

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cerita merupakan kebutuhan universal manusia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Bagi anak-anak, cerita tidak hanya memberikan manfaat emotif tetapi juga membantu pertumbuhan mereka dalam berbagai aspek. Oleh karena itu bercerita merupakan aktivitas penting dan tak terpisahkan dalam program memiliki manfaat yang sama pentingnya dengan aktivitas dan program pendidikan itu sendiri.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh, (2005;95) ditinjau dari beberapa aspek, manfaat bercerita sebagai berikut:

1. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak
2. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi
3. Memacu kebutuhan verbal anak
4. Merangsang minat menulis anak
5. Merangsang minat baca anak
6. Membuka cakrawala pengetahuan anak.

Sedangkan menurut Bachtiar S. Bachri (2005; 11), manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.

Manfaat cerita dengan kata lain adalah menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi sehingga dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak.

Menurut Subyantoro (2007:11), terdapat jenis-jenis cerita yang diklasifikasi kan menurut asal usulnya yaitu: (1) isinya, (2) bentuk penulisannya, (3) fungsinya, dan (4) bahannya.

Berdasarkan isinya, cerita anak-anak dapat berasal dari sastra tradisional, fantasi modern, fiksi realitas, fiksi sejarah, dan puisi. Menurut bentuk penulisannya, buku bacaan bergambar, komik, buku ilustrasi, dan novel. Dilihat dari fungsinya, ada pula buku untuk pemula disebut sebagai buku konsep, buku partisipasi, dan toybooks.

Sedangkan jenis-jenis cerita tersebut berupa: mite, legenda, dan dongeng.

Dongeng adalah sebuah cerita yang fiktif atau cerita yang sebenarnya tidak benar terjadi di dunia nyata, dongeng adalah sebuah bentuk sastra lama yang bercerita tentang suatu kejadian yang terjadi diluar nalar manusia yang penuh dengan fantasi dan khayalan fiktif. Dongeng merupakan cerita tradisional yang disampaikan secara turun menurun dan disebarkan secara luas ke berbagai tempat, yang mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama suatu kolektif, sebagai alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial dan proyeksi keinginan yang terpendam; bersifat pralogis, yaitu mempunyai logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum; menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan penciptanya yang pertama sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektif yang bersangkutan merasa memilikinya (Danandjaja, 2007:3), jadi secara umum dongeng tidak diketahui pengarangnya dan terkadang hanya diketahui nama pengumpul/ penyadurnya sehingga dengan mudah menjadi konsumsi publik. Dongeng di Indonesia sudah menjadi salah satu pelajaran lama yang diajarkan dalam bidang studi Bahasa Indonesia terutama untuk anak-anak. Menyatakan hasil riset menunjukkan bahwa dongeng merupakan aktivitas tradisional yang jitu bagi proses

belajar dan melatih aspek emosional dalam kehidupan anak-anak. Sebab ketika seseorang masih kanak-kanak, keadaan psikologisnya masih mudah dibentuk dan dipengaruhi. Oleh sebab itu ketika faktor yang memengaruhi adalah hal yang positif maka emosi anak akan positif juga. (Woolfson dalam Puspita:2009).

Seiring perkembangan teknologi, kegiatan mendongeng saat ini nyaris terlupakan. Padahal banyak manfaat yang bisa didapat anak-anak saat mendengarkan dongeng yang dibacakan oleh orang tuanya.

Selain itu menurut Psikolog Monica Sulistiawati dongeng juga memiliki manfaat dan fungsi lain, dan diantaranya:

1. Perkembangan kognitif

Untuk dapat memperluas pengenalan objek seorang anak, pada saat mendongeng, pada saat mendongeng gunakan alat peraga misalnya buku bergambar. Dengan begitu anak bisa melihat buku dari tokoh yang diceritakan dalam dongeng.

2. Perkembangan social dan emosional

Dari kegiatan mendongeng kita dapat menyelipkan ajaran norma-norma seperti social, agama dan sopan santun. Tidak hanya teori tapi ajarkan secara langsung bagaimana cara melakukannya. “anak-anak cenderung mempunyai kesulitan dalam mempelajari nilai-nilai moral dalam kehidupan. Dengan dongeng anak-anak maka kita bisa memberikan contoh melalui tokoh dalam cerita yang kita dongengkan,” jelasnya seperti dikutip dari laman sahabat keluarga kementerian pendidikan dan kebudayaan.

3. Mempererat ikatan anak dan orang tua

Kesibukan orang tua kerap kali membuat komunikasi anak dan orang tua kurang intensif. Dengan mendongeng orang tua berdekatan secara intim, komunikasi efektif pun berjalan dengan baik.

4. Mengembangkan daya imajinasi

Dunia anak adalah dunia imajinasi. Anak memiliki dunia sendiri dan tak jarang mereka berbicara dengan teman khayalannya. Dengan daya imajinasi yang masih sangat bagus ini, maka orang tua harus bisa mengarahkannya ke arah yang positif dan terkontrol.

5. Meningkatkan ketrampilan bahasa

Dongeng merupakan stimulasi dini yang mampu merangsang ketrampilan berbahasa pada anak-anak. Kisah-kisah dongeng yang mengandung cerita positif tentang perilaku membuat anak-anak menjadi lebih mudah dalam menyerap tutur kata yang sopan.

6. Membangkitkan minat baca

Dengan memberikan cerita dongeng pada anak-anak, mereka akan tertarik dan penasaran untuk mencari tahu. Inilah dimana keinginan untuk membaca semakin meningkat.

Dongeng yang berada di Indonesia sangat beragam dan sesuai dengan jenisnya, salah satunya yang banyak digunakan untuk media pembelajaran karakter anak-anak adalah dongeng parabel. Dongeng parabel adalah dongeng perumpamaan yang di dalamnya mengandung kiasan-kiasan yang bersifat mendidik. Dongeng yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Parabel juga dapat berupa cerita pendek dan sederhana yang mengandung hikmah, pedoman hidup, motivasi dan mengandung nilai-nilai pendidikan, baik pendidikan agama, moral, atau pendidikan lainnya. Salah satu dongeng yang ada di Indonesia yang banyak diceritakan adalah Peri Yang Pantang Menyerah, dalam dongeng tersebut berceritakan tentang makhluk fantasi seorang peri yang pantang menyerah walaupun memiliki kekurangan,

sehingga diakhir cerita dia berhasil melakukan hal besar yang membanggakan, penggunaan karakter peri dalam dongeng ini akan membuat cerita semakin menarik untuk anak-anak belajar berimajinasi yang akan menaikkan kreatifitas, dan menghibur dengan unsur pendidikan karena dongeng ini juga mengajarkan kegigihan, kesabaran, pantang menyerah dan masalah-masalah sosial di masyarakat.

Dongeng pertama kali muncul pada zaman sastra purba di Indonesia maka pada mulanya tergolong sastra orai atau sastra lisan, yaitu disampaikan dari mulut ke mulut. Ada dua ciri pokok yang dapat digunakan, yaitu (1) dikatakan dan didengar, dan (2) situasi tatap muka.” Maksud dari pendapat tersebut, penulis jelaskan bahwa yang termasuk ciri-ciri sastra lisan yaitu ada yang menjadi pembicara untuk mengatakan atau menyampaikan dan ada pula yang menjadi pendengar dalam keadaan tatap muka tanpa ada penghalang waktu. (Pudentia 1998:187) karena kenaikan zaman dongeng melalu lisan pun penyampainya berkembang dengan menggunakan gerak isyarat dan alat bantu penguat, zaman sekarang dengan mudahnya teknologi, dongeng sudah disebarkan melalui media cetak salah satunya adalah buku yang tidak hanya berupa tulisan tetapi dengan alat bantu penguat berupa gambar atau ilustrasi, dengan buku dongeng dapat disimpan dalam jangka waktu yang lama dan dapat dilihat atau dibaca berulang-ulang, tetapi teknologipun berkembang semakin cepat dan muncul bermacam-macam bentuk dan fungsinya yang dinamakan gadget. Munculnya gadget sekarang ini pun menjadi salah satu penyebab anak-anak tidak menyukai membaca buku bahkan sampai malas membaca buku karena sudah disuguhkan kemudahan melalui gadget.

Dongeng yang akan dibuat animasi dalam perancangan tugas akhir ini adalah dongeng Peri Kecil Yang Pantang Menyerah, dari buku dongeng berjudul Kumpulan Dongeng Motivasi *Stories of Great Virtue: Be Persistent!* Karya Arleen A.

Adapun manfaat untuk anak-anak dari kisah Peri kecil yang pantang menyerah yang ada dalam buku dongeng tersebut yaitu dapat membuat anak lebih kreatif dan imajinatif, dapat membuat anak lebih mengerti pentingnya tolong menolong antar manusia dimana manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan adanya simbiosis mutualisme antara sesama, mengajarkan anak agar tidak mudah menyerah dalam menggapai sesuatu dan semangat dalam menggapai sesuatu.

Dongeng merupakan media pembelajaran yang menghibur dan mendidik anak sejak dahulu, tetapi di era digital ini, karena kemajuan teknologi penyampaian dongeng sebagai media pembelajaran untuk anak-anak pun harus lebih menarik perhatian mereka karena kurangnya minat membaca buku, maka dari itu penerapan dongeng yang melalui lisan yang sudah diterapkan kedalam tulisan, akan diterapkan dalam sebuah animasi gerak, yang akan menjadi pengalaman baru anak-anak dalam memahami dongeng karena dengan ilustrasi yang bergerak dengan audio yang dapat membuat imajinasi anak-anak semakin luas dan menaikkan ketertarikan dalam membaca dan memahami dongeng serta memudahkan anak-anak belajar menggali dan menyerap informasi-informasi pembelajaran yang ada didalam dongeng serta akan mudah diakses melalui gadget.

Dalam kondisi seperti ini, dengan memanfaatkan teknologi animasi yaitu gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak, dapat membuat anak-anak lebih tertarik dalam mendengar dan melihat cerita-cerita dongeng. karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya dapat membuat anak-anak lebih mengembangkan imajinasi dan juga merasakan emosi dari cerita dongeng tersebut.

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan

hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan dan animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan, secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah 'gerakan'. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi. Animasi sendiri memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau sebagai media pembantu untuk menjelaskan sesuatu dengan hanya menggunakan gambar/ ilustrasi, kata-kata lisan maupun tulisan, maka dari itu animasi merupakan teknik yang dapat digunakan sebagai media pemaparan dongeng terhadap anak-anak agar pemahaman atau pesan yang terdapat dalam dongeng Peri Yang Pantang Menyerah dapat dijelaskan dan dapat divisualisasikan secara komunikatif dan menarik.

Ada beberapa jenis-jenis animasi diantaranya yaitu: Animasi Tradisional, Animasi 2D, Animasi 3D, Motion Graphic, dan Stop Motion. Ada pun alasan digunakannya Animasi 2D sebagai penelitian ini dari pada jenis Animasi yang lain adalah karena dengan menggunakan Animasi 2D bentuk dari gambar yang bergerak dapat tetap seolah-olah seperti gambar dalam buku dongeng dan dari segi imajinasi juga dibandingkan Animasi 3D kekuatan anak dalam menerima gambar yang dilihat dapat membuat anak lebih dapat diingat lebih mudah karena dari segi gerak juga tidak sekomplek Animasi 3D jadi kemampuan anak dalam mengingat rupa objek gambar dan menggambarkannya kembali dalam coretan kertas gambar akan lebih baik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang konsep dan ilustrasi yang diterapkan menjadi animasi 2D dongeng Peri Yang Pantang menyerah menjadi visual efektif yang menarik ?
2. Bagaimana merancang animasi 2D dongeng Peri Yang Pantang menyerah yang dapat dipahami dan tersampaikan pesan pembelajarannya ?

C. Tujuan Perancangan

1. Menyusun Konsep Animasi 2D dongeng Peri Yang Pantang menyerah menjadi visual efektif yang menarik serta dimengerti oleh anak-anak.
2. Merancang animasi 2D dongeng Peri Yang Tidak Pantang Menyerah yang menghibur serta dapat dipahami dan tersampaikan pesan dalam dongeng tersebut.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi penulis

Penulis dapat meningkatkan kemampuan dan menjadi pengalaman yang berharga di masa mendatang dalam bidang animasi.

2. Bagi lembaga

Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang mempelajari tentang animasi.

3. Bagi masyarakat

Memberikan pengertian bahwa dongeng dan animasi mampu dijadikan sebagai media belajar yang menyenangkan untuk anak-anak.

4. Bagi anak - anak

Belajar menjadi lebih menarik dengan memahami kehidupan melalui dongeng dengan media yang menyenangkan dan mudah untuk diakses serta dipelajari dan dipahami berulang-ulang.

E. Tinjauan Pustaka

Jurnal Aljuk Ja'far, Achmad Yanu Alif Fianto, Sigit Prayitno Yosep, S1 Desain Komunikasi Visual STMIK STIKOM Surabaya yang berjudul "Penciptaan Buku Ilustrasi Permaianan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal" memaparkan bahwa gambar ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau naskah. Gambar untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan. Gambar ilustrasi juga merupakan gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Gambar ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks atau kalimat dengan tujuan memperjelas audience yang secara umum belum dapat membaca dengan lancar. Adanya jurnal ini mampu menjadi acuan untuk membuat tugas akhir ini dalam pembuatan ilustrasi yang baik dan benar sebagaimana fungsinya. (Aljuk Ja'far, Achmad Yanu Alif Fianto, Sigit Prayitno Yosep, 2014: <https://jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/article/view/578>)

Jurnal Saintikom Vol.10 / No.3 / September 2011 dengan judul *Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer* karya Yunita Syahfitri menjelaskan tentang proses pembuatan animasi yang terdiri dari 10 tahap yang harus dilalui yaitu pra produksi, ide cerita, naskah cerita/scenario, *consep art, storyboard, animatic storyboard, casting and recording, sound FX and music, produksi dan post produksi*. Manfaat jurnal ini yaitu untuk memahami tahapan-tahapan yang harus digunakan dalam proses pembuatan Animasi. Syahfitri, Yunita. "Teknik film animasi dalam dunia komputer." *Jurnal SAINTIKOM* 10.3 (2011): 213-217.

Buku karangan Wahyu Purnomo, Wahyu Andreas dengan judul *Animasi 2D*, (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan) tahun 2013 menjelaskan tentang 12 prinsip animasi yang diberikan oleh tokoh animator *Walt Disney Studios* yaitu *Frank Thomas* dan *Ollie Johnston*. Konsep utama yang mendasari teori prinsip – prinsip animasi adalah fenomena kelemahan

mata manusia yang disebut *persistence of vision*. Kedua belas prinsip tersebut meliputi : *squash and stretch, anticipation, staging, straight Ahead and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in and slow out, archs, secondary action, timing, solid drawing, appeal, exaggeration*. Manfaat buku ini yaitu untuk memahami prinsip – prinsip dasar dalam proses pembuatan animasi agar animasi yang dibuat mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks, dinamis, dan menjadi menarik secara visual.

Tugas akhir Teddy Karas Onyskow mahasiswa Universitas Pasundan Bandung yang berjudul, Perancangan buku dongeng si kancil untuk membentuk karakter positif anak. Dongeng yang memiliki pesan moral yang baik dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak, selain itu dongeng juga dapat merangsang imajinasi anak. Banyak buku dongeng, cerita anak atau cerita binatang dari luar yang sudah diterjemahkan, buku-buku terjemahan ini juga mengandung pesan yang baik untuk anak. Selain buku terjemahan, ada juga buku dongeng lokal, cerita binatang seperti si kancil, cerita si kancil mengajarkan nilai-nilai kebaikan yang juga mengandung pesan moral yang baik, tugas akhir ini merupakan perancangan dongeng dengan jenis dongeng fabel yang dibuat untuk membentuk karakter positif anak, sama halnya dengan perancangan tugas akhir animasi 2D dongeng ini yang bertujuan sebagai media anak-anak belajar, namun media yang disampaikan untuk menyampaikan dongeng dalam tugas akhir ini berbeda, tugas akhir ini lebih bertujuan merancang dongeng dengan menggunakan teknologi animasi 2D untuk membuat dongeng lebih mudah dipahami.

Karya tugas akhir Betlin Puji Lestari yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Dongeng Keledai dan Katak, berisi tentang buku ilustrasi digital dongeng keledai dan katak agar anak-anak yang mulai meninggalkan dan malas membaca buku fisik dongengnya karena gadget, bisa membaca dongeng melalui gadget yang setiap harinya dipengang, dalam tugas akhir ini

pemanfaatan teknologi hanya pada sampai mendigitalkan buku dongeng yang berupa fisik menjadi digital yang dapat diakses melalui gadget, tetapi dalam perancangan ini dongeng akan langsung diterapkan sebagai animasi 2D dengan gambar yang bergerak dan audio yang membuat dongeng akan menjadi lebih menarik dan lebih hidup serta mudah untuk dipahami.

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul “Analisis & Desain Sistem Informasi” menjelaskan Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. (Graha Ilmu, 2005 : 39)

George M. Scott berpendapat pada buku Jogiyanto H.M yang berjudul Analisis dan Desain, Perancangan merupakan desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen - komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem (George M Scott, 2005:196)

Berdasarkan penjelasan tersebut maka kesimpulannya yaitu perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi perusahaan dengan melakukan penerapan berbagai teknik dan prinsip yang setelah memilih alternatif yang terbaik.

2. Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Kusrianto, 2009: 140).

Ilustrasi dapat juga diartikan sebagai proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain yang bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Ilustrasi sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku, atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut. Ilustrasi saat ini mengalami perkembangan, ilustrasi tidak lagi hanya terbatas pada gambar yang mengiringi teks akan tetapi telah berkembang kedalam makna yang lebih luas. Ilustrasi merupakan alat bantu yang membuat sesuatu menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik (Muharrar, 2003: 2).

3. Animasi 2D

a. 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.

b. 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 :

- 1) *Timing*, dapat diartikan sebagai acting serta waktu pergerakan satu karakter dalam satu scene. Sehingga gerakan animasi dapat terlihat sangat kaku atau bahkan sangat lamban.
- 2) *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.
- 3) *Squash and Stretch*, dapat diimplementasikan dalam beberapa proses perubahan bentuk pada kulit dan otot, lompatan, *morphing*, pengaruh berat, simulasi objek-objek dinamis.
- 4) *Anticipation*, yaitu gerakan animasi selalu memiliki tahap persiapan ketika melakukan sebuah aksi dan gerakan yang menunjukkan gerakan awal atau persiapan yang dilakukan.
- 5) *Ease In dan Ease Out*, yaitu prinsip yang berhubungan dengan akselerasi ketika objek mengalami percepatan dan perlambatan ketika mengalami pergerakan.

- 6) *Secondary Action*, yaitu membuat animasi terlihat lebih alami dan menarik. Merupakan gerakan pendukung dari gerakan utama yang mengalami pergerakan.
- 7) *Follow Through and Overlapping*, yaitu reaksi yang terjadi atau gerakan *overlap* sebuah karakter animasi setelah melakukan animasi utama atau gerakan utama.
- 8) *Staging*, yaitu membuat sebuah gerakan sehingga mudah dimengerti. Menggambarkan mood, aksi dan posisi suatu karakter animasi.
- 9) *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-framesnya hingga selesai.
- 10) *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.
- 11) *Exaggeration*, yaitu gerakan pengembangan dari gerakan normal. Namun, gerakan itu sebaiknya tetap berpaduan pada gerakan natural yang dlebih-lebihkan. Gerakan dibuat akan menimbulkan kesan yang mendukung cerita animasi.

12) *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.

c. 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.

d. Teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi

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

1) 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.

2) 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.

3) 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.

4. Dongeng

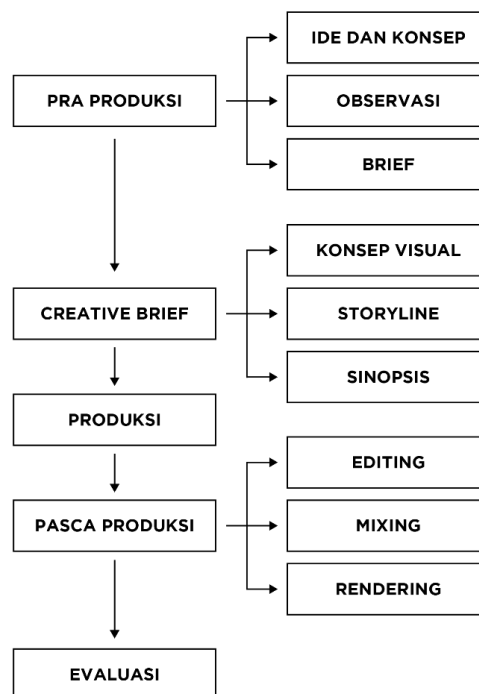
Nurgiantoro menjelaskan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. (Nurgiantoro, 2005:198) Pendapat lain mengenai dongeng menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh. (KBBI, 2007 : 274). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi yang berisi tentang petualangan yang penuh imajinasi dan terkadang tidak masuk akal dengan menampilkan situasi dan para tokoh khayalan.

Dongeng termasuk cerita rakyat dan merupakan bagian tradisi lisan. (Menurut Brunvard, Carvalho, dan Neto dalam Danadjaja 2007:3-5) dongeng mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu disebarkan dari mulut ke mulut, melalui kata-kata dan dari generasi ke generasi berikutnya
2. Disebarkan diantara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama
3. Ada dalam versi yang berbeda-beda. Hal ini diakibatkan oleh cara penyebaran dari mulut ke mulut (lisan)
4. Bersifat anonim, yaitu nama penciptanya sudah tidak diketahui lagi
5. Biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola seperti kata klise, kata-kata pembukaan dan penutup baku
6. Mempunyai kegunaan (function) dalam kehidupan bersama suatu kolektif, sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial dan proyeksi keinginan yang terpendam

7. Bersifat pralogis, yaitu memiliki logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum
8. Menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan penciptanya yang pertama sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektif merasa memilikinya.
9. Bersifat polos dan lugu, sehingga seringkali kelihatannya kasar, terlalu spontan. Hal ini dapat dimengerti bahwa dongeng juga merupakan proyeksi emosi manusia yang paling jujur manifestasinya.

G. Metode Perancangan



Gambar 01. Bagan Metode Perancangan

1. Pra Produksi

1. Ide dan Konsep Perancangan

Gagasan yang tercipta karena munculnya suatu permasalahan, dan ide tersebut tersusun didalam pikiran. Ide terbentuk dari sebuah ide dasar yang nantinya akan menjadi tumpuan untuk pemikiran selanjutnya. Ide dalam tugas akhir ini tentang dimana era digital ini membutuhkan sebuah media baru untuk memanfaatkan tingkah laku anak-anak di masa sekarang yang hari-harinya dipenuhi dengan kegiatan bersama gadgetnya dan teknologi yang terus berkembang, dengan memfasilitasi anak-anak agar dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dengan memahami apa cerita kehidupan ataupun motivasi yang bisa didapatkan dalam dongeng Peri Yang Pantang Menyerah melalui media Animasi 2D.

2. Survey/ Observasi

Lokasi yang akan dibuat observasi yaitu di Surakarta, sebagai salah satu perwakilan kota-kota besar dimana banyak anak-anak yang sudah dengan mudah mengakses teknologi dan lebih nyaman melakukan sesuatu secara mudah.

3. *Brief*

Merupakan kumpulan data-data yang didapat dari tahapan observasi yang kemudian diolah dan dianalisis sehingga didapatkan data yang lebih ringkas, sesuai dan akurat mengenai latar belakang permasalahan.

Sumber data dari proposal karya ini yaitu diambil dari pustaka buku tentang pengertian ilustrasi, animasi, dongeng, dan anak-anak. Selain pustaka buku, adapun sebagai pelengkap referensi dapat didapat di *website* tentang kumpulan artikel – artikel.

4. *Creative Brief*

Creative Brief berisi keterangan perkembangan kreatif sebuah produk yang dibuat dengan tujuan memperkenalkan, membedakan atau memposisikan produk dalam menghadapi persaingan. Media yang tepat digunakan agar Animasi 2D ini dapat dilihat oleh semua

orang, maka video yang dibuat akan di unggah ke *youtube* atau media sosial lain yang mudah diakses oleh masyarakat.

Keunggulan menggunakan Animasi 2D sebagai perantara dalam media pendidikan karena secara umum animasi sangat disukai anak-anak dan memiliki ciri yang lucu, menarik, mudah dipahami, *full color*.

Durasi dan penggunaan warna juga perlu diperhatikan dalam pembuatan karya ini, karena jika terlalu panjang anak-anak akan cepat bosan dan jika terlalu singkat anak-anak akan susah untuk menerima pesan yang disampaikan, dengan menggunakan Animasi 2D anak-anak akan lebih mudah memahami tentang makna dan informasi-informasi pembelajaran yang disampaikan dalam dongeng.

a. Konsep Visual

Pada tahap visualisasi, proses desain karakter dan ilustrasi dalam Animasi 2D ini akan dibuat sesuai dengan konsep yang sudah dirancang, baik dari konsep warna, konsep typografi semua ini selanjutnya diolah pada tahapan produksi.

b. Storyline

Storyline yaitu membuat sebuah cerita bergambar yang mengambil dari dongeng Peri Yang Tidak Pantang Menyerah.

c. Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan detail sebuah karya tulis yang menggambarkan isi dari awal sampai akhir. Sinopsis memasukan semua detail alur, termasuk bagian akhir.

5. Produksi

Proses ini merupakan proses perancangan Animasi 2D dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan konsep yang sudah dirancang agar Animasi 2D ini dapat diterima dan mudah dipahami oleh anak-anak.

6. Pasca Produksi

Desain final merupakan tahapan terakhir dalam sebuah perancangan. Produk yang dihasilkan ini berdasarkan perancangan yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, Meliputi :

a. Editing Proses

menggerakkan dan menata beberapa video animasi menjadi suatu rekaman video yang baru.

b. Mixing

Proses menggabungkan beberapa video yang sudah dihasilkan dari hasil *editing*, menggabungkan dengan *background*, penambahan *sound effect* agar video yang dihasilkan terlihat lebih menarik.

c. Rendering

Proses akhir dari keseluruhan pembuatan animasi. Dalam *rendering*, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses *modeling* animasi, *texturing*, pencahayaan akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output* (tampilan akhir pada model dan animasi).

7. Evaluasi

Evaluasi merupakan hasil dari kesimpulan yang didapat dari penelitian perancangan untuk tugas akhir ini yang melalui tahapan perancangan yang sudah dilakukan.

H. Sistematika Penulisan

BAB I. Bab ini memuat tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Pustaka, dan Metodologi Perancangan. Bab ini berfungsi sebagai pendahuluan dan acuan pengertian dan permasalahan dari objek dan media yang dipilih sebagai perancangan tugas akhir ini.

BAB II. Bab ini memuat landasan teori yang berisi tentang teori-teori yang bersangkutan dan mendukung perancangan proposal ini yaitu tentang pengertian animasi, jenis-jenis animasi, pengertian pendidikan dan pentingnya pendidikan anak usia dini. Bab ini berfungsi sebagai pendukung dan sebuah landasan teori mengapa memilih perancangan tersebut untuk karya proposal ini.

BAB III. Bab ini berisi tentang analisa data yang memuat tentang media penempatan apa yang sangat efektif digunakan untuk mempublikasikan karya ini ke masyarakat secara luas. Bab ini berfungsi sebagai strategi kreatif untuk perancangan karya proposal ini.

BAB IV. Bab ini berisi tentang teknik pembuatan karya dan perwujudan karya animasi dongeng Peri Yang Tidak Pantang Menyerah berdasarkan identifikasi, analisa data, dan strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Bab ini berfungsi sebagai penjabaran bentuk karya yang sudah menjadi animasi 2D dan serta media pelengkapya.

BAB V. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisa sampai perwujudan karya tentang tugas akhir ini dan saran untuk perancangan berikutnya. Bab ini berfungsi sebagai penutup serta kesimpulan pokok keseluruhan pembuatan karya ini, dan saran untuk pembacanya atau perancangan berikutnya.

- **DAFTAR PUSTAKA**
- **GLOSARIUM**
- **LAMPIRAN**