

PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN
MUSIK UNTUK ANAK JALANAN



KARYA DESAIN

Sambudyo Yanuaradi

NIM 0811812024

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2012

PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN

MUSIK UNTUK ANAK JALANAN



KARYA DESAIN

Sambudyo Yanuaradi

NIM 0811812024

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2012

PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN
MUSIK UNTUK ANAK JALANAN



KARYA DESAIN

Sambudyo Yanuaradi

NIM 0811812024

3826/H/9/2012

8/2 2012
K



Tugas Akhir ini diajukan kepada Studi Fakultas Seni Rupa
Insititut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2012

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN MUSIK UNTUK ANAK JALANAN diajukan oleh Sambudyo Yanuaradi, NIM 0811812024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 24 Januari 2012 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Arif Agung S. M. Sn


NIP 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/ Anggota


Andi Haryanto, S. Sn., M. Sn

NIP 19801125 200812 1 003

Cognate/ Anggota


M. Faizal Rochman, S. Sn., M. T


NIP 19780221 200501 1 002

Ketua Program Studi DKV/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M. Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua


Drs. Lasiwan, M. Sn

NIP. 19570513 198803 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M. Des
NIP. 19590802/198803 2 002



Motto

JEHOVA JIREH

Tuhan adalah penyedia bagiku.

Hidup adalah saluran berkat bagi sesama.

Persembahan

Atas selesainya perancangan tugas akhir ini, penulis mengucapkan puji syukur pada Bapa, dalam nama Yesus, serta Roh Kudus, atas berkat, rahmat, penyertaan, kasih karunianya yang tak terhingga dan segala suka duka yang telah Ia berikan. Terima kasih yang tulus penulis sampaikan pada Ayah dan Ibu atas kasih sayang, doa restu, serta kesabaran. Kepada kakak-kakakku Maranatha dan Dwi Prasetyo yang selalu menyemangati dan memberikan dukungan.

Terima kasih pada sahabat-sahabat Syndicate C-40, Eben, Anton, Dimas, Oni Restu, Akbar. Sahabatku Erol, Tika, Agus, Arta, Ardi, Ponky, Wisnu Wijaya, Uuk, Danu, Dheta, Anggi, Anggita, Manda, atas motivasi, tawa canda, sharing, dan doa yang kalian berikan. Teman-teman yang telah membantu pengerjaan karya tugas akhir ini, Inge, Riswanto, Heri, Rani, Aida. Teman pemuda GKJW Tunjungsekar, Yafet, Kris, Koko. Yaniar. Seluruh Teman-teman sekampus ISI Yogyakarta.

Serta semua pihak yang telah membantu yang mungkin namanya tidak sempat disebutkan di sini. Terimakasih untuk segalanya.

Kata pengantar

Rasa syukur pada Tuhan atas kasih karuniaNya, sehingga sampai pada saat ini penulis masih dapat menikmati berkat dan kedamaian yang bersumber daripadaNya, yang selalu menyertai dimanapun kita berada.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak sekali kekurangan yang terdapat dalam perancangan animasi pembelajaran ini, karena manusia tidak terhindar dari kesalahan, kekurangan, hambatan dan kekurangmampuan untuk mencapai apa yang telah direncanakan sebelumnya. Masih banyak hal-hal yang perlu untuk dibenahi dan disempurnakan. Bagi penulis, usaha yang dilakukan sudah maksimal, dengan harapan kekurangan yang ada dapat diperbaiki di kemudian hari. Sekecil dan sepelanya hal-hal yang telah penulis rancang dan informasikan ini semoga dapat menjadi sangat berguna bagi kemajuan pendidikan non formal khususnya pengetahuan tentang musik bagi anak jalanan di seluruh pelosok Indonesia.

Permasalahan sosial yang memicu ide untuk membuat karya tugas akhir ini ialah semakin bertambahnya jumlah anak jalanan, sedangkan metode pengajaran pada LSM yang konsern terhadap pendidikan anak jalanan masih menggunakan cara konvensional, yakni dengan tatap muka, membutuhkan lebih banyak relawan, sedangkan jumlah relawan pada LSM terkait masih terbatas. Maka untuk membantu mengatasi permasalahan keterbatasan relawan pengajar dalam cara belajar mengajar tersebut, dibuatlah perancangan media pembelajaran dengan menggunakan teknik animasi dua dimensi, dengan pertimbangan serta alasan, bahwa dengan media pembelajaran ini, anak jalanan tetap dapat belajar walaupun jam belajar di masing-masing rumah singgah telah

usai. Alasan kedua yakni, dengan bantuan media ini maka lebih sedikit relawan pengajar yang dibutuhkan untuk dapat intens pada jam belajar anak jalanan. Dengan teknik ini pula maka media dengan muatan pembelajaran musik dapat dikemas secara lebih imajinatif, lebih unik dan tidak membosankan target audiens, dalam hal ini ialah anak jalanan, namun tetap mempertimbangkan efektifitas pesan-pesan studi yang dikandung.

Tantangan dalam perancangan Tugas akhir ini adalah bagaimana membuat sebuah media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk menjawab kendala keterbatasan pengajar pada LSM DreamHouse yang menjadi edukator anak jalanan. Dengan mengkomunikasikan pesan-pesan edukatif serta motivasi yang berfungsi sebagai penyemangat target audience dalam proses belajar bermusik mereka.

Puji syukur, begitu banyak dorongan dan motivasi yang penulis terima dari para pengajar serta para pembimbing, apabila tanpa bantuan mereka maka penulis belum tentu bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

- Rektor ISI Yogyakarta
- Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
- Drs. Lasiman M.Sn selaku ketua jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta.
- Drs. Hartono Karnadi M.Sn selaku ketua Program Studi DKV FSR ISI Yogyakarta.
- Drs. Arif Agung S, M.Sn selaku dosen pembimbing I
- Andi Haryanto, M. Sn selaku dosen pembimbing II

Abstrak

Definisi animasi berasal dari kata bahasa Latin *Anima*, yang berarti "jiwa" (*soul*) atau *Animae* yang berarti "nafas kehidupan". Dalam bahasa Inggris menjadi *Animation* dari kata *animated/to animate* yang berarti membawa hidup atau bergerak. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan ke dalam objek yang tidak bernyawa (benda mati). Animasi juga dikenal dengan istilah *motion picture* yang memiliki arti 'gambar bergerak'. Disebut dengan gambar bergerak karena proses pembuatannya menggunakan gambar yang ditata secara berurutan sehingga seolah-olah tampak gambar tersebut dapat bergerak. Proses urutan gambar tersebut bertujuan untuk menciptakan ilusi gambar bergerak yang menipu mata manusia agar memberi kesan bahwa memang terjadi gerakan. Istilah *motion picture* sebenarnya digunakan untuk animasi maupun untuk film *cinematography*. Karena sistem pembuatannya yang sama dengan pembuatan animasi menggunakan aktor dan aktris. Namun kini istilah *motion picture* telah digantikan dengan istilah *cinematography*.

Sehubungan dengan judul karya tugas akhir ini yakni "*Perancangan Animasi Pembelajaran Musik Untuk Anak Jalanan*", maka dalam konteks pembelajaran, terdapat 3 ranah tujuan pendidikan, yakni; ranah *kognitif*, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Ranah *affective*, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Ranah *motorik* berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan.

mengetik, berenang.

Perancangan "*Animasi Pembelajaran Musik Untuk Anak Jalanan*" ini dalam konteks pendidikan memiliki 3 tujuan, dalam ranah *kognitif*, yakni : animasi ini memuat edukasi gitar khusus untuk anak jalanan yang meliputi pembelajaran dasar gitar akustik. Dalam ranah *motorik*: memberikan edukasi tentang gitar dasar yang diterapkan langsung pada lagu populer, lalu terdapat beberapa konten tentang pembelajaran dasar akord dan tangga nada yang dikemas lebih sederhana agar mudah dipahami oleh anak jalanan. Dalam ranah *affective* : memakai animasi 2 dimensi dengan gaya goresan tangan atau sketsa. Dan pada animasi ini disisipkan cerita fiksi yang mendeskripsikan realitas kehidupan seorang pengamen jalanan. Dengan pendekatan tersebut diharapkan mampu mengadaptasi dengan kehidupan sehari-hari anak jalanan.

Perancangan ini nantinya bekerjasama dengan LSM perlindungan anak jalanan yang akan menjadi sumber data yakni: LSM Rumah Impian (*Dreamhouse*), yang juga berfungsi sebagai rumah singgah anak jalanan (*drop-in-center*), tempat kegiatan pengajaran calistung, dan perpustakaan, yang berlokasi di Jl. Sulawesi X no. 15 B, Dusun Sono, Sinduadi, Mlati, Sleman. Dengan kondisi anak jalanan yang semakin bertambah. Maka dengan permasalahan tersebut, LSM Dream House bergerak serta berempati untuk mengadakan program-program pembelajaran di antaranya ialah pembelajaran musik.

Sebagai edukator langsung anak jalanan, LSM *Dreamhouse* dalam menerapkan penyampaian materi pembelajaran musik dasar seperti pengenalan not angka oleh para relawan pengajar, masih menggunakan metode ceramah dan gambar diam / media papan tulis saja. Padahal pada kenyataannya, dengan semakin bertambahnya jumlah anak

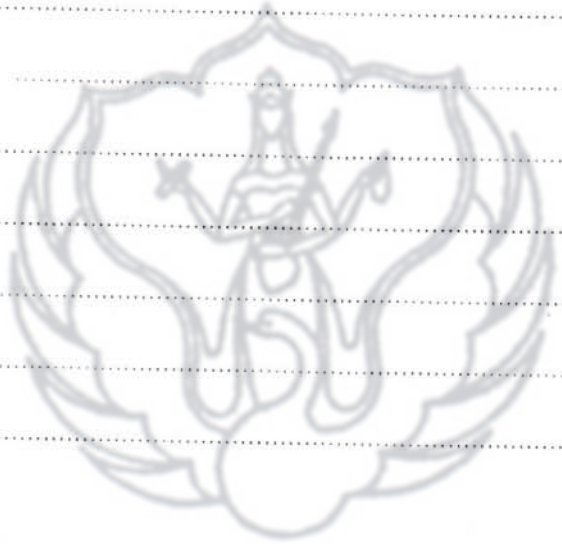
jalanan, metode pengajaran dengan tatap muka membutuhkan lebih banyak relawan, sedangkan jumlah relawan pada LSM terkait masih terbatas. Maka untuk membantu mengatasi permasalahan keterbatasan relawan pengajar dalam cara belajar mengajar tersebut, dibuatlah perancangan media pembelajaran dengan menggunakan teknik animasi.



Daftar Isi

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Motto	iii
Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xvi
Daftar Lampiran	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Manfaat Perancangan	6
E. Batasan Masalah	7
F. Metodologi Perancangan	7
G. Sistematika Perancangan	9
H. Skematika Perancangan	10
BAB II. TINJAUAN TEORI	11
A. Tinjauan Teori	11

B. Data	47
C. Analisis Data	64
D. Kesimpulan analisis data	67
BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....	67
A. Pra Produksi	67
B. Produksi	105
C. Pasca Produksi	113
BAB IV VISUALISASI	116
A. Layout	116
B. Final Artwork	142
BAB V PENUTUP	178
A. Kesimpulan	178
B. Saran	179
Daftar Pustaka	181
Lampiran	183



Daftar Gambar

Gambar 01. Nama bagian-bagian gitar akustik	29
Gambar 02. Tab gitar akustik	31
Gambar 03. Kord gitar akustik	34
Gambar 04. Tangga nada kromatik jika F= do	36
Gambar 05. Tangga nada Mayor jika C = Do	38
Gambar 06. Tangga nada Minor jika A = Do	38
Gambar 07. Tab gitar	39
Gambar 08. Tab gitar	40
Gambar 09. Tab gitar	40
Gambar 10. Tab gitar	42
Gambar 11. Tab gitar	42
Gambar 12. Tab gitar	43
Gambar 13. Tab gitar	43
Gambar 14. Logo LSM DreamHouse	54
Gambar 15. Anak Jalanan berkumpul di Hope Shelter	57
Gambar 16. Anak Jalanan dari LSM Dreamhouse sedang tampil pada pertunjukan anjal "Jalaran Soko Impen 2010"	59
Gambar 17. Latihan musik para anjal sebelum pentas dimulai	59
Gambar 18. Anak Jalanan berkumpul di Hope Shelter	60
Gambar 19. Anjal menerima penghargaan	60
Gambar 20. Anjal sedang berlatih musik	61



Gambar 21. Suasana pameran fotografi dalam acara Jalaran Soko Impen 2010	61
Gambar 22. Cuplikan animasi rotoscope " <i>Once Upon Time In The Woods</i> "	62
Gambar 23. Cuplikan animasi " <i>Once Upon Time In The Woods</i> "	62
Gambar 24. Cuplikan animasi " <i>Once Upon Time In The Woods</i> "	62
Gambar 25. Cuplikan animasi <i>end credit title</i> film " <i>Sherlock Holmes</i> "	63
Gambar 26. Cuplikan animasi <i>credit title</i> " <i>Sherlock Holmes</i> "	63
Gambar 27. Cuplikan animasi <i>credit title</i> " <i>Sherlock Holmes</i> "	63
Gambar 28. Lay out mata, Hidung, dan mulut karakter Budi.	116
Gambar 29. Lay out tampak depan, dan samping wajah karakter Budi.	117
Gambar 30. Lay out tampak depan, samping, dan belakang karakter Budi.	118
Gambar 31. Lay out mata, hidung, dan mulut karakter Gita.	119
Gambar 32. Lay out tampak depan dan samping wajah karakter Gita.	120
Gambar 33. Lay out tampak depan, samping, dan belakang karakter Gita.	121
Gambar 34. lay out environment taman kota.	122
Gambar 35. lay out environment pinggir jalanan perkotaan.	123
Gambar 36. lay out environment trotoar dan pertokoan di perkotaan.	124
Gambar 37. lay out environment trotoar dan taman di perkotaan.	125
Gambar 38. layout draft storyboard scene 1	126
Gambar 39. layout draft storyboard scene 1	127
Gambar 40. layout draft storyboard scene 2	128
Gambar 41. layout draft storyboard scene 3 dan 4	129
Gambar 42. layout draft storyboard scene 5	130
Gambar 43. layout draft storyboard scene 6	131

Gambar 44. layout draft storyboard scene 7	132
Gambar 45. layout draft storyboard scene 8	133
Gambar 46. layout draft storyboard scene 8	134
Gambar 47. Unsur-unsur visual dalam logo	135
Gambar 48. Jenis-jenis huruf	136
Gambar 49. Pengolahan bentuk huruf	137
Gambar 50. Pengolahan bentuk logotype	138
Gambar 51. Pengolahan bentuk logogram alternatif 1	138
Gambar 52. Pengolahan bentuk logogram alternatif 2	139
Gambar 53. Pengolahan bentuk logogram alternatif 3	139
Gambar 54. Lay out poster	140
Gambar 55. Lay out cover DVD case dan sticker DVD	141
Gambar 56. Final Artwork Logo Judul Animasi	142
Gambar 57. Pemilihan Warna Logo	143
Gambar 58. Final artwork karakter Budi	144
Gambar 59. Pose karakter Budi	145
Gambar 60. Final artwork karakter Gita	146
Gambar 61. Final artwork environment taman kota.	147
Gambar 62. Final artwork environment pinggir jalanan perkotaan.	148
Gambar 63. Final artwork environment trotoar dan taman kota.	149
Gambar 64. Final artwork environment trotoar jalan dan pertokoan.	150
Gambar 65. Proses Workflow Rotoscoping	151
Gambar 66. Proses Rotoscoping scene 1 shot 4	152

Gambar 67. Proses Rotoscoping scene 1 shot 5	153
Gambar 68. Final artwork environment trotoar jalan dan pertokoan.	154
Gambar 70. Final storyboard	158
Gambar 71. Final artwork alternatif Poster Animasi	172
Gambar 72. Final artwork Poster Animasi	173
Gambar 73. Final artwork Cover DVD	174
Gambar 74. Final artwork sticker DVD	174
Gambar 75. Final artwork Pick Gitar	175
Gambar 76. Final artwork Pin Gitar	175
Gambar 77. Final artwork bandana	176
Gambar 78. Final artwork Sticker	177



Daftar Tabel

Tabel 01. Jadwal Produksi	105
Tabel 02. Budgetting	106



Daftar Lampiran

Lampiran 1. Lembar konsultasi

183



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa tahun terakhir ini, di Indonesia, perhatian sebagian warga masyarakat terhadap kehidupan anak-anak makin meningkat. Hal ini didorong oleh rasa kemanusiaan dan kondisi anak yang makin terpuruk. Kini, sosok anak-anak di Indonesia tampil dalam kehidupan yang kian tak menggembirakan. Hal itu tampak dari kian meningkatnya jumlah anak jalanan. Kondisi anak-anak yang kian terpuruk hanya teramati dari tampilan fisiknya saja. Padahal di balik tampilan fisik itu ada kondisi yang memprihatinkan, bahkan kadang-kadang lebih dahsyat. Kondisi ini disebabkan oleh makin rumitnya krisis di Indonesia : krisis ekonomi, hukum, moral, dan berbagai krisis lainnya. Konvensi hak anak-anak yang dicetuskan oleh PBB (Convention on the Rights of the Child), sebagaimana telah diratifikasi dengan Keppres nomor 36 tahun 1990, menyatakan, bahwa karena belum matangnya fisik dan mental anak-anak, maka mereka memerlukan perhatian dan perlindungan. Berkaitan dengan anak jalanan, umumnya mereka berasal dari keluarga yang pekerjaannya berat dan ekonominya lemah. Anak jalanan tumbuh dan berkembang dengan latar kehidupan jalanan dan akrab dengan kemiskinan, penganiayaan, dan hilangnya kasih sayang, sehingga memberatkan jiwa dan membuatnya berperilaku negatif.

Secara nasional, berdasarkan data Badan Kesejahteraan Sosial Nasional, peningkatan jumlah anak jalanan cukup tinggi. Jika sebelum krisis hanya sekitar 15%, setelah krisis tahun 1998 kenaikannya secara signifikan terus terjadi hingga mencapai 100% lebih. Sedangkan, Badan Pusat Statistik (BPS) memperlihatkan pada tahun 2006 jumlah anak Indonesia (usia 1-18 tahun) sebanyak 79,8 juta. Dari jumlah tersebut

yang masuk kategori terlantar dan hampir terlantar mencapai 17,6 juta atau 22,14 persen.¹

Faktor penyebab makin maraknya anak-anak jalanan sangat kompleks. Kemiskinan hanyalah salah satu dari sekian banyak faktor. Keberadaan anak-anak jalanan berawal dari desakan ekonomi keluarga, diusir dari rumah, tidak sengaja terpisah dari orang tua, ditelantarkan oleh orang tua, dididik keluarganya untuk bekerja di jalanan, broken home, trafficking. Ada juga yang karena faktor kurangnya lapangan pekerjaan dan ketrampilan yang dimiliki, sehingga memaksa mereka bekerja di jalanan untuk bisa survive.

Sikap pemerintah terhadap anak jalanan seperti sebuah sikap pemarjinalan kaum miskin, hal ini terbukti dengan keluarnya Peraturan Daerah (Perda) Provinsi DKI Jakarta Nomor 8 Tahun 2007 tentang Ketertiban Umum. Pada pasal 40 huruf c menyebutkan "Setiap orang atau badan dilarang memberikan sejumlah uang atau barang kepada pengemis, pengamen, dan pengelap mobil". Bagi yang melanggar pasal tersebut dikenai ancaman pidana kurungan paling singkat 10 hari dan paling lama 60 hari atau denda paling sedikit Rp 100 ribu dan paling banyak Rp 20 juta.²

Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) merupakan katalis utama dalam memecahkan masalah anak jalanan. Untuk memecahkan masalah anak jalanan memerlukan kerjasama tingkat komunitas, selain jaringan tingkat LSM, Dewan Nasional Indonesia untuk kesejahteraan social dan pemerintah. Tetapi untuk mewujudkan / mengurangi jumlah anak jalanan di Indonesia diperlukan juga dukungan . partisipasi dari seluruh masyarakat.³

¹ Suara Karya Online, 9 Februari 2010

² Kabarindonesia.com, Kriminalisasi Anak Jalanan, Kriminalisasi Kemiskinan, oleh: Wendie Razif Soetikno, S.si., Mdm, 29-Jan-2010

³ <http://www.kompas.com/kompas-cetak/9609/11/metro/jang.html>

Perancangan ini nantinya bekerjasama dengan LSM perlindungan anak jalanan yang akan menjadi sumber data yakni: LSM Rumah Impian (*Dreamhouse*), yang juga berfungsi sebagai rumah singgah anak jalanan (*drop-in-center*), tempat kegiatan pengajaran calistung, dan perpustakaan, yang berlokasi di Jl. Sulawesi X no. 15 B, Dusun Sono, Sinduadi, Mlati, Sleman. Dengan kondisi anak jalanan yang semakin bertambah. Maka dengan permasalahan tersebut, LSM Dream House bergerak serta berempati untuk mengadakan program-program pembelajaran di antaranya ialah pembelajaran musik.

LSM Rumah Impian telah membantu 13 teman untuk keluar dari jalanan dan kembali ke sekolah secara formal. Dan ada 3 orang yang sudah bekerja (1 orang di studio musik, karena kemampuan bermusiknya), selain itu LSM ini juga memfasilitasi sebuah grup musik akustik (meminjamkan alat musik dan mencarikan job) yang personilnya adalah teman-teman dari jalanan.

Untuk mengentaskan anak jalanan, dibutuhkan sebuah program yang terintegrasi. Sekaligus dapat menjadikan anak jalanan merasa betah dan intens dalam dunia yang "baru". Untuk keperluan hal demikian, bidang kesenian yang bercabang menjadi seni musik, lukis, tari, serta fotografi, merupakan wahana yang efektif untuk mengalihkan perhatian mereka dari kehidupan keras di jalanan. Pembekalan pendidikan melalui panti-panti kerap kali tidak menjamin anak jalanan akan betah. Namun dalam bidang kesenian terutama musik, yang adalah seni ungkapan jiwa melalui bunyi, lebih membuka peluang untuk anak jalanan menjauhi lingkungan buruknya. Karena musik adalah sebuah media interaksi dengan semesta pembicaraan berupa karya dari olahan rasa. Intensitas berupa saluran minat dan bakat menjadi lebih berdaya guna. Inilah yang membuat anak jalanan betah bermusik dan mau menjauhi lingkungan lamanya.

Pembentukan kelompok musik (band) juga membuat masa depan si anak jalanan lebih nyata wujudnya.⁴

Berdasarkan hasil wawancara via email antara penulis dengan LSM Dream House, penyampaian materi pembelajaran musik dasar seperti pengenalan not angka oleh para relawan pengajar pada LSM terkait, masih menggunakan metode ceramah dan gambar diam / media papan tulis saja. Padahal pada kenyataannya, dengan semakin bertambahnya jumlah anak jalanan, metode pengajaran dengan tatap muka membutuhkan lebih banyak relawan, sedangkan jumlah relawan pada LSM terkait masih terbatas. Maka untuk membantu mengatasi permasalahan keterbatasan relawan pengajar dalam cara belajar mengajar tersebut, dibuatlah perancangan media pembelajaran dengan menggunakan teknik animasi dua dimensi, dengan pertimbangan serta alasan, bahwa dengan media pembelajaran ini, anak jalanan tetap dapat belajar walaupun jam belajar di masing-masing rumah singgah telah usai. Alasan kedua yakni, dengan bantuan media ini maka lebih sedikit relawan pengajar yang dibutuhkan untuk dapat intens pada jam belajar anak jalanan.

B. Rumusan Masalah

Berikut ini beberapa rumusan yang didapat setelah mengkaji ulang latar belakang permasalahan:

1. Bagaimana menciptakan media pembelajaran dalam bentuk media animasi dua dimensi yang menarik untuk anak jalanan?
2. Bagaimana menentukan konsep pemilihan teknis gambar untuk media animasi dua dimensi tersebut agar efektif dan efisien dalam menyampaikan pembelajaran dasar bermain musik yang baik kepada anak jalanan?

⁴ <http://sosbud.kompasiana.com/2011/01/12/dari-jalanan-ke-pentas-dunia/>

C. Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan karya visual dalam bentuk animasi dua dimensi tentang media pembelajaran musik yang menarik bagi anak jalanan khususnya pada ketrampilan seni musik.
2. Merancang konsep animasi dua dimensi yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pembelajaran dasar bermain musik untuk anak jalanan yang baik dan benar, serta tampil dengan kaidah-kaidah visual yang menarik.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Akademik:

Menambah wawasan dalam bidang ilmu Desain Komunikasi Visual dalam hal perancangan animasi pembelajaran.

2. Mahasiswa

- a. Memberikan sebuah pengalaman kerja secara nyata dalam perancangan animasi.
- b. Memperluas wawasan tentang teknis animasi dua dimensi yang bertujuan sebagai media pendidikan.

3. Manfaat bagi masyarakat secara umum adalah :

- a. Mampu menjadi pengingat kepada masyarakat khususnya kalangan menengah ke atas untuk lebih mempedulikan pendidikan anak jalanan.
- b. Mampu memberikan wawasan tentang pentingnya pendidikan bagi kehidupan anak jalanan dalam hal ini ialah pendidikan non formal, yang mana lebih diminati oleh anak jalanan.
- c. Mampu memberikan pengajaran atau pesan moral berupa motivasi tentang kehidupan anak jalanan yang pantang menyerah karena mampu menjalani hari-hari mereka yang penuh keprihatinan.

4. Manfaat bagi target audiens (anak jalanan) adalah :

- a. Menambah pengetahuan dasar bermusik yang baik untuk anak jalanan, seperti mempelajari akord, tangga nada, cara dasar bermain gitar, hingga penerapan akord untuk mengiringi sebuah lagu, sebagai langkah awal mereka agar dapat meraih impian yang mereka dambakan dalam dunia musik.
- b. Mengajarkan bahwa pendidikan merupakan hal terpenting untuk meraih masa depan serta impian mereka.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan manfaat diatas tersebut, perancangan ini dibatasi pada pembahasan :

Perancangan animasi pembelajaran musik untuk anak jalanan, isi dari pembelajaran tersebut ialah teknik dasar bermain musik seperti pengenalan kord, tangga nada, hingga penerapannya pada sebuah lagu, yang dibatasi khusus pada tutorial cara memainkan alat musik gitar akustik. Karena alat musik ini dinilai lebih umum dan lebih dekat dengan anak jalanan. Terlihat dari seringnya mereka memainkan alat tersebut untuk mengamen, namun dengan adanya perancangan ini, maka diharapkan mereka tidak lagi turun ke jalanan, melainkan menjadi musisi profesional. Pada tahap awal perancangan ini hanya dibatasi serta difokuskan pada kepentingan LSM Rumah Impian yang berfungsi sebagai prototipe modul pembelajaran musik dasar untuk anak jalanan, namun tidak menutup kemungkinan jika media pembelajaran ini dapat dipergunakan seluruh LSM anak jalanan di Indonesia.

F. Metodologi Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari dan menela'ah berbagai data verbal berupa tinjauan teoritis dari berbagai kajian pustaka dan data visual berupa dokumentasi dan berbagai referensi dari berbagai sumber baik cetak maupun elektronik yang berhubungan dengan kehidupan anak jalanan yang semakin bertambah dan langkah untuk mengajak khalayak masyarakat ikut andil dalam permasalahan sosial ini, dengan cara menyumbangkan sedikit harta ataupun buku-buku bekas mereka bagi LSM anak jalanan yang terkait, hingga relawan yang mau membagikan sedikit ilmunya bagi masa depan anak jalanan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pustaka, dalam bentuk buku maupun data internet,
2. Dokumentasi, dalam bentuk foto ataupun gambar,
3. Narasumber, dalam bentuk wawancara terhadap pengamat sosial atau koordinator LSM terkait yang telah dipercaya untuk mendapatkan fakta-fakta sehubungan dengan data, yang kedua yakni wawancara langsung dengan anak jalanan.

Dengan cara pengumpulan data yang dilakukan di atas diharapkan memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan untuk membangun suatu model perancangan yang dibutuhkan sebagai data visual.

3. Metode Analisis Data

Metode Analisis Data menggunakan 5W+1H yaitu What, Why, Who, Where, When, dan How. Dalam perancangan ini sengaja menggunakan metode tersebut untuk dapat mengenal lebih jauh tentang permasalahan yang terjadi di masyarakat yang disesuaikan dengan pesan yang akan disampaikan sehingga lebih efektif

untuk dapat diterima oleh target audience dari media pembelajaran musik untuk peduli pendidikan anak jalanan. Alasan memilih metode tersebut daripada metode SWOT, karena perancangan ini lebih bersifat sosial, di mana pada dasarnya tidak terdapat persaingan antar instansi / LSM ataupun perusahaan.



G. Sistematika Perancangan

Sistematika penulisan Tugas Akhir perancangan animasi pembelajaran musik untuk anak jalanan, adalah sebagai berikut:

- a. Bagian pertama adalah pendahuluan, yaitu berupa uraian terdiri dari beberapa sub bagian yaitu latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan perancangan dan metode perancangan.
- b. Bagian kedua berupa identifikasi permasalahan yang diangkat. Terdiri dari beberapa sub bagian lagi yaitu pengumpulan data, pengolahan data, penetapan-penetapan tujuan kampanye, tujuan komunikasi dan strategi komunikasi.
- c. Bagian ketiga adalah konsep perancangan, merupakan dasar pemikiran dan perancangan komunikasi visual berupa konsep media dan konsep kreatif.
- d. Bagian keempat yaitu berisi lay out perancangan.
- e. Bagian kelima berisi final desain sebagai eksekusi dari hasil perancangan animasi pembelajaran musik untuk anak jalanan.

H. Skematika Perancangan

