

**PERANCANGAN STORYTIME ANIMATION
MEMBANGUN KEBIASAAN MEMBACA BUKU
BAGI REMAJA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

**Muhammad Ihsan Al Khalili
NIM 1712443024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2022

Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN STORYTIME ANIMATION MEMBANGUN KEBIASAAN MEMBACA BUKU BAGI REMAJA** diajukan oleh Muhammad Ihsan Al Khalili, NIM 1712443024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

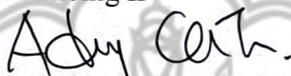
Pembimbing I



FX Widvatmoko, S. Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001/NIDN 0010077504

Pembimbing II



Aditya Utama, S. Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001/NIDN 0009098410

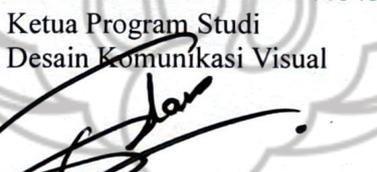
Cognate



Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003 /NIDN 0025118007

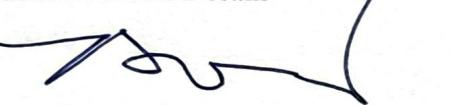
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Darul Fungul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

“Jangan Takut Ketika Yakin Tidak Salah dan Berani Mencoba!”



- Alili

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ihsan Al Khalili

NIM : 1712443024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN STORYTIME ANIMATION MEMBANGUN KEBIASAAN MEMBACA BUKU BAGI REMAJA** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 10 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Ihsan Al Khalili

NIM 1712443024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ihsan Al Khalili

NIM : 1712443024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul Menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN STORYTIME ANIMATION MEMBANGUN KEBIASAAN MEMBACA BUKU BAGI REMAJA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 10 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Ihsan Al Khalili

NIM 1712443024

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat-Nyalah Laporan Tugas Akhir Perancangan Storytime Animation Membangun Kebiasaan Membaca Buku Bagi Remaja dapat disusun hingga selesai tepat waktu, dan sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan.

Laporan ini membahas tentang pengenalan pentingnya kebiasaan membaca buku bagi remaja beserta kiat-kiat yang dilakukan untuk membangun dan mempertahankan kebiasaan membaca buku. Alasan dipilihnya materi ini antara lain rendahnya minat baca remaja di Indonesia dan pentingnya membaca buku untuk produktivitas serta masa depan remaja.

Karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, Penulis yakin masih banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu dimohon kritik dan saran demi kesempurnaan karya tulis ini, dan untuk kedepannya dapat memperbaiki bentuk maupun isi dari laporan Tugas Akhir ini. Harapannya semoga karya tulis ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 10 Januari 2022

Penulis,

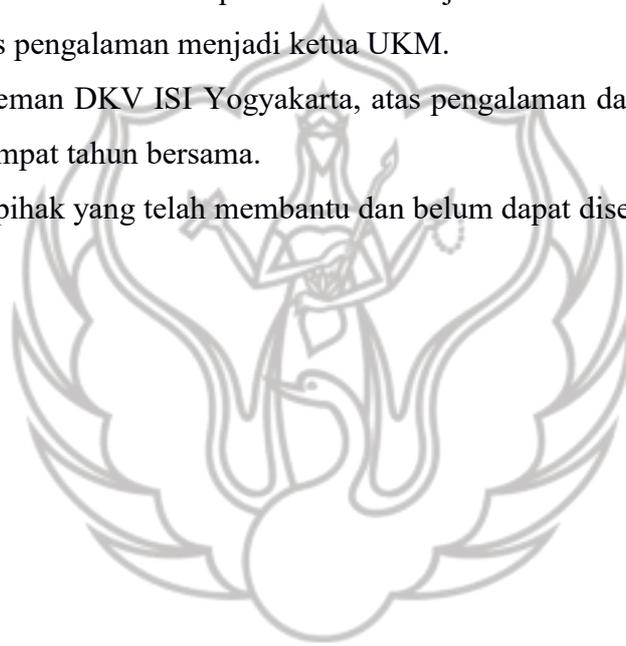
Muhammad Ihsan Al Khalili

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dalam proses pembuatan laporan ini, dari wujud bantuan, doa, serta dukungan moril yang sangat membantu ini sehingga dapat tercapai dengan tepat waktu. Maka saya selaku Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum..
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr.Timbul Raharjo, M.Hum..
3. Ketua Jurusan Desain, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa..
4. Ketua Program Studi, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A..
5. Dosen Pembimbing I, FX Widyatmoko, S. Sn., M.Sn. atas dukungan dan kesabaran kepada Penulis dalam memberikan bimbingan, inspirasi, motivasi, dan masukan yang membangun dan memberikan perspektif baru hingga laporan ini terselesaikan.
6. Dosen Wali dan Dosen Pembimbing II, Aditya Utama S.Sos., M.Sn. atas segala dukungan dan kesabaran kepada Penulis dalam memberikan inspirasi, motivasi, dan masukan yang membangun hingga laporan ini dapat terselesaikan.
7. *Cognate*, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. saran ,masukkan serta kesediaan untuk bekerja sama untuk menyempurnakan penulisan laporan ini.
8. Seluruh Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, perspektif, dan masukan membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Keluarga yang senantiasa mendukung baik secara moral, materil atau do'a.
10. Hasbi Asshadiqi sebagai guru, *rival*, sekaligus sahabat selama perjuangan perkuliahan yang tiada hentinya memberi dukungan, senantiasa menjadi rekan diskusi dan saling bersaing untuk meningkatkan kemampuan.

11. Dharmawan Arif Setiawan, Alghiffari Fateha, Reffen Garry Meylano, dan Muhammad Aldiansyah Fahreza yang menjadi teman *circle* yang kuat menghadapi segala ke-*randoman* penulis.
12. Muhammad Ilham Firmanto, Muhammad Iqbal, Deny Rahmat Nugroho, Bagus Aji Pamungkas dan Ridwan Fadilah sebagai kakak tingkat yang memberi pencerahan tentang tugas perkuliahan sampai tugas akhir dan jadi teman *nongkrong* sehoobi.
13. Raihan Alfarabi Z, Ray Allen Sebastian, dan rekan-rekan *English Society* yang memberikan kesempatan untuk menjadi teman belajar bahasa Inggris sekaligus pengalaman menjadi ketua UKM.
14. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta, atas pengalaman dan kerja sama selama sekitar empat tahun bersama.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu persatu.



ABSTRAK

PERANCANGAN STORYTIME ANIMATION MEMBANGUN KEBIASAAN MEMBACA BUKU BAGI REMAJA

Oleh: Muhammad Ihsan Al Khalili

NIM: 1712443024

Membaca buku adalah kegiatan yang bisa dinikmati, dan memiliki banyak manfaat, lebih baik lagi ketika membaca buku menjadi sebuah kebiasaan. Riset membuktikan bahwa minat baca di Indonesia berada pada peringkat yang rendah khususnya untuk para remaja ketika dibandingkan dengan negara-negara lain. Sehingga diperlukan perancangan media yang bisa menjangkau para remaja dan memperkenalkan pentingnya kebiasaan membaca buku, tidak lupa memberikan kiat-kiat yang bisa dilakukan untuk membangun serta mempertahankan kebiasaan membaca buku. Perancangan *storytime animation* ini disusun supaya mengajak remaja untuk membangun kebiasaan membaca buku.

Storytime animation dirancang dengan penuh warna dan menampilkan animasi yang berkaitan dengan masa remaja. Animasi dibuat dengan menggunakan teknik *bouncy effect*, beserta narasi, *sound effect*, dan musik latar. Visualisasi dan penyampaian materi dibuat disertai dengan *meme*, dan teknik *stand up comedy* sehingga remaja bisa terhibur sekaligus teredukasi. Dengan perancangan *storytime animation* ini, diharapkan para remaja bisa mengenali dan tertarik membangun untuk membangun kebiasaan membaca buku.

Kata kunci: *storytime animation*, kebiasaan, membaca buku, remaja.

ABSTRACT

STORYTIME ANIMATION DESIGN BUILDING BOOK READING HABITS FOR YOUTH

By: Muhammad Ihsan Al Khalili

Student IDN: 1712443024

Reading books is an activity that can be fun, and has many benefits, even better when reading books becomes a habit. Research shows that reading interest in Indonesia has a low rank when compared to other countries, especially for teenagers. So, it is necessary to design a media that can reach teenagers and introduce the importance of reading books, not forgetting to give tips that can be done to build and maintain the habit of reading books. This storytime animation is designed to invite young people to develop the habit of reading books.

The storytime animation design is colorful and features animations related to adolescence. The animation is made using bouncy effects, along with narration, sound effects, and background music. Visualization and delivery of the material were accompanied by memes, and stand-up comedy techniques so that teenagers could be entertained and educated at the same time. By designing this storytime animation, we hoped that teenagers will be able to recognize and be interested to build a habit of reading books.

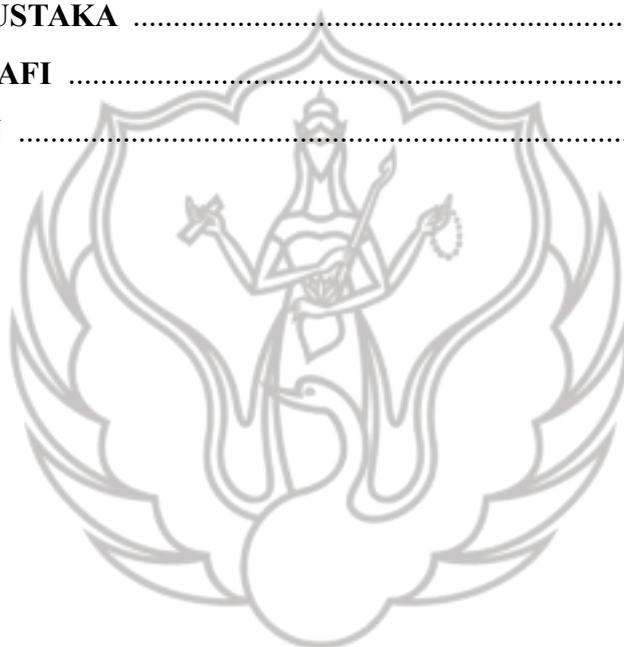
Keywords: storytime animation, habits, reading books, teenagers.

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan.....	7
H. Skematika Perancangan.....	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	10
A. Data Objek Perancangan.....	10
B. Studi Pustaka.....	23
C. Identifikasi Problematika Perancangan.....	50
D. Upaya Pemecahan Masalah Terdahulu.....	54
E. Analisis Data.....	59
F. Kesimpulan	61
G. Usulan Pemecahan Masalah	62

BAB III KONSEP PERANCANGAN	63
A. Konsep Media.....	63
1. Tujuan Media.....	63
2. Strategi Media.....	63
3. Paduan Media.....	64
4. Program Media.....	67
B. Konsep Kreatif.....	67
1. Tujuan Kreatif.....	67
2. Strategi Kreatif.....	68
C. Program Kreatif.....	68
1. Tema Pesan.....	68
2. Strategi Penyajian Pesan.....	69
3. Pengarahan Pesan Visual.....	69
4. Penulisan Naskah.....	74
5. Pengarahan Teknis.....	77
BAB IV VISUALISASI	78
A. Data Visual.....	78
1. Tokoh <i>Storytime Animation</i>	78
2. <i>Storyboard</i> Animasi.....	80
3. Latar <i>Storytime Animation</i>	82
4. <i>Thumbnail Storytime Animation</i>	83
B. Penjaringan Ide Visual.....	84
1. Tokoh <i>Storytime Animation</i>	84
2. <i>Storyboard Storytime Animation</i>	85
3. Latar <i>Storytime Animation</i>	86
4. <i>Thumbnail Storytime Animation</i>	87
C. Pengembangan Bentuk Visual.....	87
1. Tokoh <i>Storytime Animation</i>	88
2. <i>Storyboard Storytime Animation</i>	88
D. Desain Final	127
1. Logo <i>Storytime Animation</i>	127

2. Cuplikan <i>Storytime Animation</i>	127
3. Latar <i>Storytime Animation</i>	140
4. <i>Thumbnail Storytime Animation</i>	142
5. Promosi di Media Sosial	142
6. <i>Merchandise</i>	143
BAB V PENUTUP	145
A. Kesimpulan.....	145
B. Saran.....	147
DAFTAR PUSTAKA	148
WEBTOGRAFI	150
LAMPIRAN	154



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Grafik Perbandingan <i>Reading Performance</i> PISA Tahun 2018	21
Gambar 2.2 Grafik <i>Reading Performance</i> PISA Indonesia Tahun 2000 sampai 2018	22
Gambar 2.3 <i>Storytime Animation “Why you should READ LESS*”</i> oleh Andrei Tarbea.....	47
Gambar 2.4 <i>Storytime Animation “I Hate Reading”</i> oleh Jaiden Animation.....	48
Gambar 2.5 <i>Storytime Animation “My Horibal Speling”</i> oleh Theodd1sout.....	49
Gambar 2.6 Data Responden yang Sedang Terbiasa Membaca Buku.....	50
Gambar 2.7 Cara Responden Mencari Informasi.....	51
Gambar 2.8 Penyebab Responden Tertarik dan Malas Membaca Buku.....	52
Gambar 2.9 Jenis Buku yang Disenangi Remaja.....	53
Gambar 2.10 Kampanye <i>Read Me A Book</i>	55
Gambar 2.11 Seminar Gerakan Literasi Sekolah	56
Gambar 2.12 Poster Sarasehan Literasi Sekolah	56
Gambar 2.13 Poster Program 15 Menit Membaca	57
Gambar 2.14 Mendongeng Daring <i>Bookformontain</i>	58
Gambar 3.1 Contoh Citra Visual Topi Sihir Animation.....	69
Gambar 3.2 Contoh Citra Visual Domics	70
Gambar 3.3 Contoh Citra Visual Pada <i>Thumbnail</i> Andrei Tarbea.....	70
Gambar 3.4 Tone Warna <i>Storytime Animation</i>	71
Gambar 3.5 Gaya Visual Andrei Tarbea.....	72
Gambar 3.6 Gaya Visual Jaiden Animation	72
Gambar 3.7 Gaya Visual Theodds1out.....	73
Gambar 3.8 Model Ilustrasi Topi Sihir Animation.....	73
Gambar 4.1 Desain Tokoh <i>Storytime Animation</i>	78
Gambar 4.2 Desain Tokoh FootaFerret	79
Gambar 4.3 Desain Tokoh Andrei Terbea.....	80
Gambar 4.4 Contoh <i>Storyboard</i> Animasi.....	81
Gambar 4.5 Contoh <i>Storyboard</i> Animasi.....	81
Gambar 4.6 Contoh Visualisasi Latar Narator <i>Storytime Animation</i>	82
Gambar 4.7 Contoh Latar Cerita Jaiden Animation.....	83

Gambar 4.8 Contoh Visual <i>Thumbnail</i> YouTube <i>Storytime Animation</i>	83
Gambar 4.9 Inspirasi Bentuk Mata dari tokoh animasi Nichijou	84
Gambar 4.10 Sketsa Tokoh Narator dan Remaja A <i>Storytime Animation</i>	85
Gambar 4.11 Sketsa Latar Narator <i>Storytime Animation</i>	86
Gambar 4.12 Sketsa <i>Thumbnail Storytime Animation</i>	87
Gambar 4.13 Pengembangan Sketsa Tokoh <i>Storytime Animation</i>	87
Gambar 4.14 Logo <i>Storytime Animation</i> Biasakan Baca Buku.....	127
Gambar 4.15 Latar <i>Storytime Animation</i> Biasakan Baca Buku.....	140
Gambar 4.16 <i>Thumbnail Storytime Animation</i> Biasakan Baca Buku.....	141
Gambar 4.17 Poster Promosi <i>Storytime Animation</i> Biasakan Baca Buku.....	142
Gambar 4.18 Promosi dengan <i>Quote</i> Tentang Membaca.....	142
Gambar 4.19 Kaos Berisi <i>Quote</i> Tentang Membaca.....	143
Gambar 4.20 <i>Mug</i> Berisi <i>Quote</i> Tentang Membaca.....	143
Gambar 4.21 <i>Tote Bag</i> Berisi <i>Quote</i> Tentang Membaca.....	144



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ada sebuah kata-kata pepatah yang berbunyi, “Buku adalah gerbang dunia, dan membaca adalah kuncinya”. Kata-kata pepatah tersebut cukup populer terdengar di masyarakat khususnya di sekolah. Kata-kata tersebut menyatakan betapa pentingnya peran membaca buku untuk mengenal berbagai hal yang ada di dunia. Berbagai penelitian pun sudah membuktikan banyaknya manfaat dari membaca buku. Sayangnya di Indonesia, kata-kata pepatah tersebut tidak tercerminkan di masyarakat khususnya remaja. Indonesia termasuk sebagai negara dengan indeks literasi membaca terendah di dunia.

Hasil survei dari PISA atau *Programme for International Student Assessment* yaitu program yang diadakan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) (dalam Hasanah & Warjana ,2018) telah menyatakan tentang indeks literasi membaca kalangan remaja di Indonesia pada tahun 2012-2015 masih relatif rendah dengan perkembangan poin sangat sedikit yaitu hanya naik 1 poin. Remaja sebagai penerus bangsa tentu perlu menyadari betapa pentingnya membaca buku bagi diri mereka sendiri. Namun, alih-alih membaca buku, mereka lebih senang berselancar di internet.

Seorang *storytime animator* YouTube bernama Andrei Terbea membahas membaca buku di salah satu karyanya berjudul “*Why you should read less*”. Andrei Terbea dalam animasi ini mengajak orang-orang untuk membiasakan membaca buku supaya tidak sekedar membaca sebanyak-banyaknya demi kuantitas tapi cukup memilih buku yang cocok untuk masing-masing, pilih yang memiliki beraneka ragam topik dan wawasan. Andrei menyebutkan membaca buku memiliki banyak kelebihan seperti meningkatkan sifat empati, mengurangi stres dan depresi, meningkatkan kosa kata, dan mencegah *cognitive decline* yaitu gejala masalah ingatan, pengambilan keputusan, dan pemikiran ketika tua. Membaca juga meningkatkan *fluid intelligence* yang berarti meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, pemahaman, dan mendeteksi pola tertentu. Kemampuan-kemampuan di atas hanya bisa didapatkan ketika membaca buku

yang bahkan para peneliti tidak bisa menemukan kegiatan lain dengan dampak yang sama. Dalam animasinya pun muncul pertanyaan untuk apa membaca buku ketika orang-orang sudah bisa memiliki akses internet. Tapi dalam animasi tersebut terdapat kutipan dari Barr, Pennycook, Stolz, & Fugelsang (2015) bahwa kecenderungan menggunakan internet dalam menemukan sebuah jawaban akan membawa seseorang ke gejala *cognitive miserliness* atau kecenderungan seseorang untuk berpikir lebih simpel, sederhana dan tanpa usaha. Hal ini juga berarti seseorang lebih cenderung tergantung terhadap informasi yang didapat dari eksternal tanpa upaya memproses dalam kepala untuk mengolah informasi yang didapat. Dalam animasi tersebut kemudian disimpulkan bahwa orang yang menggunakan internet untuk mencari jawaban secara ilmiah menjadi lebih bodoh. Tentunya kita tidak ingin hal ini terjadi pada remaja di Indonesia. Tetapi kenyataannya tidak jarang remaja di Indonesia justru menggunakan internet untuk menemukan jawaban instan dari tugas-tugas yang mereka terima di sekolah. Kebiasaan ini perlu dikhawatirkan akan membawa mereka ke gejala *cognitive miserliness* di masa-masa tumbuh kembang karena ketergantungan terhadap internet. (Tarbea, 2021)

Indonesia terbukti saat ini merupakan salah satu negara dengan pengguna internet terbanyak, hal ini tentu memiliki dampak positif dan negatif. Tetapi ancaman terbesar justru terdapat pada remaja. Remaja di Indonesia termasuk yang mengalami penetrasi terbesar sebagai pengguna internet. Diperlukan kecerdasan literasi digital agar mencegah remaja terkena dampak negatif dari internet seperti hoaks, *cyber bullying*, *online radicalism*, pornografi, perjudian, *human trafficking*, *fraud*, dan *piracy* (Musiin & Indrajit, 2020).

Hoax banyak terjadi dan keberadaannya sangat tidak bermanfaat seperti kasus Ratna Sarumparet atau berita mengentai jatuhnya Lion Air JT 610. Kejahatan dunia maya pun banyak mengincar para remaja sehingga diperlukan kebijakan dalam menggunakan teknologi. Namun, remaja di era modern saat ini cenderung bersikap apatis atau tidak peduli terhadap lingkungan sosial karena mereka telah disajikan segala sesuatu yang instan dan praktis dengan teknologi. Bagi siswa-siswi SMAN 1 Pleret, media sosial menjadi pelengkap untuk pencarian informasi tanpa mengkhawatirkan hambatan serta batasan waktu dan tempat. Hal

ini pun berpotensi memberi dampak buruk bagi diri mereka sendiri. Oleh karena itu, para siswa-siswi ini perlu meningkatkan pengetahuan serta literasi mengenai media sosial serta hukum yang berlaku didalamnya. (Ningrum, 2019)

Mengingat remaja masih berada dalam masa pertumbuhan maka mereka perlu dihindarkan dari gejala *cognitive miserliness*. *Cognitive miserliness* inilah yang bisa membahayakan remaja ketika bermain di dunia maya, kekurangan kemampuan mengolah informasi yang merupakan gejala *cognitive miserliness* ini bisa mengakibatkan remaja terlibat hoax, penipuan atau *cyber crime* yang sangat mungkin terjadi di dunia maya. Hal ini terjadi karena informasi yang mereka terima di internet tidak diproses secara matang di pikiran mereka mengenai kebenarannya, konsekuensinya dan risikonya ketika terlibat atau menyebarkannya. Maka, tentunya remaja perlu dibekali kemampuan memilah informasi dan terhindar dari *cognitive miserliness*. Kemampuan memilah informasi ini sendiri bisa diperoleh dengan mengembangkan kebiasaan membaca buku.

Permasalahan minat membaca buku pun tidak sebatas pada tingkat kemalasan, terdapat animasi karya kanal YouTube Kok Bisa? yang memberikan pemaparan mengenai hal tersebut. Animasi tersebut menyebutkan bahwa selain kemalasan, penyebab rendahnya minat baca pun ada pada kurangnya fasilitas yang menyediakan buku itu sendiri. Pada kenyataannya ada tempat di Indonesia yang perlu menempuh jarak puluhan kilometer hanya untuk datang ke perpustakaan seperti di Moyudan, Kabupaten Sleman, D. I. Yogyakarta. Sedangkan buku yang tersedia di Sekolah Dasar di sana hanya ada buku dari bantuan pemerintah yang sudah ada sejak tiga puluh tahun lalu. (Bisa?, 2021)

Remaja di atas umur 12 tahun mulai mengalami banyak perubahan fisik dan emosional. Pada fase yang disebut operasional formal ini remaja mulai berpikir rasional, logis dan sistematis. Jati diri mereka pun mulai terbentuk. Para remaja pun perlu belajar untuk produktif seperti menulis, menghitung, menggambar atau menggunakan komputer. Sehingga mereka dapat menggunakan berbagai media sebagai alat untuk produktif daripada konsumtif (Herlina, 2019). Maka untuk bisa memulai produktivitas tersebut, diperlukan kemampuan membaca dan mengelola informasi yang baik sehingga produktivitas tersebut bisa dijalankan oleh para remaja dengan baik dan benar.

Buku memiliki peran penting bagi perkembangan seseorang, dalam konteks perancangan ini yaitu remaja. Buku bisa memberikan banyak ilmu pengetahuan dan hiburan bagi remaja. Buku bisa menjadi sarana motivasi dan membentuk mimpi remaja. Seseorang bisa termotivasi dengan sosok yang dia baca dalam buku dan ingin mencapai kesuksesan dengan bekerja dan belajar tanpa kenal lelah (Kurniawan & Laely, 2019: 38-40).

Para remaja perlu diperkenalkan untuk membiasakan membaca buku baik digital atau cetak, keduanya memiliki kelebihan masing-masing. Buku cetak mampu memberi kenyamanan tersendiri ketika membacanya secara langsung dan buku digital pun bisa menjadi solusi untuk daerah yang berlokasi jauh dari toko buku atau perpustakaan, yakni bisa dengan membeli buku digital secara online atau meminjam buku lewat perpustakaan digital seperti IPUSNAS. Mengingat banyaknya resiko jika terlalu bergantung pada Internet dan melimpahnya manfaat membaca buku. Diperlukan media yang mampu memperkenalkan kebiasaan membaca buku terhadap remaja. Sehingga dalam perancangan ini digunakan *storytime animation* sebagai media untuk mengajak remaja membiasakan membaca buku.

Menurut Utami (2011), Pembelajaran menggunakan animasi lebih efektif 80% daripada metode pembelajaran biasa, animasi bisa meningkatkan ketekunan remaja. Penggunaan animasi membuat remaja lebih fokus dalam belajar dibanding hanya menggunakan gambar ilustrasi statis. Beberapa tahun belakangan populer yang dikenal dengan *storytime animation*. *Storytime* sendiri dikenal sebagai budaya membacakan cerita sebelum tidur kepada anak-anak. Namun yang populer akhir-akhir ini di Youtube adalah *storytime animation* yang isinya berupa cerita pendek mengenai pengalaman masa lalu, dari si *content creator* yang dianimasikan dan diisi *voice over* oleh mereka sendiri atau tim. Contoh kanal Youtube yang populer antara lain seperti theOdd1sOut, Jaiden Animation, Emirichu, dan TheAMazing. Adapun yang dari Indonesia seperti Topi Sihir Animation, HR Gram Studio, dan Fergie Jnx.

Storytime animation pun terbukti efektif bagi penonton remaja. Salah satu kanal YouTube REACT, juga dikenal dengan nama FBE pernah menayangkan video reaksi remaja terhadap salah satu *storytime animation* dari *the Odds1Out*

pada tahun 2017. Remaja menonton *storytime animation* tersebut, respon mereka sangat positif dan tampak terhibur dengan konten yang disajikan. *Storytime animation* bisa menjadi media yang cocok dalam mengajak remaja memulai kebiasaan membaca buku. *Storytime animation* bisa ditayangkan di media yang sering para remaja gunakan seperti YouTube atau Instagram. Didukung dengan visualisasi, cerita, dan suara yang menarik. *Storytime animation* bisa menjadi media yang memperkenalkan kebiasaan membaca buku kepada remaja. (REACT, 2017)

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *storytime animation* tentang membangun kebiasaan membaca buku bagi remaja?

C. Tujuan Perancangan

Merancang *storytime animation* yang menghibur serta edukatif dalam membangun kebiasaan membaca buku bagi remaja.

D. Batasan Perancangan

1. Jenis buku yang diperkenalkan adalah buku non-pelajaran yang membuat remaja penasaran. Buku non-pelajaran seperti novel, ensiklopedia, biografi atau komik diperbolehkan supaya tidak membatasi rasa penasaran remaja dalam menemukan hal yang diminatinya dan bisa menikmati membaca buku.
2. Remaja yang menjadi target audiens adalah remaja berumur 13 sampai 24 tahun atau yang sedang menempuh pendidikan SMP hingga mahasiswa yang tinggal di Indonesia.
3. Buku yang diperkenalkan dikhususkan untuk buku berbahasa Indonesia baik dalam bentuk cetak atau digital selama diperoleh dengan cara yang legal. Buku cetak memiliki kelebihan antara lain, lebih nyaman dimata, tidak memerlukan baterai atau daya listrik, bisa diwariskan, memiliki sensasi membalik kertas. bisa dicoret atau ditulis, dan tidak mudah terdistraksi ketika membaca. Disisi lain buku digital juga memiliki kelebihan seperti, mudah dibawa kemana-mana, hemat ruang dan biaya, lebih tahan lama, mudah dibagikan, dan mudah

melakukan pencarian kata.

4. Animasi dibuat paling panjang selama 15 menit per episode.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi mahasiswa diharapkan bisa mengenali media *storytime animation* sebagai media yang bisa digunakan untuk berbagi pengalaman, pemikiran, teori atau edukasi. Kemudian memahami teori-teori dan mampu mempraktikkan teknis pembuatan animasi khususnya *storytime animation*.
2. Bagi institusi diharapkan bisa menjadi tambahan perbendaharaan jenis animasi yaitu *storytime animation* dalam lingkup Desain Komunikasi Visual. Perancangan ini diharapkan bisa menambah lingkup teori animasi khususnya jenis *storytime animation* dan bisa membantu memperluas eksplorasi jenis animasi yang ada.
3. Bagi masyarakat khususnya remaja diharapkan mampu menjadi sarana edukasi bagi remaja untuk membangun kebiasaan membaca buku. Sehingga bisa lebih mengapresiasi terhadap karya tulis dan mengenali pentingnya membaca dalam pembentukan proses berpikir yang tidak instan.

F. Definisi Operasional

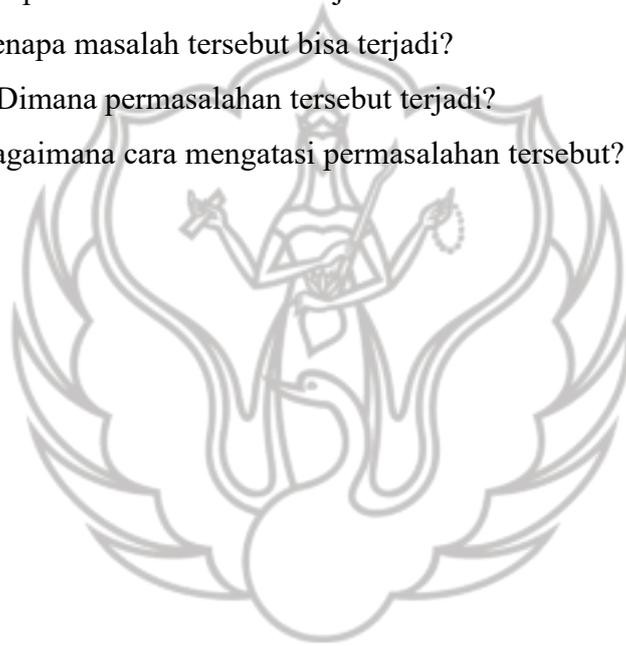
1. *Storytime animation* adalah jenis animasi yang berbasis *storytime* yang isinya membahas atau menceritakan mengenai berbagai hal seperti pengalaman masa lalu, pandangan terhadap sebuah topik, ajakan, atau sekedar ide tanpa tujuan yang dianimasikan dan diisi suara oleh si *animator* sendiri atau dibantu oleh tim. Ciri khas animasi ini adalah adanya tokoh kartun yang mewakili si *animator* untuk berbicara seorang diri seperti *stand up comedy*, lalu diikuti berbagai adegan yang memperjelas bahasan yang diungkapkan si *animator*.
2. Kebiasaan membaca buku dalam perancangan ini adalah perilaku membaca buku dengan seksama untuk melatih pola pikir dan dilakukan secara konsisten setiap hari. Membaca buku disini mengutamakan kualitas membaca sesuai minat dan wawasan yang diinginkan remaja.
3. Remaja dalam perancangan ini adalah orang dalam rentang umur 13 sampai 24 tahun atau mereka yang sedang menempuh pendidikan SMP hingga mahasiswa.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan antara lain
 - a. Data Primer adalah data utama yang digunakan dalam perancangan ini. Data ini dapat diperoleh melalui observasi pada *storytime animation* karya beberapa animator.
 - b. Data Sekunder adalah data pelengkap yang bisa diperoleh dari perantara atau secara tidak langsung. Data ini dapat diperoleh melalui buku, jurnal, atau internet.
2. Metode pengumpulan data dalam perancangan ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.
 - a. Observasi yaitu kegiatan pengamatan terhadap karya-karya *storytime animation* yang sudah ada terlebih dahulu, baik yang berkaitan dengan membaca buku atau tidak. Beberapa karya yang berkaitan tentang membaca buku bisa menjadi referensi visual dan narasi, sedangkan yang selain tentang membaca buku bisa diperhatikan aspek visualnya.
 - b. Survei yaitu kegiatan pengumpulan data melalui kuisisioner yang disebar kepada target audiens. Dalam perancangan ini, survei dapat dilakukan pada target audiens yang berusia 13 sampai 24 tahun.
 - c. Studi dokumen atau buku yaitu kegiatan meninjau dokumen, buku, jurnal atau penelitian yang sudah ada yang berkaitan dengan kebiasaan membaca buku untuk melengkapi data-data yang telah diperoleh.
3. Instrumen pengumpulan data dalam perancangan ini adalah sebagai berikut,
 - a. Komputer, *iPad*, *laptop* dan *smartphone* sebagai perangkat yang bisa digunakan untuk mengarsipkan data-data yang diperoleh. Dengan perangkat ini, data bisa disimpan di penyimpanan lokal atau *cloud*. Selain itu, perangkat-perangkat ini bisa digunakan untuk melakukan observasi terhadap karya-karya *storytime animation* yang terdahulu.
 - b. Kuesioner yaitu alat survei berupa berbagai pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kebiasaan membaca buku yang kemudian

pertanyaan-pertanyaan ini akan dijawab oleh sekelompok target audiens yang berumur 13 sampai 24 tahun.

4. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H untuk mengidentifikasi keperluan-keperluan dalam perancangan secara akurat, penjabaran 5W+1H adalah sebagai berikut.
- a. *What* , Apa masalah yang dibahas dalam perancangan ini ?
 - b. *Who*, Siapa target audiens dalam perancangan ini?
 - c. *When*, Kapan masalah tersebut terjadi?
 - d. *Why*, Kenapa masalah tersebut bisa terjadi?
 - e. *Where*, Dimana permasalahan tersebut terjadi?
 - f. *How*, Bagaimana cara mengatasi permasalahan tersebut?



H. Sistemaktika Perancangan

