengenai *timing*, pergerakan, pengamatan dan tingkah laku. Animator harus menjadi seorang aktor, punya perasaan dan logika agar dapat membuat sesuatu menjadi hidup dan alami.

Prinsip-prinsip tersebut antara lain :

- a. *Timing*, dapat diartikan sebagai acting serta waktu pergerakan satu karakter dalam satu scene. Sehingga gerakan animasi dapat terlihat sangat kaku atau bahkan sangat lamban.

- b. *Arc*, yaitu gerakan yang membentuk garis lengkung yang alami dalam dunia. Tiap benda mempunyai gaya atau kekuatan, kecuali benda yang sifatnya mekanis dan tidak alami.
- c. *Squash and Stretch*, dapat diimplementasikan dalam beberapa proses perubahan bentuk pada kulit dan otot, lompatan, *morphing*, pengaruh berat, simulasi objek-objek dinamis.
- d. *Anticipation*, yaitu gerakan animasi selalu memiliki tahap persiapan ketika melakukan sebuah aksi dan gerakan yang menunjukkan gerakan awal atau persiapan yang dilakukan.
- e. *Ease In dan Ease Out*, yaitu prinsip yang berhubungan dengan akselerasi ketika objek mengalami percepatan dan perlambatan ketika mengalami pergerakan.
- f. *Secondary Action*, yaitu membuat animasi terlihat lebih alami dan menarik. Merupakan gerakan pendukung dari gerakan utama yang mengalami pergerakan.
- g. *Follow Through and Overlapping*, yaitu reaksi yang terjadi atau gerakan *overlap* sebuah karakter animasi setelah melakukan animasi utama atau gerakan utama.
- h. *Staging*, yaitu membuat sebuah gerakan sehingga mudah dimengerti. Menggambarkan mood, aksi dan posisi suatu karakter animasi.
- i. *Straight Ahead Action and Pose to Pose Action*, yaitu standar teknik animasi dengan merencanakan struktur gerakan-gerakan yang terjadi melalui pose-

pose kunci (*key pose*). *Straight ahead* action adalah teknik animasi dengan menggerakkan karakter per-ramennya hingga selesai.

- j. *Personality/Appeal*, yaitu karakter yang memiliki personality atau kepribadian akan mampu menghubungkan emosi antar karakter tersebut dengan penonton. Kompleksitas dan konsistensi gerakan adalah dua elemen daya tarik karakter yang dapat dengan mudah dikembangkan di dalam komputer animasi 3D hingga mampu mendefinisikan karakteristik utama dari kepribadian sebuah karakter.
- k. *Exaggeration*, yaitu gerakan pengembangan dari gerakan normal. Namun, gerakan itu sebaiknya tetap berpaduan pada gerakan natural yang dilebih-lebihkan. Gerakan dibuat akan menimbulkan kesan yang mendukung cerita animasi.
- l. *Solid Drawing*, yaitu rasa tentang cara pandang tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter goresan garis, *shading* serta warna.

Melalui poin-poin di atas, dapat disimpulkan bahwa sebuah animasi memerlukan suatu prinsip-prinsip dalam pengerjaannya agar benar menjadi sebuah film. Dengan kata lain, setiap karya berbentuk animasi memerlukan prinsip animasi sebagai acuan dasar pembuatannya.

3. Pengertian Animasi 2 Dimensi

Animasi jenis ini sering di sebut juga dengan kartun. Disebut animasi dua dimensi, karena dua dimensi mempunyai ukuran panjang (X-axis) dan (Y-axis) sehingga hanya bisa dilihat dari depan saja. Kartun/Cartoon dapat diartikan sebagai gambar yang lucu, Contohnya dapat di lihat pada film-film

kartun, banyak sekali gambar-gambar yang lucu yang ditampilkannya dan umumnya sangat menghibur. Salah satu contoh film kartun misalnya seperti Tom & Jerry.

4. Teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi

Proses pembuatan animasi 2 dimensi terdapat beberapa Teknik yang digunakan, yaitu :

a. Animasi Sel (*Cell Animation*)

Kata “cell” berasal dari kata “celluloid”, yang merupakan material yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada saat awal. Sekarang, material film dibuat dari asetat (acetate), bukan celluloid. Potongan animasi dibuat pada sebuah potongan asetat atau sel (cell). Sel animasi biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk sebuah frame animasi tunggal. Sel animasi merupakan sel yang terpisah dari lembaran latar belakang dan sebuah sel untuk masing-masing obyek yang bergerak secara mandiri di atas latar belakang. Lembaran-lembaran ini memungkinkan animator untuk memisahkan dan menggambar kembali bagian-bagian gambar yang berubah antara frame yang berurutan. Sebuah frame terdiri dari sel latar belakang dan sel di atasnya. Misalnya seorang animator ingin membuat karakter yang berjalan, pertama-tama dia menggambar lembaran latar belakang, kemudian membuat karakter akan berjalan pada lembaran berikutnya, selanjutnya membuat membuat karakter ketika kaki diangkat dan akhirnya membuat karakter kaki dilangkahkan. Di antara lembaran-lembaran (frame-frame) dapat disipi efek animasi agar

karakter berjalan itu mulus. Frame-frame yang digunakan untuk menyisipi celah-celah tersebut disebut keyframe. Selain dengan keyframe proses dan terminology animasi sel dengan layering dan tweening dapat dibuat dengan animasi computer.

b. Teknik *Computing 2D*

Perkembangan teknologi komputer memudahkan proses dalam pembuatan animasi. Perancangan model hingga pengisian suara / *dubbing* dapat dilakukan dengan menggunakan satu *personal computer*. Kesalahan dalam pembuatan animasi dengan komputer dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan mudah melakukan perubahan.

c. Teknik *Computing 3D*

Teknik *Computing 3D* memberikan ilusi yang disuguhkan memiliki ruang dan kedalaman. Pada gambar yang hanya memiliki dimensi (ukuran) Panjang dan lebar (2 dimensi) kesan kedalaman belum muncul. Ketika dimensi ke tiga (kedalaman) berperan, maka ilusi tersebut baru terlihat nyata. Logika matematis terlihat perannya di sini, ketika mewujudkan kesan ruang suatu benda dan menyulap mata sehingga kesan (yang sebenarnya 2 dimensi) menjadi tiga dimensi.

B. Pendidikan Karakter

1. Pengertian Pendidikan

Pendidikan diartikan sebagai kegiatan seseorang dalam membimbing dan memimpin anak menuju ke pertumbuhan dan perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab (Indrayanto, 2011).

Pendidikan yaitu usaha sadar, terencana, sistematis, berlangsung terusmenerus, dan menuju kedewasaan (Hartoto, 2009).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan terencana dalam meningkatkan potensi diri peserta didik agar terbentuk kepribadian yang baik dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang tepat.

Tujuan pendidikan adalah menambah ilmu pengetahuan baik ilmu alam maupun ilmu sosial, mengembangkan bakat yang dimiliki, serta dengan adanya pendidikan maka dapat mewujudkan cita-cita. Sedangkan menurut negara, pendidikan dapat memajukan kehidupan bangsa karena salah satu pengaruh terhadap perkembangan suatu negara yaitu melalui pendidikan.

Klasifikasi pendidikan terbagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan formal yaitu pendidikan menurut peraturan pemerintah (SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi). Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Jalur formal merupakan lembaga pendidikan yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi dengan jenis pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, advokasi dan keagamaan. Pendidikan non formal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal yaitu pendidikan yang diikuti sebagai tambahan dalam meningkatkan ilmu pengetahuan misalnya dari suatu lembaga atau kursus dan pendidikan dalam keluarga (Hidayat, 2002).

Edukatif adalah sesuatu hal yang dapat mengajarkan seseorang mengenai hal-hal yang bersifat pengetahuan yang bisa berguna bagi perkembangan kognitif mereka (Henri taffel : 1981). Edukatif dengan Edukasi berbeda, Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan dan mendidik peserta untuk memiliki akhlak mulia, mampu mengendalikan diri dan memiliki keterampilan. Edukasi lebih dikenal dan diucapkan dengan kata pendidikan.

2. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan Karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis moral, misalnya kejujuran seseorang, dan berkaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap (Dali Gulo, 1982). Pendidikan Karakter menjadi salah satu kebijakan nasional di bidang karakter Pendidikan dan merupakan aspek yang penting bagi generasi penerus. Naskah Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter yang diterbitkan oleh Kementrian Pendidikan Tahun 2010 menyatakan Pendidikan Karakter menjadi unsur utama dalam pencapaian visi dan misi pembangunan Nasional yang termasuk pada RPJP 2005-2025.

Menurut Kurikulum Balitbang Kemendiknas terdapat 18 nilai-nilai karakter berdasarkan budaya bangsa, yaitu : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi,

Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, Tanggung Jawab.

C. Anak-anak

Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan terdapat dalam Undang-undang No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pasal tersebut menjelaskan bahwa, anak adalah siapa saja yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih didalam kandungan, yang berarti segala kepentingan akan pengupayaan perlindungan terhadap anak sudah dimulai sejak anak tersebut berada didalam kandungan hingga berusia 18 tahun.

Kebutuhan dasar untuk tumbuh kembang anak secara umum digolongkan menjadi kebutuhan fisik-biomedis (*asuh*) yang meliputi, pangan atau gizi, perawatan kesehatan dasar, tempat tinggal yang layak, sanitasi, sandang, kesegaran jasmani atau rekreasi. Kebutuhan emosi atau kasih sayang (*Asih*), pada tahun-tahun pertama kehidupan, hubungan yang erat, mesra dan selaras antara ibu atau pengganti ibu dengan anak merupakan syarat yang mutlak untuk menjamin tumbuh kembang yang selaras baik fisik, mental maupun psikososial. Kebutuhan akan stimulasi mental (*Asah*), stimulasi mental merupakan cikal bakal dalam proses belajar (pendidikan dan pelatihan) pada anak. Stimulasi mental ini mengembangkan perkembangan mental psikososial diantaranya kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kreativitas, agama, kepribadian dan sebagainya.

Damaiyanti berpendapat bahwa karakteristik anak sesuai tingkat

perkembangan (Damaiyanti, 2008 : hal) :

a. Usia bayi (0-1 tahun)

Pada masa ini bayi belum dapat mengekspresikan perasaan dan pikirannya dengan kata-kata. Oleh karena itu, komunikasi dengan bayi lebih banyak menggunakan jenis komunikasi non verbal. Pada saat lapar, haus, basah dan perasaan tidak nyaman lainnya, bayi hanya bisa mengekspresikan perasaannya dengan menangis. Walaupun demikian, sebenarnya bayi dapat berespon terhadap tingkah laku orang dewasa yang berkomunikasi dengannya secara non verbal, misalnya memberikan sentuhan, dekapan, dan menggendong dan berbicara lemah lembut.

Ada beberapa respon non verbal yang biasa ditunjukkan bayi misalnya menggerakkan badan, tangan dan kaki. Hal ini terutama terjadi pada bayi kurang dari enam bulan sebagai cara menarik perhatian orang. Oleh karena itu, perhatian saat berkomunikasi dengannya. Jangan langsung menggendong atau memangkunya karena bayi akan merasa takut. Lakukan komunikasi terlebih dahulu dengan ibunya. Tunjukkan bahwa kita ingin membina hubungan yang baik dengan ibunya.

b. Usia pra sekolah (2-5 tahun)

Karakteristik anak pada masa ini terutama pada anak dibawah 3 tahun adalah sangat egosentris. Selain itu anak juga mempunyai perasaan takut oada ketidaktahuan sehingga anak perlu diberi tahu tentang apa yang akan akan terjadi padanya. Misalnya, pada saat akan diukur suhu, anak akan merasa melihat alat yang akan ditempelkan ke tubuhnya. Oleh karena

itu jelaskan bagaimana akan merasakannya. Beri kesempatan padanya untuk memegang thermometer sampai ia yakin bahwa alat tersebut tidak berbahaya untuknya.

Anak belum mampu berbicara fasih dalam hal bahasa. Hal ini disebabkan karena anak belum mampu berkata-kata 900-1200 kata. Oleh karena itu saat menjelaskan, gunakan kata-kata yang sederhana, singkat dan gunakan istilah yang dikenalnya. Berkomunikasi dengan anak melalui objek transisional seperti boneka. Berbicara dengan orangtua bila anak malu-malu. Beri kesempatan pada yang lebih besar untuk berbicara tanpa keberadaan orangtua.

Satu hal yang akan mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi adalah dengan memberikan pujian atas apa yang telah dicapainya.

c. Usia sekolah (6-12 tahun)

Anak pada usia ini sudah sangat peka terhadap stimulus yang dirasakan yang mengancam keutuhan tubuhnya. Oleh karena itu apabila berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan anak diusia ini harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak dan berikan contoh yang jelas sesuai dengan kemampuan kognitifnya.

Anak usia sekolah sudah lebih mampu berkomunikasi dengan orang dewasa. Perbendaharaan katanya sudah banyak, sekitar 3000 kata dikuasi dan anak sudah mampu berpikir secara konkret.

d. Usia remaja (13-18 tahun)

Fase remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari akhir masa anak-anak menuju masa dewasa. Dengan demikian, pola pikir dan tingkah laku anak merupakan peralihan dari anak-anak menuju orang dewasa. Anak harus diberi kesempatan untuk belajar memecahkan masalah secara positif. Apabila anak merasa cemas atau stress, jelaskan bahwa ia dapat mengajak bicara teman sebaya atau orang dewasa yang ia percaya.

Menghargai keberadaan identitas diri dan harga diri merupakan hal yang prinsip dalam berkomunikasi. Luangkan waktu bersama dan tunjukkan ekspresi wajah bahagia.

Anak-anak menjadi sasaran dalam pendidikan karena pembentukan karakter seorang anak mudah dibentuk jika masih dalam usia dini atau usia sekolah dasar. Tidak hanya pendidikan formal tetapi pendidikan informal dan non formal juga sangat diperlukan dalam pembentukan karakter anak. Keluarga merupakan salah satu media pendidik anak yang sangat tepat dalam pembentukan karakter anak