

**PENCIPTAAN PROGRAM INSTRUKSIONAL BELAJAR ANIMASI
“ANIMANIA”
DENGAN PERPADUAN *LIVE ACTION* DAN ANIMASI DUA DIMENSI**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata
Program Studi Televisi

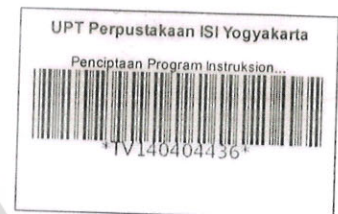
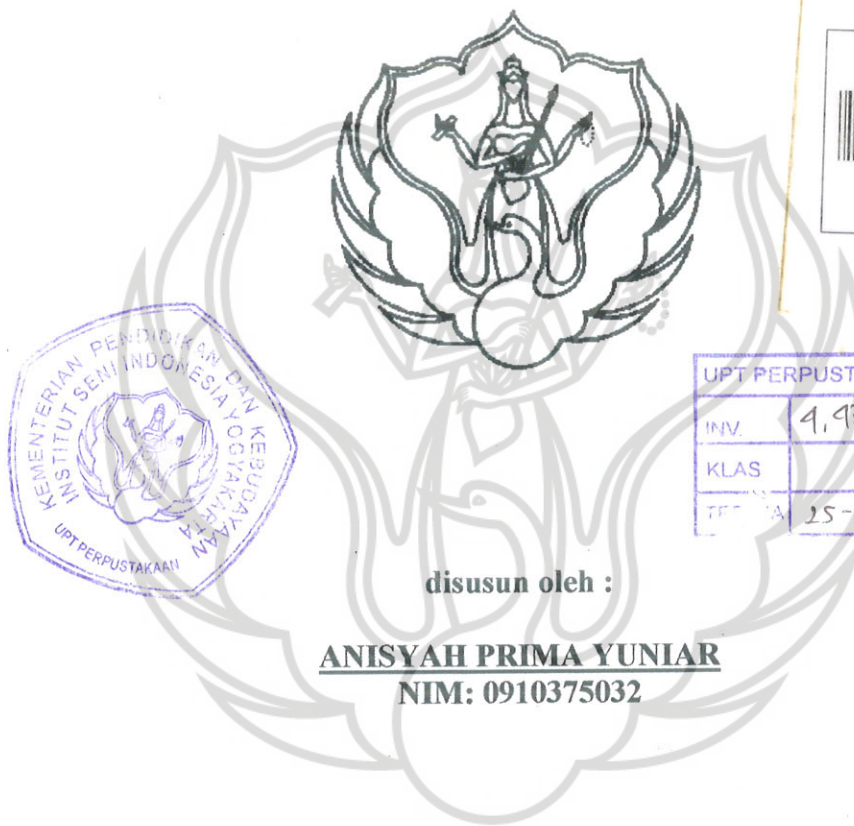


**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

**PENCIPTAAN PROGRAM INSTRUKSIONAL BELAJAR ANIMASI
“ANIMANIA”
DENGAN PERPADUAN *LIVE ACTION* DAN ANIMASI DUA DIMENSI**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4.936/H/S/2014
KLAS	
TEK. SA	25-04-2014
TID	AB

disusun oleh :

ANISYAH PRIMA YUNIAR
NIM: 0910375032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

**PENCIPTAAN PROGRAM INSTRUKSIONAL BELAJAR ANIMASI
“ANIMANIA”
DENGAN PERPADUAN *LIVE ACTION* DAN ANIMASI DUA DIMENSI**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



disusun oleh :

ANISYAH PRIMA YUNIAR

NIM: 0910375032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini telah diperiksa, disetujui dan diterima oleh tim penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal _____

Dosen Pembimbing I / Anggota Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn
NIP: 19760422 2005011 002

Dosen Pembimbing II / Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.TI
NIP : 19760123 200912 2003

Cognate / Penguji Ahli


Nanang Rahmat Hidayat, M.Sn.
NIP : 1966051 0199802 1006

Ketua Jurusan Televisi


Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIP : 19710430 199802 2 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Drs. Alexandri Luthfi R., MS
NIP: 19580912 198601 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Anisyah Prima Yuniar
No.Mahasiswa : 0910375032
Angkatan Tahun : 2009
Judul Perancangan Karya : Penciptaan Program Instruksional Belajar Animasi
“ANIMANIA” Dengan Perpaduan *Live Action*
Dan Animasi Dua Dimensi

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian/perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, _____
Yang Menyatakan




Anisyah Prima Yuniar

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan Tugas Akhir ini
untuk orang tercinta dan tersayang atas kasihnya yang berlimpah*

*Spesial untuk kedua orang tuaku, kakak – kakak ku tercinta dan keponakanku
tersayang serta sahabat – sahabat terbaik ku yang senantiasa memberikan doa,
dukungan, motivasi, serta kasih sayang yang tiada hentinya yang tak mungkin
dapat terbalas dengan selembar kertas yang hanya bertuliskan kata
cinta dan persembahan...*

*Untuk seseorang yang selalu ada di hati yang telah mengubah keraguanku
menjadi suatu keyakinan dengan sejuta kenangan, pengorbanan, dan perjalanan
untuk dapatkan masa depan yang ku inginkan
Terima kasih untuk semuanya,....*

HALAMAN MOTTO

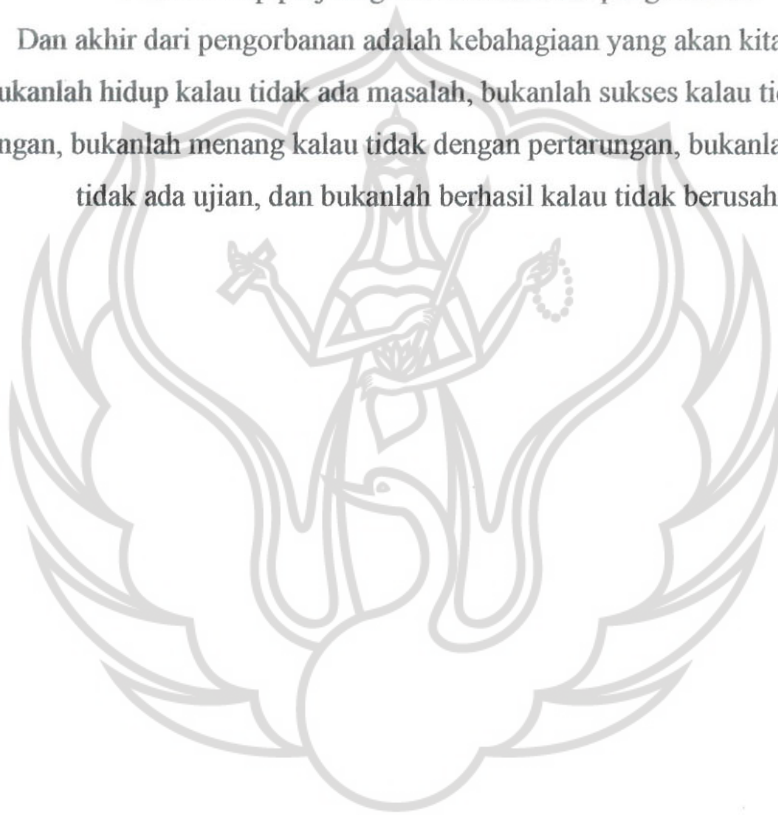
Kegagalan bukan berarti kita tidak mampu
Mencoba kegagalan bukan berarti kita telah kehilangan
Tapi kegagalan hanyalah kesuksesan yang tertunda. Kegagalan bukan berarti
Allah SWT mengabaikan kita melainkan Allah SWT punya rencana lain yang
lebih indah untuk kita.

Karena hidup adalah perjuangan.

Maka setiap perjuangan membutuhkan pengorbanan

Dan akhir dari pengorbanan adalah kebahagiaan yang akan kita gapai.

”Bukanlah hidup kalau tidak ada masalah, bukanlah sukses kalau tidak melalui
rintangan, bukanlah menang kalau tidak dengan pertarungan, bukanlah lulus kalau
tidak ada ujian, dan bukanlah berhasil kalau tidak berusaha”



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Penciptaan Program Instruksional Instruksional Belajar Animasi ANIMANIA Dengan Perpaduan *Live Acton* dan Animasi Dua Dimensi”

Penulis menyadari sepenuhnya tanpa bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, tugas ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,
2. Kedua Orang Tua yang selalu mendoakan dan mendukung.
3. Ibu Prof. Dr.A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia
4. Bapak Proft. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA..Ph.D terimakasih atas dukungannya.
5. Bapak Alexandri Luthfi R.,M.S, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
6. Bapak Pamungkas Wahyu S., M.Sn, selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam.
7. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
8. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam sekaligus Dosen pembimbing II
9. Ibu Lucia Retnaningdyah S, S.IP,.,MA., selaku Dosen Wali
10. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I
11. Bapak Nanang Rahmat Hidayat, M.Sn, selaku sebagai Penguji Ahli
12. Kakak-kakakku tercinta dan semua keponakan tersayang Aufi, Azhar, Raihana

13. Sahabat Cuapu, G-evo, Eni, Hime, Ika, Nina, Yusti, Ganis, Dini, Nofan, Oni, Fredo yang telah banyak memberi dukungan
 14. Kurnia Harta Winata dan Fuad Nurhadi selaku narasumber dalam program ANIMANIA
 15. Seluruh *crew* yang terlibat dalam menyelesaikan tugas akhir.
 16. Seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan.
 17. Teman-teman jurusan animasi angkatan 2009 SMK N 5 Yogyakarta
 18. Teman-teman Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
 19. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekan ISI Yogyakarta.
 20. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.
- Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca yang memerlukannya. Kritik dan saran sangat kami harapkan demi kesempurnaan penyusunan laporan ini.

Yogyakarta, Desember 2013



Anisyah Prima Yuniar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR <i>CAPTURE</i>	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	4
C. Tujuan Dan Manfaat	6
D. Tinjauan Karya.....	7
BAB II OBJEK PENCIPTAAN	11
A. Objek Penciptaan	11
B. Analisis Objek	17
C. Standar Satuan Waktu Film Animasi	21
D. Kebutuhan Dasar Peralatan Film Animasi.....	22
BAB III LANDASAN TEORI	27
A. Televisi.....	27
B. Program Instruksional.....	28
C. Naskah.....	31
D. Penyutradaraan.....	31
E. Videografi	33
F. Tata Cahaya	34
G. Tata Artistik	35
H. Tata Suara	36
I. <i>Editing</i>	36
J. Pengertian Animasi	37

K. Pengertian <i>Live Action</i>	39
BAB IV KONSEP KARYA	40
A. Konsep Karya	40
B. Konsep Teknis	46
C. Desan Program	52
D. Desain Produksi	54
BAB V PERWUJUDAN KARYA	58
A. Tahapan Perwujudan Karya	58
B. Pembahasan Karya	65
BAB VI KESIMPULAN	74
KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
<i>Daftar Pustaka</i>	76
LAMPIRAN	

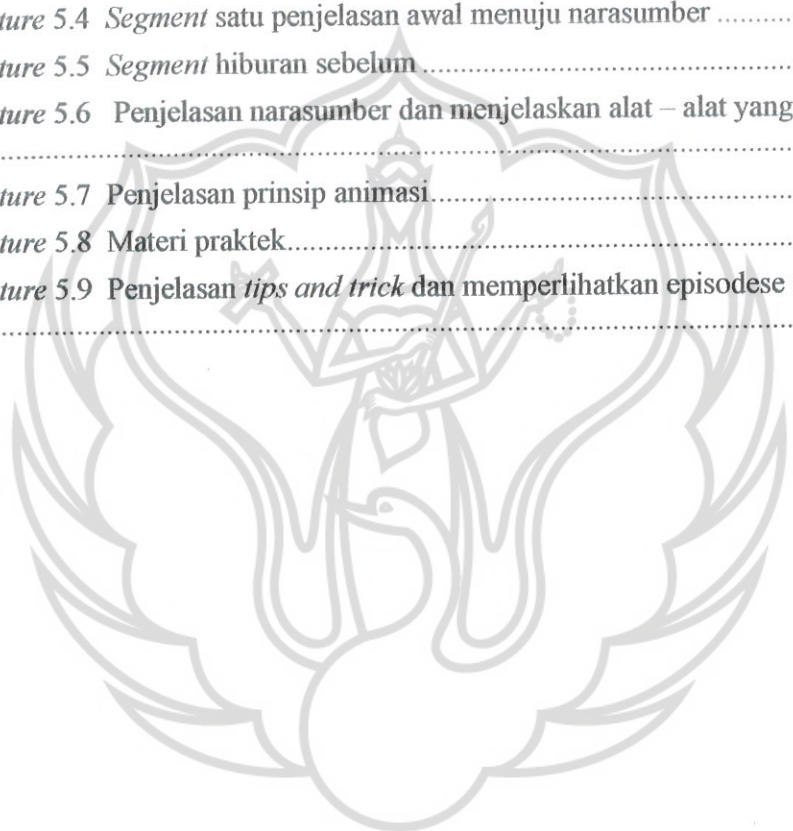


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Poster Space jump</i>	10
Gambar 2.1 <i>Character Concept awal</i>	13
Gambar 2.2 <i>Detail ekspresi wajah</i>	14
Gambar 2.3 <i>Detail bahasa tubuh dan ekspresi dalam opening</i>	15
Gambar 2.4 <i>Detail bahasa tubuh</i>	15
Gambar 2.5 <i>Detail karakter “ kak Belo”</i>	16
Gambar 2.6 <i>Bentuk teknik key. Sumber : Angryanimator.com</i>	19
Gambar 2.7 <i>Bentuk teknik In between. Sumber : Angryanimator.com</i>	20
Gambar 2.8 <i>Bentuk teknik bouncing ball. Sumber : Angryanimator.com</i>	20
Gambar 2.9 <i>Drawing table/lighting box</i>	22
Gambar 2.10 <i>Traching Box Portable</i>	23
Gambar 2.11 <i>Mirror (cermin)</i>	23
Gambar 2.12 <i>Wooden figure</i>	24
Gambar 2.13 <i>Paper / Kertas</i>	24
Gambar 2.14 <i>Pensil warna dan pensil 2B</i>	25
Gambar 2.15 <i>Puch / Peghole</i>	25
Gambar 2.16 <i>Scaner</i>	26
Gambar 2.17 <i>komputer</i>	26

DAFTAR CAPTURE

<i>Capture 1.1</i> Judul animasi dan objek program	7
<i>Capture 1.2</i> Judul program Bang One	8
<i>Capture 1.3</i> Wawancara narasumber	9
<i>Capture 1.4</i> Program instruksional animasi	9
<i>Capture 1.5</i> Adegan interaksi dan adegan <i>live shot</i>	10
<i>Capture 5.1</i> <i>Opening ANIMANIA</i>	67
<i>Capture 5.2</i> <i>Bumper ANIMANIA</i>	68
<i>Capture 5.3</i> <i>For your information</i>	68
<i>Capture 5.4</i> <i>Segment</i> satu penjelasan awal menuju narasumber	69
<i>Capture 5.5</i> <i>Segment</i> hiburan sebelum	69
<i>Capture 5.6</i> Penjelasan narasumber dan menjelaskan alat – alat yang digunakan	70
<i>Capture 5.7</i> Penjelasan prinsip animasi	71
<i>Capture 5.8</i> Materi praktek	71
<i>Capture 5.9</i> Penjelasan <i>tips and trick</i> dan memperlihatkan episodese selanjutnya	72



DAFTAR LAMPIRAN

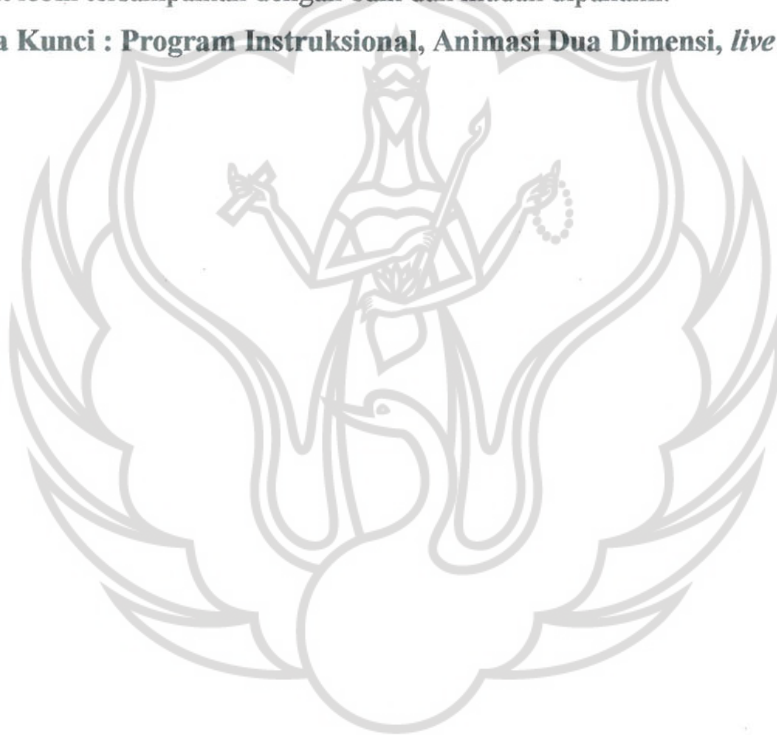
- Lampiran 1. Form kelengkapan 1-7
- Lampiran 2. Naskah program instruksional ‘ANIMANIA’
- Lampiran 3. Storyboard ANIMANIA
- Lampiran 4. Jadwal produksi
- Lampiran 5. *Cover* dan Label DVD “ANIMANIA”
- Lampiran 6. Poster karya “ANIMANIA”
- Lampiran 7. Poster *Screening* Tugas Akhir
- Lampiran 8. Undangan *Screening* Tugas Akhir
- Lampiran 9. KATALOG *Screening* Tugas Akhir
- Lampiran 10. Surat keterangan telah melakukan Pemutaran Karya Tugas Akhir
- Lampiran 11. Lampiran Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah
- Lampiran 12. Foto Dokumentasi Produksi ANIMANIA
- Lampiran 13. Foto Dokumentasi *Screening* Tugas Akhir



ABSTRAK

Karya seni *audio* visual program instruksional “ANIMANIA” belajar animasi ini bertujuan memberikan informasi untuk mengenalkan animasi maupun sebagai panduan dasar pembelajaran animasi. Program instruksional belajar animasi ini akan memberikan pengetahuan umum serta menjelaskan beberapa tahap khusus dalam proses pembuatan karya animasi dengan tema animasi dua dimensi secara mudah dan menyenangkan. Terutama dalam proses dan tahap produksi pembuatan animasi secara manual maupun digital. Program ini menggunakan tokoh presenter berbentuk dua dimensi sebagai pengantar informasi. Karya seni ini berbentuk program instruksional. Konsep visual penciptaan karya seni ini dengan menggunakan perpaduan *live action* animasi dua dimensi sebagai pendukung visual. Program ini menggunakan presenter dalam bentuk dua dimensi selain sebagai pendukung dalam materi juga akan sangat berperan sebagai daya tarik dan juga sebagai pengantar informasi, agar pesan dapat lebih tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami.

Kata Kunci : Program Instruksional, Animasi Dua Dimensi, *live Action*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan animasi di Indonesia berjalan cukup lambat dikarenakan sulitnya ruang lingkup bagi para animator maupun masyarakat umum yang tertarik dalam bidang animasi. Kurangnya pendidikan formal animasi yang mendukung peran mereka sebagai animator. Seperti halnya dengan perkembangan bentuk animasi yang mempengaruhi dengan generasi sekarang semakin instan, seperti animasi dua dimensi, membuat animasi dua dimensi tidak harus selalu dengan cara digital, karena sebelum perkembangan era digital animasi dua dimensi tradisional sudah jauh lebih dikenal. Perkembangan teknologi telah mempengaruhi sedikit banyak perubahan untuk membuat animasi dengan cara yang berbeda sesuai jaman. Menyebabkan kerancuan antara pelajaran seni menggambar dan juga definisi animasi dua dimensi, yang akan menjadi sulit dipahami dan tentu saja akan membingungkan, terutama bagi para akademis

Sesuai dengan perkembangan teknologi mendapatkan informasi bukan sesuatu yang susah. Beberapa sarana maupun cara untuk mendapatkan ilmu, namun tetap dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Terbentuklah sebuah program instruksional tentang animasi berseri yang setiap episodenya akan mengajarkan proses tahap produksi animasi dua dimensi dengan pembahasan yang berbeda – beda setiap episode. Program ini akan berdampak positif dan bisa dijadikan sebuah motivasi. Memicu semangat baru dalam menghasilkan karya – karya animasi dengan berbagai macam bentuk yang akan mengharumkan nama bangsa dengan sebuah prestasi yang mengagumkan melalui karya.

Animasi merupakan hal yang menyenangkan untuk dipelajari. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit divisualkan secara konvensional ataupun sebagai pendukung visual yang bertujuan untuk menarik perhatian serta mampu memperjelas masalah yang susah disampaikan (Darwanto,2001 : 224).

Animasi dua dimensi mempunyai peranan tersendiri dengan nilai seni yang tinggi seperti halnya dapat digunakan untuk sesuatu yang bermanfaat seperti dalam media untuk belajar, sarana sebagai pendukung visual dalam film maupun sebagai suatu keahlian untuk berkarya dalam bidang seni teknologi.

Media televisi merupakan media penyiaran. Dilihat dari fungsinya, media massa televisi adalah sebagai pemberi informasi. Televisi mempunyai tiga fungsi yaitu sebagai wahana hiburan, penyebar informasi dan pendidikan. Besarnya pengaruh televisi memunculkan keinginan untuk memanfaatkan televisi sebagai media pendidikan. Instruksional merupakan bagian dari pendidikan. Bidang instruksional adalah bidang proses kegiatan belajar mengajar. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai diharapkan proses belajar mengajar akan terjadi dan berjalan secara maksimal. Salah satu media yang bisa digunakan untuk upaya pembelajaran adalah Televisi. Media televisi dapat menampilkan pesan secara *audio* visual. Perkembangan dunia informasi telah menghasilkan beberapa inovasi, informasi yang menakjubkan. Televisi merupakan salah satunya yang dapat dijadikan sarana pembelajaran yang efektif dan efisien melalui berbagai tayangan yang disajikannya. Masyarakat dapat memilah dan memilih tayangan atau saluran-saluran televisi mana yang dibutuhkan dan cukup memadai sebagai sarana pembelajaran. Program instruksional ini sasaran televisi diletakkan pada televisi edukasi, sebagai media pertukaran informasi dan media pembelajaran, diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik serta dapat dijadikan panduan pembelajaran.

Televisi edukasi TVE adalah sebuah stasiun televisi di Indonesia. Stasiun televisi ini khusus ditujukan untuk menyebarkan informasi di bidang pendidikan dan berfungsi sebagai media pembelajaran masyarakat. TVE merupakan siaran televisi yang memfokuskan diri pada siaran pendidikan. Terdapat program-program yang memberikan pengajaran. Televisi edukasi maka di harapkan program instruksional ini dapat di manfaatkan sebagai panduan dalam memecahkan masalah pendidikan khususnya kepada masyarakat umum yang tertarik dalam bidang animasi seperti lulusan SLTP, SMK maupun yang akan

memasuki maupun sedang melakukan proses belajar animasi, diharapkan akan mempunyai wadah untuk meningkatkan pengetahuan dan dapat menumbuhkan motivasi. Proses pendidikan animasi di Indonesia dapat berjalan lebih cepat dari sebelumnya.

Program instruksional dirancang untuk memperkenalkan, mengajarkan kepada masyarakat khususnya lulusan SLTP maupun SMK. Dijadikan sebagai panduan dan pembekalan dalam pembelajaran untuk menciptakan animasi secara sempurna dengan program instruksional "ANIMANIA". Program berseri yang akan memberikan pembahasan yang berbeda – beda setiap setiap episodnya. Berfokus pada prinsip – prinsip animasi, memperlihatkan contoh gerakan serta penerapan dalam menggunakan beberapa *software* dua dimensi. Format program instruksional selain mempersiapkan materi yang menarik juga lebih menonjolkan kekuatan gambar yang disertai bentuk *voice over* dan narasi untuk membantu memperjelas informasi yang sedang disajikan. Tokoh visual dalam bentuk dua dimensi dan menggabungkan *live action* sebagai pendukung untuk menyampaikan informasi. Program ini akan memberikan tayangan yang menarik dari segi visual maupun konteks acara yang akan disampaikan. Kemasan yang menarik serta menggunakan tambahan desain *grafis* bertujuan memudahkan informasi untuk dipahami yang bersifat menghibur penonton. Program ini juga bertujuan untuk membangun minat dan memotivasi agar audiens yang menyaksikan program belajar animasi ini akan termotivasi dalam bidang animasi.

Keunggulan penggunaan program instruksional "ANIMANIA" pada objek animasi bertujuan untuk mengenalkan animasi. Memberi penjelasan pengetahuan kepada masyarakat dalam dunia animasi. Program instruksional belajar animasi ini akan memberikan pengetahuan umum serta menjelaskan beberapa tahap khusus dalam proses pembuatan karya animasi dengan tema animasi dua dimensi secara mudah dan menyenangkan. Terutama dalam proses dan tahap produksi pembuatan animasi secara manual maupun digital. Program ini menggunakan tokoh presenter berbentuk dua dimensi atau dengan karakter animasi dikarenakan dapat digunakan sebagai daya tarik utama dalam membangun minat awal juga

sebagai pengantar informasi, agar pesan dapat lebih tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami. Presenter dalam bentuk dua dimensi benar – benar berperan sebagai pendukung dan sebagai daya tarik dalam penyampaian materi serta menjadi komunikator untuk memberikan berbagai bentuk penjelasan yang akan disampaikan dengan interaktif, mudah dan menyenangkan. Program ini akan dikemas secara menarik agar penonton dapat menikmati dan termotivasi dengan melihat video instruksional tersebut dan dapat mempraktekan materi yang sudah diajarkan dengan baik.

B. Ide Penciptaan Karya

Genre film action yang mulai bermunculan di dalam negeri telah membuat film dengan menggunakan beberapa teknik animasi. Film animasi dua dimensi dapat semakin berkembang bahkan menjadi gaya baru perfilman di Indonesia. Karya film animasi dua dimensi maupun animasi yang digabungkan dengan *live shot* telah banyak di produksi di dalam negeri. Dapat di manfaatkan dengan baik untuk dijadikan inovasi baru untuk menciptakan program dengan format yang sedikit berbeda seperti halnya program instruksional ANIMANIA. Program ini menggunakan teknik perpaduan animasi dua dimensi dengan *live action*, menampilkan unsur edukasi dengan adegan atau lebih tepatnya memiliki *genre action* yang dibumbui dengan animasi dua dimensi. Maka dari itu, dapat dijadikan sebagai cara untuk semakin mendukung keberadaan animasi dengan teknik animasi dua dimensi dan *live action* di Indonesia.

Peranan animasi dalam industri televisi maupun film berfungsi sebagai pendukung visual dalam pembelajaran maupun karya utuh. Pengembangan konten animasi adalah salah satu bidang industri digital yang bisa didorong di dalam negeri. Berdampak positif dan bisa di jadikan sebuah motivasi, dapat memicu semangat baru pemuda bangsa Indonesia dalam menghasilkan karya – karya animasi dua dimensi. Berbagai macam bentuk karya animasi yang akan mengharumkan nama bangsa dengan sebuah prestasi yang mengagumkan melalui karya. Kurangnya sarana untuk menunjang dukungan tersebut perkembangan

animasi belum mencapai keseimbangan. Menjadi awal ide penciptaan karya instruksional yang akan bermanfaat untuk dijadikan media pembelajaran dan akan menjadi bekal untuk memasuki dunia animasi.

Animasi identik dengan seni gerak indah dalam menghidupkan gambar animasi sehingga gambar menjadi hidup. Menilai baik buruknya karya animasi akan dilihat dari suatu gerak animasi. Episode ini akan membahas *key animation* salah satu tahap penting dalam proses produksi animasi. Animator harus mampu memahami beberapa hal seperti mampu memahami *timing* yang nanti berhubungan dengan *time sheet*, gerak atau *pose to pose*, dan teknik gambar yang meliputi *key drawing* dan *in between*. Tahap *key drawing* dan *in between* adalah tahap penting dalam produksi animasi dua dimensi. Tahap yang saling berhubungan karena *key* adalah sebuah gerakan inti yang dibuat dari awal dan akhir sedangkan *in between* adalah gerakan penghubung. Mempelajari *key animation*, tidak bisa dilakukan dengan cara instan, karena banyak tahap – tahap yang harus dipahami terlebih dahulu. Program instruksional dalam episode ini akan menjelaskan proses *key animation* sampai dengan memperlihatkan teknik menggambar. Episode ini juga akan memberikan informasi tentang alat – alat khusus yang akan digunakan dalam praktek. *Segment* terakhir acara akan memberikan *tips and trick* yang pastinya akan sangat bermanfaat dalam mempermudah melakukan suatu gerakan sebagai panduan dasar. Program ini akan menggunakan presenter dalam bentuk dua dimensi selain sebagai pendukung dalam materi juga akan sangat berperan sebagai daya tarik dan juga sebagai pengantar informasi, agar pesan dapat lebih tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami.

C. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dalam karya penciptaan program instruksional adalah sebagai berikut:

Tujuan

1. Memberikan informasi pendidikan bidang animasi dua dimensi serta mengajarkan, dan memberikan nilai edukasi sebagai media pembelajaran dan hiburan bagi masyarakat khususnya siswa SLTP, SMK untuk dijadikan sebagai panduan dasar pembelajaran dan pembekalan dasar.
2. Membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan ketrampilan animasi
3. Mempermudah masyarakat untuk lebih mengenal animasi, mengetahui proses produksi secara khusus tentang *key animation* dengan mudah dan menyenangkan
4. Memberikan tayangan yang menarik dalam menyampaikan pesan. Selain memberikan pembelajaran, program ini juga memberikan visual yang menarik agar pesan dapat lebih tersampaikan.

Manfaat

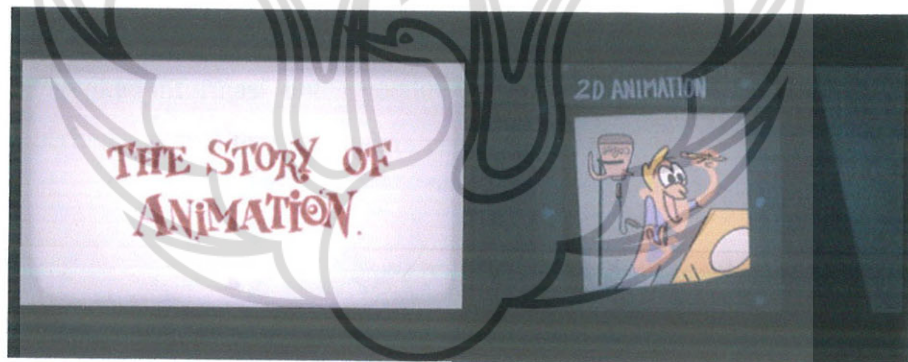
1. Mendorong dan menumbuhkan semangat dan motivasi dalam berkarya di dunia animasi
2. Masyarakat dapat menghargai sebuah karya visual animasi, setelah menikmati proses pembuatan sebuah karya visual animasi.
3. Tidak hanya menjadi tayangan yang informatif tapi juga estetik dari segi penyampaian

D. Tinjauan Karya

1. Judul : *The Story Of Animation*

The story of animation merupakan karya animasi yang menarik, sederhana dan imajinatif. *The story of animation* menceritakan seorang ilmuan yang baru saja menemukan lampu tetapi penemuannya tidak berguna jika tidak dipasarkan. Berfikir untuk menggunakan animasi sebagai media pemasaran. Ilmuan bingung jika membuat animasi harus bertemu siapa, menghubungi siapa, berapa lama produksi, harga dan bagaimana prosesnya. Dijelaskan dengan penjelasan awal mulai dari mencari studio animasi, bertemu dengan sutradara dan produser, kemudian proses produksi animasi yang dijadikan sebagai peran pemasaran.

Penerapan dalam segi cerita dengan penggunaan narasi yang jelas, singkat dan mudah dipahami akan dijadikan sebagai referensi dalam karya program instruksional "ANIMANIA" dengan perbedaan tema, cerita, objek, dan pelaku yang akan digunakan untuk tiap *segment* khususnya, untuk menjelaskan pengertian animasi dan menjelaskan secara singkat tujuan, manfaat, bagaimana gambaran produksinya dan pengenalan tokoh kak Belo.



Capture 1.1. Judul animasi dan objek program

2. Kabar Bang One

Kabar bang one merupakan sebuah acara televisi program berita TV one yang sangat inspiratif, dari segi cerita maupun dari penokohan karakter bang one. Konsep sebagai inspirasi rakyat yang tidak gentar memberitakan kebenaran kepada rakyat. Bang one mendapat tanggapan yang baik dari masyarakat. Tayangan bang one mengedepankan pandangan-pandangan yang berupa kritik maupun masukan terhadap berbagai masalah dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat. Program ini bang one adalah sosok paling obyektif, kritik sosial yang tajam, cerdas, lucu dan menggelitik dari bang one namun tidak membuat orang marah. Kabar bang one biasanya tampil di setiap program *news* “Apa Kabar Indonesia” (Pagi, Malam & *weekend*), kabar pagi, kabar siang, kabar petang dan kabar malam. TV One, karena bang one sudah menjadi ciri khas televisi *news & sport* ini menjadi bintangnya.

Program instruksional “ANIMANIA” akan mengambil referensi dalam sajian *live shot* dan animasi presenter karakter bang one. Perbedaan tema, objek, visi dan misi yang akan dibawakan dan diperankan oleh kak Belo sebagai presenter dan sekaligus akan menjadi pelaku cerita yang akan menjelaskan tiap *segment* dan sebagai narator, yang sekaligus berperan sebagai pendukung dalam menyampaikan informasi untuk pendukung cerita dengan format, objek dan tokoh yang berbeda, akan diterapkan dalam program instruksional “ANIMANIA”.



Capture 1.2. Judul program Bang One



Capture 1.3. Wawancara narasumber

3. NGANIMASI bersama Mas Be

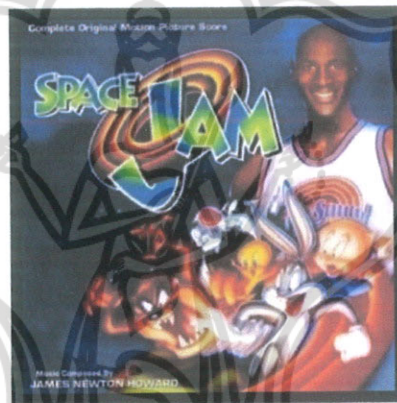
NGANIMASI bersama Mas Be merupakan tayangan program instruksional belajar animasi. Program nganimasi bersama Mas Be, mempelajari dasar-dasar animasi sekaligus mempraktekannya dengan mengemas dalam sebuah *short animation movie*. Nganimasi Mas Be menggunakan presenter bernama mas Bembi yang akan menjelaskan materi secara langsung dengan gaya *host* seperti biasa. Berbeda dengan program instruksional "ANIMANIA" program instruksional belajar animasi yang nantinya akan menggunakan tokoh presenter dalam bentuk visual dua dimensi. Menggunakan presenter dalam bentuk visual animasi akan menambah daya tarik dan minat penonton



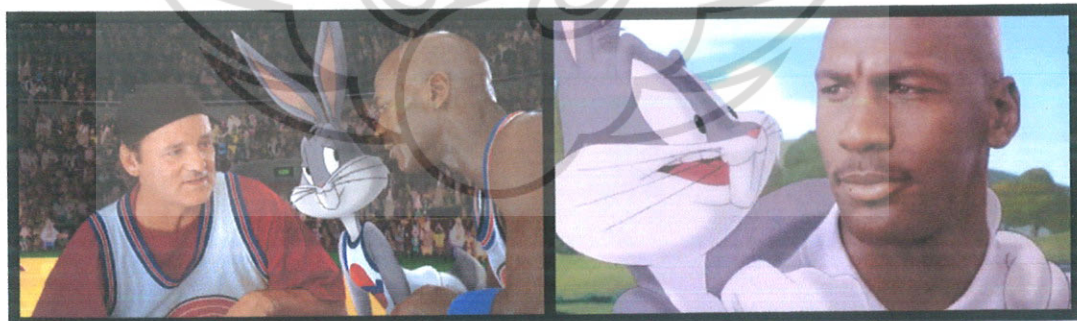
Capture 1.4. Program instruksional animasi
Sumber : Telios tv

4. *Space Jump (Live-Action)*

Space jump merupakan film tayangan animasi *comedy* dengan menggunakan teknik dua dimensi & *Live Shot* yaitu penggabungan teknik animasi dua dimensi dengan *live Shot (Shooting Adegan)*. Bercerita tentang pemilik sebuah planet *amusement park* bernama Moron Mountain yang merasa depresi untuk mendapatkan sebuah atraksi baru dengan cara mengadakan sebuah kompetisi basket untuk menentukan kebebasan mereka. Film *Space jump* mempunyai target penonton untuk semua kalangan. Film ini memberi inspirasi pada video instruksional yang akan dibuat. Menggunakan teknik penggabungan animasi dan *live action* akan dijadikan sebagai *refrensi* dalam menciptakan program instruksional ANIMANIA.



Gambar 1.1. Poster *Space jump*
 Sumber : thesynopsisofstorymovie.blogspot.com



Capture 1.5. adegan interaksi dan adegan *live shot*