

**JURNAL TUGAS AKHIR
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

Jurnal untuk 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.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



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 membacabuku. Perancangan *storytime animation* 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.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Perancangan

Ada sebuah kata-kata pepatah yang berbunyi, “Buku adalah gerbang dunia, dan membaca adalah kuncinya”. 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 dan enggan mengandalkan pemikiran sendiri. (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)

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 dari lama yakni buku yang ada sejak tiga puluh tahun lalu. (Bisa?, 2021)

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.

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 animation* yang isinya berupa cerita pendek mengenai pengalaman masa lalu, pandangan terhadap suatu topik atau berbagai hal lainnya, 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 TheAMaazing. Adapun yang dari Indonesia seperti Topi Sihir Animation, HR Gram Studio, dan Fergie Jnx.

2. Rumusan Masalah Perancangan

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

3. Metode Perancangan

Perancangan ini memerlukan data primer yang bisa diperoleh dari pengamatan karya-karya *storytime animation* yang terdahulu dilengkapi data sekunder yang bisa diperoleh dari buku, jurnal, atau internet. Survei pun bisa dilakukan pada remaja untuk memperoleh data-data yang bisa mendukung perancangan ini melalui kuisioner.

Metode analisis data dalam perancangan ini menggunakan 5W + 1H dengan uraian sebagai berikut.

- a. *What?* (Apa masalah yang dibahas dalam perancangan ini?) Topik permasalahan yang dibahas dalam perancangan ini adalah kurang terbiasanya masyarakat Indonesia khususnya remaja untuk membaca buku.
- b. *Why?* (Kenapa masalah tersebut bisa terjadi?) Beberapa faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut adalah sulitnya menyempatkan waktu untuk baca buku, fasilitas tempat dan biaya, dan kesan negatif terhadap buku.
- c. *Who? What?* (Apa masalah yang dibahas dalam perancangan ini?) Topik permasalahan yang dibahas dalam perancangan ini adalah kurang terbiasanya masyarakat Indonesia khususnya remaja untuk membaca buku.
- d. *Who?* (Siapa target audiens dalam perancangan ini?) Target audiens perancangan ini adalah remaja laki-laki atau perempuan berusia 13 sampai 24 tahun baik yang menempuh pendidikan SMP, SMA, kuliah atau bekerja dan tinggal di Indonesia.
- e. *When?* (Kapan masalah tersebut terjadi) Permasalahan mengenai membaca buku sudah ada di Indonesia selama beberapa tahun. Bahkan dari survei OECD telah dimulai sejak tahun 2000, Indonesia selalu berada di peringkat terbawah hingga tahun 2018.
- f. *Where?* (Di mana permasalahan tersebut terjadi?) Permasalahan ini terjadi

di Indonesia dan bukan bagian daerah tertentu.

g. *How?* (Bagaimana cara mengatasi permasalahan tersebut?) Permasalahan tersebut bisa diatasi dengan berbagai cara, salah satunya dengan mengkampanyekan kebiasaan membaca buku melalui *storytime animation*. Perancangan *storytime animation* ini dilakukan berdasarkan penelitian dari berbagai informasi yang tersedia. Dalam animasi ini, remaja akan diajak untuk membangun dan mempertahankan kebiasaan membaca buku.

B. Pembahasan dan Hasil

1. Konsep Media

Media *storytime animation* dalam perancangan ini bertujuan untuk memberikan tayangan mengenai kiat-kiat membangun kebiasaan membaca buku bagi remaja yang menghibur dan edukatif. Target audiens perancangan ini adalah remaja berusia 13 sampai 24 tahun yang memiliki akses internet, senang menggunakan media sosial, belum terbiasa membaca buku tapi memiliki ketertarikan pada topik tertentu.

Media digital yang dipilih adalah *storytime animation* di YouTube, Twitter, dan Facebook. Media-media tersebut dipilih karena sesuai dengan kebiasaan remaja yang sering mengakses media sosial dengan internet. Media utama perancangan ini adalah *storytime animation* yang dipublikasikan di YouTube. Kemudian media penunjang berupa *post* di media sosial berupa *quote* yang berkaitan tentang membaca dan anak muda, cuplikan, dan poster. Media ini akan direncanakan untuk publikasi pada akhir Februari 2022 sampai Maret 2022.

Adapun *merchandise* dibuat pelengkap pameran dan peluang komersialisasi di masa yang akan datang. *Merchandise* yang dipilih berupa kaos, *mug* yang bisa menemani ketika membaca buku, dan *totebag* yang bisa dibawa ke toko buku yang mengurangi penggunaan kantong plastik. Konten dalam *merchandise* ini sendiri bisa berupa *quote* yang sesuai untuk remaja.

2. Konsep Kreatif

Dalam perancangan ini, remaja diharapkan mampu membangun kebiasaan membaca buku dengan memperhatikan kualitas bacaan, bukan jumlah buku yang dibaca. Sehingga mampu memahami isi buku tersebut secara mendalam. Kemudian remaja diharapkan bisa memahami manfaat kebiasaan membaca buku, sehingga dari pemahaman tersebut muncul kesadaran tentang pentingnya membaca buku sebagai sumber ilmu pengetahuan dan informasi. Lalu dengan perancangan *storytime animation* ini diharapkan mampu memberi kesan kegiatan membaca buku sebagai kegiatan yang menyenangkan dan bukan sebuah beban bagi remaja.

Storytime animation ini berisi informasi mengenai pentingnya membaca buku dilanjutkan kiat-kiat untuk menanam dan mempertahankan kebiasaan membaca buku. *Storytime animation* ini memuat visual animasi tokoh, latar belakang, *motion graphic*, suara latar, *voice over* tokoh-tokoh, dan teks pendukung yang memperjelas penjelasan narator.

3. Program Kreatif

Pesan dalam *storytime animation* ini disajikan melalui narasi sebuah cerita, cerita akan disampaikan oleh tokoh narator yang diisi *voice over*. Penyampaian oleh narator disini akan menggunakan teori stand up comedy supaya lebih menghibur dan tidak terkesan kaku. Kemudian cerita yang disampaikan narator akan berisi mengenai seorang remaja yang hendak memulai kebiasaan membaca buku dengan adegan animatik. Remaja disini pun diadegankan dengan kemampuan berkomunikasi dengan narator atau 4th wall break supaya bisa dibantu oleh narator membentuk kebiasaan membaca buku dan menciptakan adegan humor.

Visual *storytime animation* ini menampilkan kesan semangat, *fun*, *young*, dan edukatif. Visual menampilkan poin-poin mengenai kebiasaan membaca buku. Sehingga, dalam *storytime animation* ini akan didominasi visual-visual gambar yang bercerita dan dibantu teks dalam bentuk infografis sebagai pelengkap. Visualisasi dibuat dengan kesan yang *simple* agar mudah dicerna namun tetap menarik bagi remaja.

Dari segi cerita, pada bahasan pertama narator akan membahas pentingnya kebiasaan membaca buku beserta manfaatnya. Cerita berkembang ditemani tokoh Remaja A sebagai percontohan remaja pada umumnya, narator membantu Remaja A untuk mengenali pentingnya membaca buku dilanjutkan dengan pembahasan kiat-kiat untuk membangun dan mempertahankan kebiasaan membaca buku pada bagian kedua.

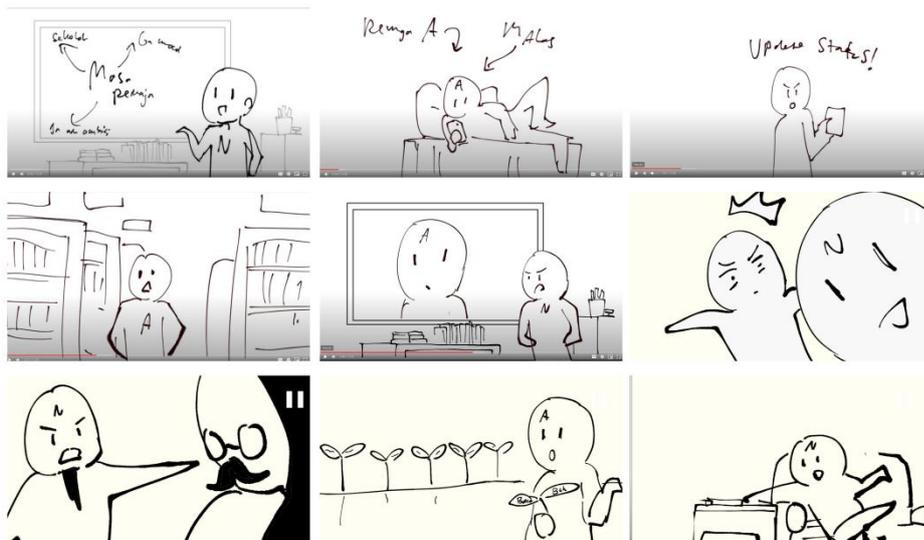
4. Desain Final

a. Logo *Storytime Animation*



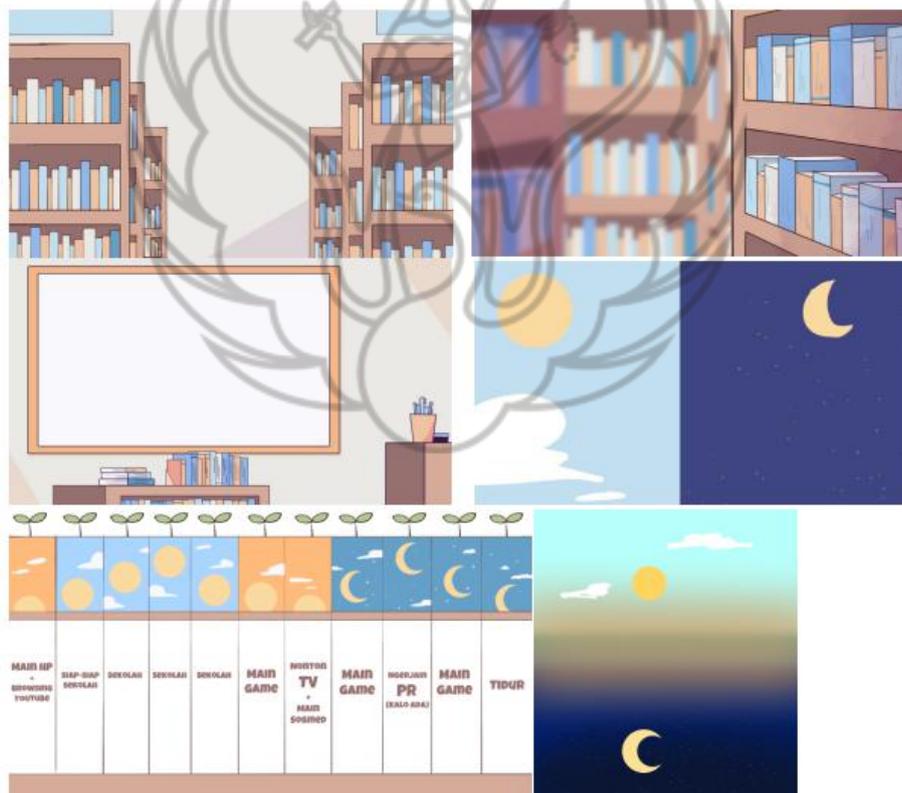
b. Cuplikan *Storytime Animation*

Terdapat beberapa perubahan naskah cerita dalam proses perekaman finalisasi *storytime animation* sehingga akan berbeda dari *storyboard* awal. Berikut adalah cuplikan *stillomatic storyboard* dan final *storytime animation*.





c. Latar Storytime Animation



d. Thumbnail Storytime Animation



e. Promosi di Media Sosial



f. Merchandise



C. Kesimpulan

Membaca buku adalah kegiatan yang tidak asing bagi seluruh orang. Melalui membaca buku, seseorang mampu melihat dunia lebih luas, mengenali perspektif dan pengalaman orang lain, hingga berpetualang dengan imajinasi. Sebuah kegiatan yang bisa dinikmati sekaligus bermanfaat bagi orang yang melaksanakannya. Sayangnya di Indonesia terbukti bahwa minat untuk membaca jauh tertinggal jika dibandingkan dengan negara-negara lain, khususnya bagi para remaja Remaja pun banyak menghabiskan waktu untuk

kegiatan kontraproduktif dengan *gadget* mereka. Remaja perlu cara untuk menjalani masa muda yang lebih produktif dan mencari kegiatan yang bermanfaat untuk masa depan seperti membiasakan membaca buku.

Remaja yang aktif menggunakan *gadget* pada umumnya mengetahui cara menggunakan internet dan mengakses platform YouTube untuk mencari hiburan. Maka *storytime animation* yang dipublikasikan di YouTube dipilih sebagai media edukasi untuk memperkenalkan dan membangun kebiasaan membaca buku bagi remaja. Dalam *storytime animation* ini diceritakan tentang seorang narator yang membantu tokoh yang dia sebut dengan Remaja A untuk membangun kebiasaan membaca buku. Narator dalam *storytime animation* ini berperan sebagai teman yang ingin membantu supaya Remaja A bisa memanfaatkan waktu agar lebih produktif dengan membaca buku. *Storytime animation* tentang membangun kebiasaan membaca buku di YouTube menghadirkan edukasi tentang kebiasaan membaca buku, dimulai dengan pengenalan pentingnya kebiasaan membaca buku beserta manfaatnya pada bagian pertama, dilanjutkan dengan kiat-kiat yang bisa mendukung proses pembangunan kebiasaan membaca buku serta mempertahankannya pada bagian kedua. Tidak sekedar edukasi, tayangan *storytime animation* ini juga dibungkus dengan *meme* dan *joke* seperti *stand up comedy* yang erat dengan kehidupan remaja.

Pada proses perancangan *storytime animation* ini pun terdapat berbagai dukungan serta rintangan. Pandemi COVID-19 pun mempersulit pencarian data secara langsung, namun dengan dukungan responden yang mengisi *google form* secara *online*, data pun bisa diperoleh dengan baik. Kemudian akses untuk meminjam buku di perpustakaan secara langsung juga dibatasi sehingga informasi perlu digali melalui perpustakaan digital nasional yaitu IPUSNAS. Tidak lupa dukungan dari keluarga pun menjadi penting ketika harus *work from home* selama pandemi, sehingga wawasan baru bisa didapatkan tanpa harus keluar rumah khususnya seputar *storytime animation*.

DAFTAR PUSTAKA

- Barr, Pennycock, Stolz, dan Fugelsang. 2015. "The Brain in Your Pocket: Evidence That Smartphones Are Used for Supplant Thinking". dalam *Jurnal Computers in Human Behavior*, vol. 48, 2015, khususnya halaman 473–480.
- Hasanah, Uswatun, and Warjana. 2018. *Pengembangan Pembelajaran Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Daya Baca Siswa*. SMK Negeri 2 Yogyakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Musiin, dan Indrajit, Richardus E.. 2020. *Literasi Digital Nusantara*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Ningrum, Dyaloka P. 2019. PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TERHADAP FENOMENA "HOAX" DI KALANGAN REMAJA MILENIAL (STUDI DI SMAN 1, KECAMATAN PLERET, BANTUL, YOGYAKARTA). Dalam *Jurnal Ilmiah Padma Sri Kreshna*. 2019.
- Utami, Dina. 2011. "Animasi Dalam Pembelajaran." dalam *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, vol. 7 Mei 2011, terdapat pada halaman 44-52.

WEBTOGRAFI

<https://www.youtube.com/watch?v=1EA2GfMZjvs> , Diakses pada pukul 17:38 WIB, 28 Desember 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=HrhvQBdx5rY>, Diakses pada pukul 14: 15 WIB, 13 Januari 2022