

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **A. Analisa Data**

Dongeng Peri Kecil Yang Pantang Menyerah merupakan kisah peri kecil bernama Fila, peri kecil dengan sayapnya yang kecil berbeda dari peri-peri seumurannya dimana bersayap normal atau lebih besar Fila memiliki sayap yang lebih kecil. Dimana diceritakan bagaimana Fila dengan sayap kecilnya yang pantang menyerah dalam belajar terbang demi dapat masuk sekolah peri berusaha dengan keras dan sifat tanpa pamrih serta keberaniannya juga demi membantu peri lain yang sedang dalam masalah.

Dongeng Peri Kecil Yang Pantang Menyerah ini memiliki pesan moral yang dapat diajarkan kepada anak-anak dimana “sebagai manusia kita harus tetap optimis dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi sesuatu ataupun dalam menggapai sesuatu yang kita inginkan, serta sebagai sesama makhluk hidup harus saling tolong menolong”.

Dongeng Peri Kecil Yang Pantang Menyerah ini akan dibuat dalam versi Animasi 2D yang akan digabung dengan teknik animasi lain dimana dengan dibuatnya dongeng dalam bentuk animasi ini diharapkan dapat membuat anak lebih tertarik dengan cerita-cerita didalam dongeng dengan gambar yang bergerak. Selain itu penggunaan gadget di era digital ini juga diharapkan dapat digunakan untuk hal-hal yang positif seperti belajar dari cerita-cerita yang ada dalam sebuah dongeng. Dari pada hanya untuk bermain game saja.

Animasi dari dongeng Peri Kecil Yang Pantang Menyerah ini mempunyai kelebihan dimana menggunakan teknik animasi 2D yang digabungkan dengan teknik animasi lain

sehingga memiliki visual yang lebih *colorfull* serta dengan menekankan pada teknik pengambilan transisi dari tiap *scenanya* sebagai nilai lebih dari animasi yang akan dibuat ini akan dapat membuat penasaran serta menarik minat anak dalam melihat isi cerita dari dongeng tersebut.

## **1. Segmentasi**

Berdasarkan hasil identifikasi data, data tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam menentukan analisa dan perancangan yang sesuai, diantaranya adalah :

### **a. Demografis**

- 1) Umur : 3 - 10 tahun
- 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 3) Pendidikan : Paud - SD
- 4) Kelas Sosial : Menengah keatas
- 5) Agama : Semua Agama

### **b. Geografi**

- 1) Umum : Seluruh wilayah di indonesia

### **c. Psikografis**

- a. Suka bermain gadget.
- b. Suka membaca dongeng
- c. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

### **d. Behaviour (tingkah laku)**

- a. Aktif bermain dan belajar

b. Suka dongeng

## 2. USP (Unique Selling Proposition)

Dongeng ini memiliki nilai plus dimana memiliki visual yang *colorfull* sehingga menarik minat anak dalam melihat cerita dari dongeng tersebut. Tema fantasi yang beragam di tiap cerita yang membuat tergugah untuk mengetahui isi ceritanya serta anak dapat lebih kreatif dan imajinatif. Nilai-nilai moral di tiap cerita yang dapat membuat anak dapat lebih mengerti pentingnya nilai-nilai kehidupan social antar sesama manusia, juga menggunakan kata dan bahasa yang ringan sehingga membuat anak dapat memahami isi dari cerita dongeng dengan mudah merupakan nilai lebih dari buku dongeng ini.

## 3. ESP (Emotional Selling Proposition)

Di era *digital* ini apapun dapat dilakukan secara online. Dan salah satunya adalah membaca buku atau menyaksikan sebuah film. Animasi Dongeng ini nantinya akan diupload di *youtube* dimana situsnya sendiri dapat diakses oleh siapa saja sehingga animasi dari dongeng ini nantinya dapat dilihat dan dinikmati oleh semua orang khususnya bagi pengguna *gatget*.

## 4. Positioning

Positioning pada “Perancangan Animasi 2D Dongeng Peri Kecil Yang Pantang Menyerah“ ini yaitu media pembelajaran yang efektif karena berbentuk video yang akan diupload pada website *youtube*, agar dapat dilihat dan bermanfaat untuk masyarakat terutama anak-anak.

Visual menggunakan jenis *memphis design* yaitu pertentangan dari desain-desain modern yang minimalis, sederhana dan lugas yang diusung oleh *Ludwig Mies Van der Rohe*.

Gaya desain ini merupakan salah satu gaya desain postmodern yang paling berpengaruh yang lahir di tahun 1980-an. Gaya ini diciptakan oleh *Ettore Sottass* yang merupakan desainer asal Italia. *Ettore Sottass* menekankan beberapa warna yang dijadikan alternatif untuk menunjukkan karakter dari postmodern, misalkan warna merah tomat, biru cerah, merah muda dan motif-motif mosaic dengan warna hitam. Ciri khas *memphis design* yaitu menggunakan warna yang cerah serta pengaplikasian warna hitam yang membuat pola dan warna tampak sama-sama kuat, serta ciri khas *memphis design* yaitu pola yang tidak beraturan, pola tersebut berbentuk geometris, motif mozaik atau bentuk lainnya secara bebas. Tidak hanya diberikan visual *memphis design* namun akan diberikan sentuhan warna gradasi dari gelap menuju terang yang digunakan sebagai background akan membuat nuansa baru pada animasi 2D sehingga anak-anak akan tertarik untuk melihatnya.

Penggabungan visual *memphis design* dan cerita keseharian anak-anak untuk tidak melakukan *bullying* maka akan menjadi animasi *motion graphic* yang menarik dari segi visual, cerita dan pesan edukasi yang disampaikan.

## **B. Strategi Kreatif**

### **1. Konsep Estetis**

Hasil dari perancangan ini berbentuk animasi 2D yang memberi pesan tentang “jangan mudah menyerah dan pentingnya tolong menolong” dikalangan anak-anak sekolah dasar dengan visual yang menarik agar anak-anak mudah memahami ceritanya.

#### **a. Strategi Verbal**

##### **Headline : Dongeng Motivasi Stories of Great Virtue**

Menggunakan Headline Dongeng Motivasi Stories of Great Virtue: Be Persistent! yang merupakan judul asli buku yang akan dibuat animasi.

## **Sub headline : Be Persistent! Kisah Peri Kecil Yang Pantang Menyerah**

Bercerita tentang kisah Fila peri kecil yang pantang menyerah dalam belajar terbang dengan sayapnya yang kecil berbeda dari sayap peri-peri kecil seusianya. Sehingga Fila tidak diterima masuk sekolah peri karena sayapnya tersebut. Namun Fila dengan kegigihannya dalam belajar terbang dia pada akhirnya dapat terbang dengan baik layaknya peri-peri lain. Serta sikap tolong menolong yang tanpa pamrih ketika ada peri lain yang dalam bahaya. Sehingga guru peri dapat menjadikan Fila sebagai contoh dimana pentingnya sikap saling tolong menolong antar sesama.

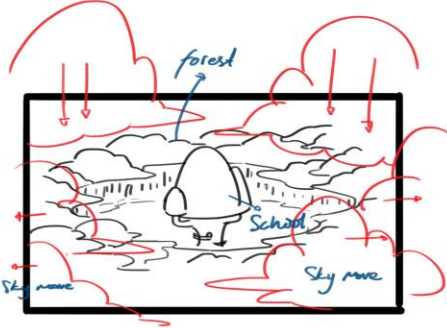
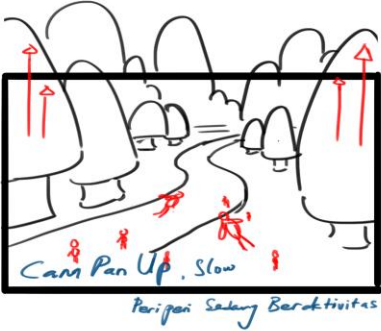
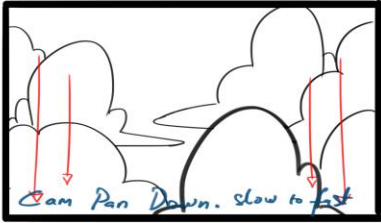
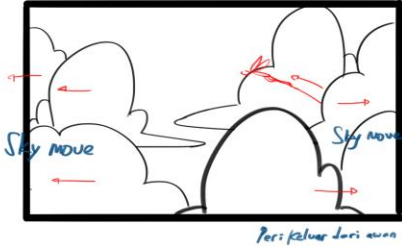
### **Storyline**

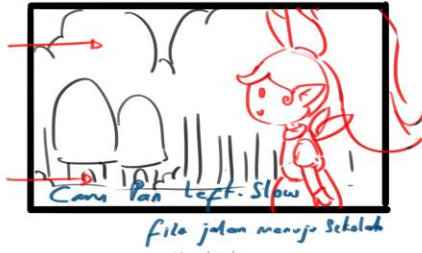
- a. Scene 1: Menampilkan langit langit cerah yang diikuti peri yang sedang terbang.
- b. Scene 2: Menampilkan Headline Dongeng Motivasi Stories of Great Virtue. Dan Sub Headline Be Persistent! Kisah Peri Kecil Yang Pantang Menyerah.
- c. Scene 3: Dari atas langit turun menampilkan hutan-hutan dengan berbagai macam tumbuhan kecil seperti bunga bunga dan jamur jamur kecil.
- d. Scene 4: Suara kicauan burung serta katifitas dari para peri dipagi hari diikuti langkah kaki kecil dimana terlihat Fila sedang berjalan menuju ke sekolah peri.
- e. Scene 5: Menampilkan Fila yang sedang memasuki area sekolah peri yang begitu besar.
- f. Scene 6: Menampilkan para peri kecil yang sedang antri untuk mendaftar sekolah peri.

- g. Scene 7: Menampilkan Fila yang berada didepan guru peri diberi tau jika Fila tidak dapat masuk sekolah peri karena ukuran sayapnya yang kecil.
- h. Scene 8: Menampilkan Fila yang menuju keluar dari area sekolah peri.
- i. Scene 9: menampilkan pergantian sekolah peri dan pergantian hari ke hari berikutnya.
- j. Scene 10: Menampilkan Fila yang mendaftar untuk menjadi petugas kebersihan disekolah peri demi dapat belajar disekolah peri.
- k. Scene 11: Menampilkan Fila yang belajar terbang dihalaman sekolah setelah sekolah mulai sepi siang dan malam.
- l. Scene 12: Menampilkan Fila yang mulai bisa terbang dengan lebih baik.
- m. Scene 13: Menampilkan kerumunan peri dimana ada peri yang sedang terperangkap dilubang kecil yang dibuat oleh kucing hutan.
- n. Scene 14: Menampilkan Fila yang dengan sigap masuk ke lubang kecil tempat peri itu terperangkap.
- o. Scene 15: Menampilkan Fila yang membawa peri itu terbang keluar dari lubang.
- p. Scene 16: Menampilkan peri-peri yang takjub dengan aksi Fila yang berhasil menolong peri itu.
- q. Scene 17: *Closing Animasi* menampilkan Fila yang sedang belajar di sekolah peri bersama teman-temannya dan menampilkan *credit scene*.

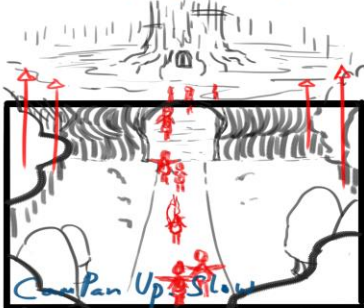
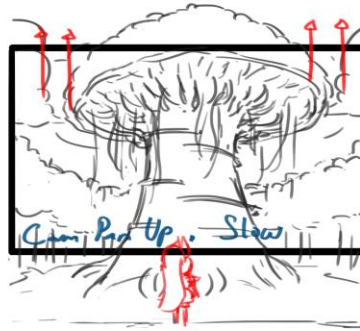
b. Strategi Visual

1. Storyboard





fila jalan menuju Sekolah



Murid tarjahan menuju Sekolah



fila melihat Sekolah dari



murid baris untuk pendaftaran  
fila jalan kedepan





*fila raja untuk menaifka*



*fila sedang menghibur 16u pari*



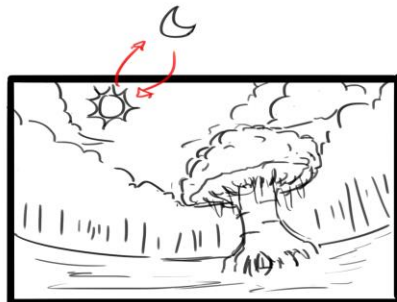
*16u pari sedang melakukan pengecekan*



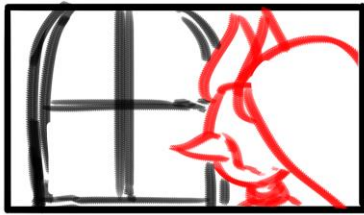
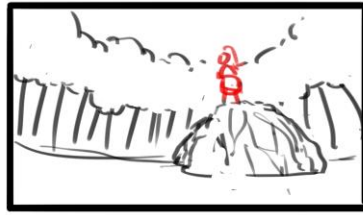
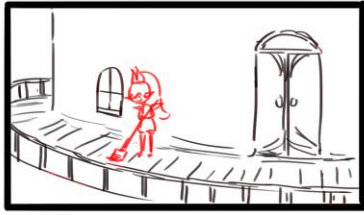
*fila pulang kerumah*

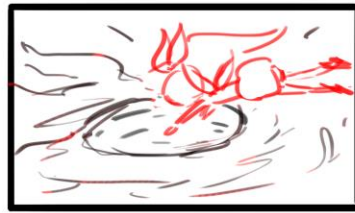
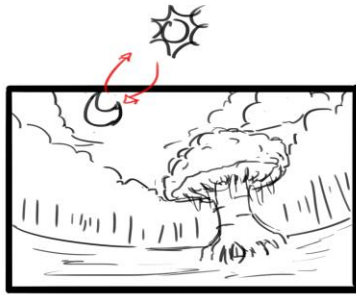


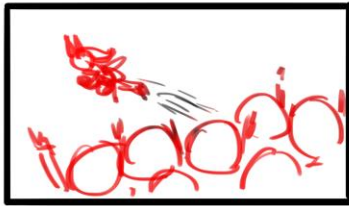
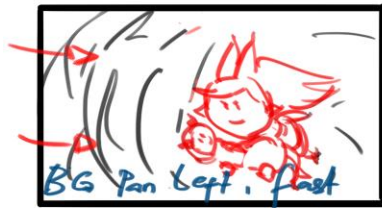
*fila diberitahu jika ia tidak ada untuk 16u pari*



*Pergantian Siang & Malam*

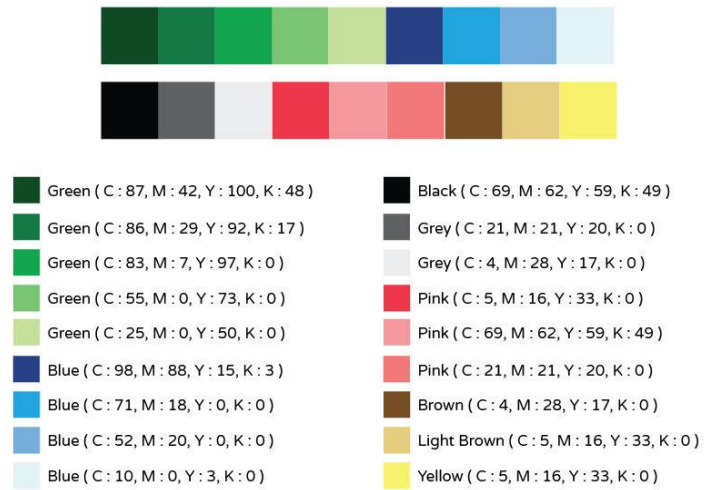






- film Go to School with Her friend
- end
- credit

## 2. Warna



Gambar 02. RGB Gradient Color

## 3. Typografi

Jenis font yang digunakan pada perancangan ini adalah font *Sallyta* dan *Kidson*.

Font ini dipilih karena stroke yang tebal, simple dan mudah dibaca oleh anak-anak.

A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071	H 0072	I 0073	J 0074	K 0075	L 0076	M 0077	N 0078
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O 0079	P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	T 0084	U 0085	V 0086	W 0087	X 0088	Y 0089	Z 0090		
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		

a 0097	b 0098	c 0099	d 0100	e 0101	f 0102	g 0103	h 0104	i 0105	j 0106	k 0107	l 0108	m 0109	n 0110	o 0111	p 0112	q 0113
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q
r 0114	s 0115	t 0116	u 0117	v 0118	w 0119	x 0120	y 0121	z 0122								
r	s	t	u	v	w	x	y	z								

0 0048	1 0049	2 0050	3 0051	4 0052	5 0053	6 0054	7 0055	8 0056	9 0057
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

\$ 0036	¢ 0128	€ 0128	£ 0163	¥ 0185	¤ 0064	+ 0043	- 0045	* 0042	/ 0047	+ 0247	= 0061	% 0037	% 0137	" 0034	' 0039	# 0035	@ 0054	& 0038
?	?	?	?	?	?	+	-	*	/	?	=	%	?	"	'	#	@	&

_ 0055	( 0040	) 0041	, 0044	. 0046	; 0053	: 0058	¿ 0191	? 0063	! 0161	\ 0033	 0032	{ 0124	}	< 0123	> 0125	[ 0060	]	\$ 0062	§ 0091	¶ 0083	¶ 0182
_	(	)	,	.	;	:	¿	?	!	\		{	}	<	>	[	]	\$	§	¶	¶

µ 0181	ˆ 0096	ˆ 0094	˜ 0126	© 0163	® 0174	™ 0153
?	?	?	?	?	?	?

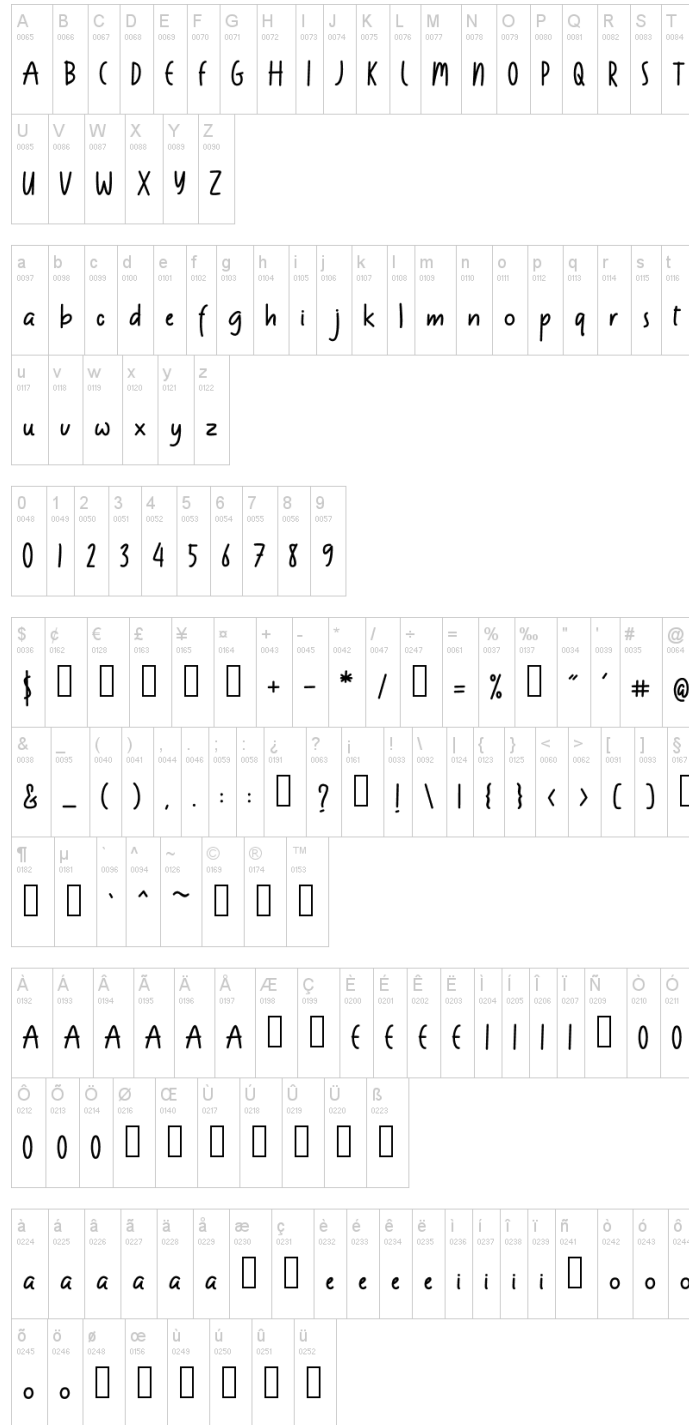
À 0182	Á 0193	Â 0194	Ã 0195	Ä 0196	Å 0197	Æ 0198	Ç 0199	È 0200	É 0201	Ê 0202	Ë 0203	Ì 0204	Í 0205	Î 0206	Ï 0207	Ñ 0209	Ò 0210	Ó 0211
?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

Ô 0212	Ö 0213	Ë 0214	Ø 0216	Œ 0140	Ù 0217	Ú 0218	Û 0219	Ü 0220	ß 0223
?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

à 0224	á 0225	â 0226	ã 0227	ä 0228	å 0229	æ 0230	ç 0231	è 0232	é 0233	ê 0234	ë 0235	ì 0236	í 0237	î 0238	ï 0239	ñ 0241	ò 0242	ó 0243
?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

ô 0244	ö 0245	ë 0246	ø 0248	œ 0156	ù 0249	ú 0250	û 0251	ü 0252
?	?	?	?	?	?	?	?	?

Gambar 03. Font Sallyta, ([www.dafont.com](http://www.dafont.com), 2021)



Gambar 04. Font *Kidson* ( [www.dafont.com](http://www.dafont.com) , 2021 )

Untuk teks pada animasi menggunakan font *Kidson*, karena memiliki stroke yang tebal dan mudah dibaca oleh anak-anak.

### C. Konsep Teknis

Pada perancangan ini menggunakan *software* dan beberapa alat, sebagai berikut :

- Pen Tablet Wacom Intuos Comic digunakan sebagai alat gambar baik dalam pembuatan sketsa, storyboard, desain karakter, dan pembuatan background.



Gambar 05. Pen Tablet Wacom Intuos Comic ( id.carousell.com , 2021 )

Peralatan yang digunakan dalam pengerjaan perancangan ini menggunakan laptop dengan spesifikasi :

- Processor AMD Quad Core A12-9700P up to 3.4 GHz
- Chipset AMD
- Memory 8 GB DDR4
- Harddisk 1 TB
- VGA AMD Radeon R7 10 Compute Cores 4C + 6G (4 CPUs)
- Display 15.6 Inci 1366 x 768
- Ports 1x Audio jack, 1x VGA, 2x USB 3.0, 1x USB 2.0, 1x LAN, 1x HDMI, Wifi, Bluetooth





Gambar 06. Laptop Asus A12 X555O ( Muhamat Yusuf , 2021 )

Software yang digunakan pada perancangan ini antara lain :

a. Adobe Photoshop CC 2018

Software ini digunakan untuk pembuatan storyboard, karakter, background, animasi, serta ilustrasi pada banner dan cover.



Gambar 07. Adobe Photoshop CC 2018 ( 01bargainhunter.com , 2021 )

b. Adobe After Effects CC 2015

Software ini digunakan untuk menggerakkan judul, background dan seluruh tulisan yang ada dalam video animasi ini.



Gambar 08. Adobe After Effects CC 2015 ( [hajriahfajar.com](http://hajriahfajar.com) , 2021 )

c. Adobe Premiere Pro CC 2015

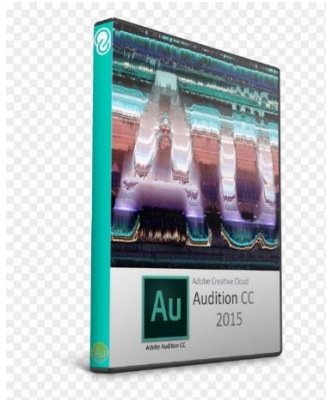
Software ini digunakan untuk menggabungkan video dan audio seperti backsound dan sound effect.



Gambar 09. Adobe Premiere Pro CC 2015 ( [haxdown.com](http://haxdown.com) , 2021 )

d. Adobe Audition CC 2015

Software ini digunakan untuk merekam audio dari pengisi suara narator.



Gambar 10. Adobe Audition CC 2015 ( externull.com , 2021 )

#### **D. Media Promosi**

Media yang dipilih untuk perancangan animasi 2D ini antara lain :

a. Poster

Poster adalah pengumuman atau iklan yang berbentuk gambar atau tulisan yang ditempelkan pada dinding, tembok atau tempat umum yang strategis dan mudah diketahui banyak orang.

b. Roll Banner

Roll Banner adalah sebuah banner yang dapat digulung dan cara pemasangannya dapat berdiri tegak secara vertical dan membentuk sudut 90 derajat.

c. CD Cover

CD Cover adalah bagian depan dari kemasan produk yang dicetak untuk menyampul kemasan album yang berisi piringan.

d. CD Label

CD Label adalah bagian dalam dari kemasan produk yang dicetak untuk ditempelkan pada piringan.

e. Stiker

Stiker adalah sebuah media pendukung promosi dimana ukurannya yang kecil dan dapat ditempel dimana-mana.