

**PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI
“PENGENALAN ADAB MAKAN DAN MINUM DALAM
ISLAM UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR”**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI
“PENGENALAN ADAB MAKAN DAN MINUM DALAM
ISLAM UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR”**



**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
2015**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:
PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI “PENGENALAN ADAB MAKAN DAN MINUM DALAM ISLAM UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR” diajukan oleh Shearly Chintya Dewi, NIM 1012008024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, telah disetujui tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 3 Juli 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.
 NIP 19780221 200501 1 002

Pembimbing II/ Anggota

Hesti Rahayu, S.Sn, MA.
 NIP 19740730 199802 1 001

Cognate/Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
 NIP : 19780221 200501 1 002

Ketua Program Studi Desain
 Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
 NIP : 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/Anggota

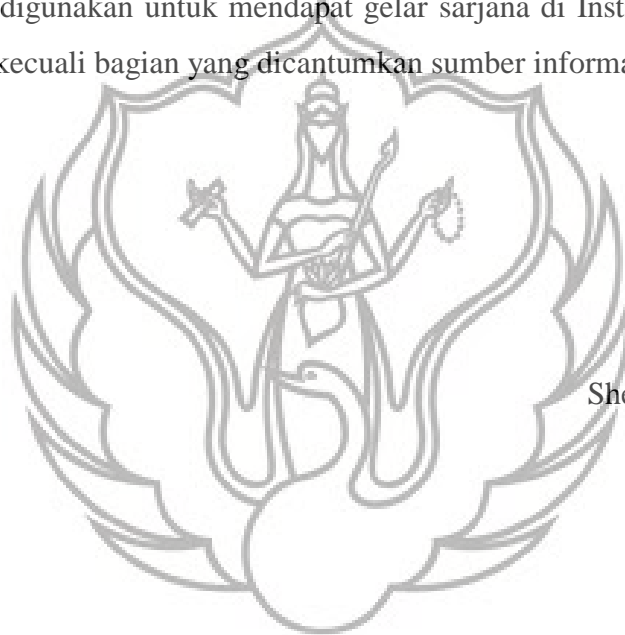
Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn.
 NIP : 19650522 199203 1 003

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Seni Rupa
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des
 NIP : 019590802 198803 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

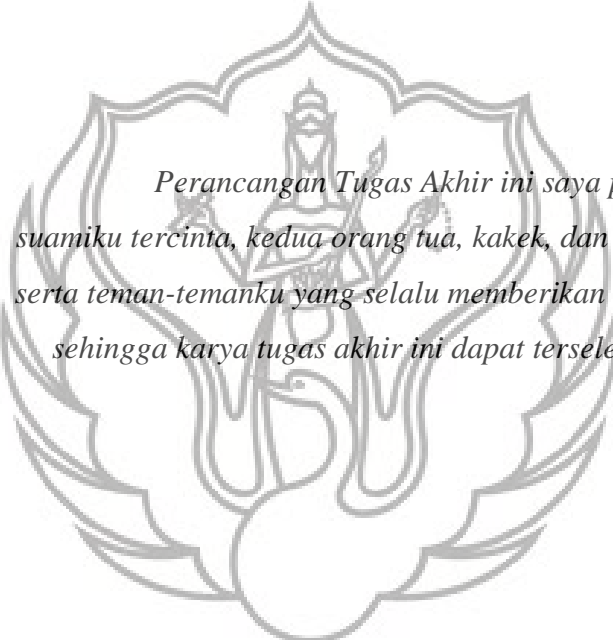
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir yang berjudul: **PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI “PENGENALAN ADAB MAKAN DAN MINUM DALAM ISLAM UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR”** yang telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh pengetahuan saya, bukan merupakan hasil duplikasi dari karya tugas akhir yang sudah diterbitkan atau dipublikasi oleh orang lain atau yang pernah digunakan untuk mendapat gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasi.



Shearly Chintya Dewi

1012008024

PERSEMBAHAN



Perancangan Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk suamiku tercinta, kedua orang tua, kakek, dan Almarhumah nenek, serta teman-temanku yang selalu memberikan dukungan serta do'a sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan syukur kepada Allah SWT dengan segala rahmat serta hidayah-Nya sehingga perancangan Tugas Akhir film animasi tentang adab makan dan minum ini dapat terselesaikan.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak sekali kekurangan yang terdapat dalam perancangan 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 dapat diperbaiki kemudian hari. Sekecil dan sepelenya hal-hal yang telah penulis rancang dan informasikan ini semoga dapat menjadi sangat berguna bagi kemajuan pendidikan non formal khususnya menambah pengetahuan tentang adab dalam Islam bagi anak-anak Sekolah Dasar.

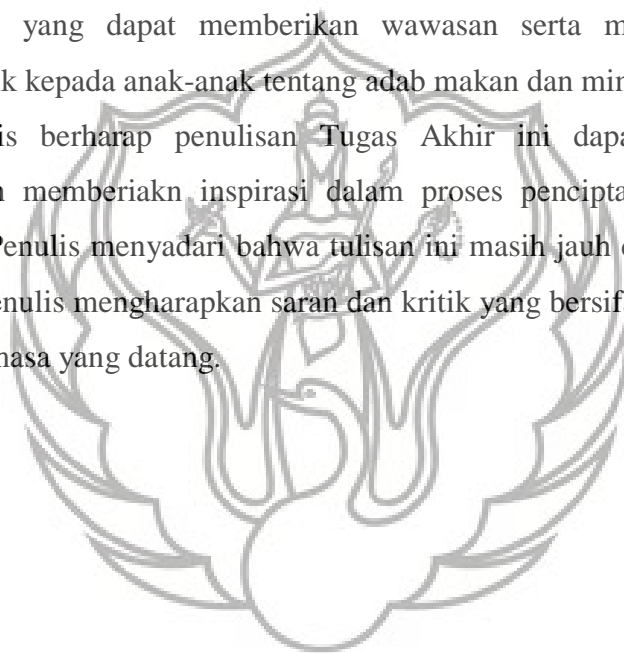
Permasalahan sosial yang memicu ide untuk membuat Karya Tugas Akhir ini ialah karena pada zaman sekarang adab termasuk adab makan dan minum yang benar sesuai ajaran Islam telah disepelekan bahkan telah dilupakan oleh kebanyakan Muslim. Padahal adab makan dan minum yang telah dicontohkan oleh Rasulullah berkaitan erat dengan kesehatan. Aktivitas makan dan minum merupakan aktivitas yang rutin dilakukan oleh setiap orang termasuk Muslim. Aktivitas ini berhubungan langsung dengan perut atau pencernaan. Perut merupakan sumber pertama dari segala macam penyakit. Sehingga bisa dibayangkan jika aktivitas makan dan minum tidak dilakukan dengan pola yang benar, maka akan berdampak timbulnya berbagai penyakit dalam tubuh.

Saat seorang Muslim tidak melakukan penerapan adab makan dan minum ini bukan hanya karena ketidaktahuan semata namun juga karena tidak terbiasa melakukannya, menganggap remeh adab sehingga menjadi kebiasaan yang buruk. Hal ini karena kebiasaan yang salah dan dilakukan secara terus menerus mulai dari kecil atau dari masa anak-anak. Adab makan yang benar ini seharusnya dibiasakan sejak masa anak-anak, karena pada masa ini merupakan masa yang

paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dalam pengembangan kemampuan, khususnya dalam penerapan kebiasaan baik karena apabila nilai itu sudah tertanam pada diri anak, nantinya akan terus menerus ia bawa sampai ia dewasa.

Proses penanaman kebiasaan baik kepada anak-anak tidaklah mudah, perlu adanya kesabaran serta proses yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar ialah dengan cara menonton film. Contohnya film animasi, karena anak-anak cenderung menyukai film animasi. Sehingga perancangan film animasi pengenalan adab makan dan minum ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan wawasan serta memberi penanaman kebiasaan baik kepada anak-anak tentang adab makan dan minum.

Penulis berharap penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberi inspirasi dalam proses penciptaan kreatif di masa mendatang. Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kemajuan dimasa yang datang.



UCAPAN TERIMA KASIH

Atas selesainya perancangan tugas akhir ini, penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas berkat dan rahmatnya sehingga tugas akhir dapat terselesaikan dengan baik. Saya ucapkan terima kasih kepada Nabi besar kita Rasulullah SAW, atas segala tauladannya sehingga menginspirasi saya untuk merancang tugas akhir ini. Tak lupa ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada suamiku tercinta, atas kasih sayangnya, do'a restu, semangatnya, serta kesabarannya. Terima kasih juga kepada orang tua dan keluarga besar yang selalu mendo'akan serta mendukung penulis dalam mengerjakan tugas akhir.

Terima kasih kepada dosen pembimbing Pak Faizal dan Bu Hesti yang dengan sabar membimbing dan memberi masukan ide dalam pengerjaan perancangan ini. Terima kasih kepada Pak Andi dan Dimas yang sudah membantu saya menginstal *software* dalam laptop saya, sehingga memudahkan saya dalam mengerjakan perancangan ini. Terima kasih juga kepada teman-teman yang sudah membantu dalam perancangan ini Sani, Arwi, Anggi, Yosi, Sa'id, Ambar, Nata, Topan, Gilang, Riski, Cipud, Umi Netty, dan seluruh teman-teman sekampus ISI Yogyakarta. Terima kasih kepada Pak Ades Riza dari Kastari Animation, yang telah banyak memberikan informasi.

Serta kepada pihak yang telah membantu yang mungkin namanya tidak sempat disebutkan di sini. Terima kasih untuk segalanya. Tanpa kalian semua Tugas Akhir ini tidak akan pernah selesai dengan baik.

ABSTRAK

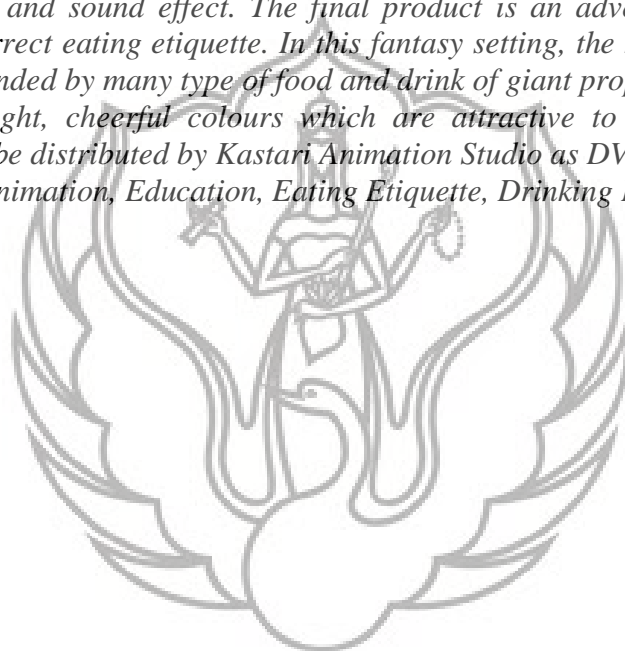
Perancangan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya kesadaran Muslim saat ini tentang pentingnya mengaplikasikan adab dalam Islam dalam kehidupannya sehari-hari, terutama adab makan dan minum. Hal ini terbukti dengan adanya *trend standing party*, sering juga ditemui seorang Muslim saat makan dan minum sambil berdiri maupun berjalan, makan dengan tangan kanan namun ketika minum menggunakan tangan kiri, mencela makanan yang dimakan dengan mengatakan “tidak enak” dan lain sebagainya. Perilaku-perilaku ini tentu tidak sesuai dengan ajaran adab yang telah diajarkan oleh Rasulullah. Hal ini terjadi bukan karena mereka tidak tahu dan tidak paham tentang adab makan dan minum yang benar dalam Islam, namun karena sebagian besar dari mereka menganggap melanggar hal-hal kecil tersebut sebagai sesuatu yang lumrah, kemudian perilaku dilakukan terus-menerus sehingga menjadi suatu kebiasaan. Maka dari itu perlunya penanaman kebiasaan baik seperti adab makan dan minum ini sejak dini pada anak-anak. Perancangan ini menggunakan media film animasi 2D dalam memperkenalkan adab makan dan minum kepada anak-anak Sekolah Dasar. Proses pembuatan film animasi 2D ini ialah dengan teknik penggambaran secara manual di atas kertas lalu dipindah ke dalam komputer menjadi file digital. Pemberian warna, penyusunan gambar menjadi gerakan animasi, penambahan *background*, dan efek suara, hingga menjadi sebuah film animasi, semuanya dilakukan secara digital. Hasil akhir dari perancangan ini ialah film animasi ini dibuat dengan menggunakan pendekatan cerita petualangan di dunia imajinatif makanan dan minuman raksasa, menggunakan warna-warna yang cerah sesuai dengan selera anak-anak, Hasil perancangan akan dipasarkan kepada *audience* dengan menggunakan media DVD film yang didistribusikan oleh Kastari Animation Studio.

Keywords: Animasi, Edukasi, Adab Makan, Adab Minum

ABSTRACT

The design of this animation is based on the low awareness of Muslims eating etiquette. Examples of bad eating behavior such as eating and drinking while standing or walking, eating using the right hand while drinking with the other, commenting badly on the food eaten and so on. This behaviour are against what the Holy Prophet Muhammad taught his followers. This happened not because they have no knowledge or understanding of the correct eating etiquette but because they choose to ignore it, which will become a bad habit overtime. To prevent this from happening, it is important to teach the correct eating etiquette to children. This animation is design using the 2-dimensional type to teach children, especially elementary grade the correct and proper way of eating. 2D animation is the proses which pictures are hand-drawn on paper before being transferred to create digital file. These files are then edited by adding colours, movements, backgrounds and sound effect. The final product is an adventure fantasy story about the correct eating etiquette. In this fantasy setting, the main characters are found surrounded by many type of food and drink of giant proportion. The colours used are bright, cheerful colours which are attractive to children. The final product will be distributed by Kastari Animation Studio as DVDs.

Keywords: Animation, Education, Eating Etiquette, Drinking Etiquette



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Ucapan Termakasih	viii
Abstrak	iv
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xvi
Daftar Tabel	xxii
Daftar Lampiran	xxiii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Batasan Masalah	5
E. Manfaat Perancangan	6
F. Metode Perancangan	6
G. Skematika Perancangan	8

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Tinjauan Tentang Animasi	9
1. Definisi Animasi	9
2. Pengertian Animasi 2 Dimensi	10
3. Pengertian Film Animasi Edukasi	11
4. Pengertian Film Animasi <i>Fantasy Adventures</i>	11
5. Satuan Standart Animasi	11
6. Style Film Animasi	12
7. Pemilihan Warna Dalam Animasi	14
8. Prinsip Dasar Animasi	14
9. Proses Pembuatan Film Animasi	22
10. Tim Produksi Film Animasi	27
11. Perkembangan Animasi di Indonesia	30
B. Tinjauan Tentang Adab Makan	33
1. Pengertian Adab	33
2. Adab-Adab Makan dan Minum Dalam Islam	34
C. Tinjauan Tentang Anak Sekolah Dasar	46
D. Data Perusahaan	49
E. Data Hasil Kuisisioner	51
F. Analisis Data	56
G. Analisis Media	59
H. Kesimpulan Analisis	61

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

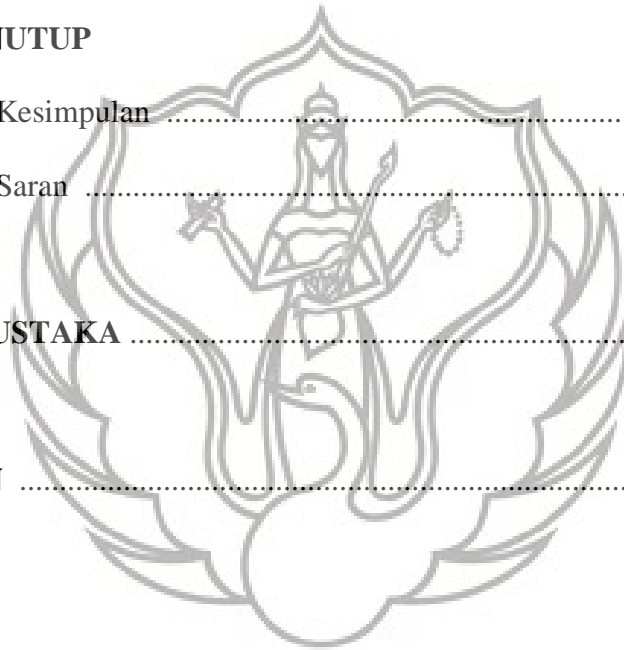
A. Pra Produksi	63
1. Konsep Komunikasi	63
2. Konsep Media	64
3. Konsep Kreatif	67
4. Pendekatan Visual	73
5. Sasaran Khalayak	75
6. Analisis Potensi Pasar	77
7. Analisis Prospek Bisnis dan Peluang Pasar	77
8. <i>Storyline</i>	78
9. <i>Script</i>	83
10. Konsep Visual	99
11. Elemen Audio	104
12. Format	104
B. Produksi	105
1. <i>Key Animation</i>	105
2. <i>Inbetween</i>	106
3. <i>Scanning</i>	106
4. <i>Animation Check</i>	106
5. <i>Inking</i>	106
6. <i>Background</i>	106
7. <i>Colouring/Painting</i>	107
8. <i>Compositing</i>	107

C. Pasca Produksi	107
1. <i>Final Compost</i>	107
2. <i>Noises Design</i>	107
3. <i>Mastering</i>	107
D. Teknis Perancangan	108
E. Jadwal Produksi	109
F. Anggaran Perancangan	110

BAB IV. VISUALISASI

A. Logo Judul Film	111
1. Penjaringan Ide Logo Judul Film	111
2. Studi Tipografi Logo Judul Film	112
3. Final Logo Judul Film	113
B. Desain Karakter	115
1. Faiz	115
2. Yumna	117
3. Ibad	119
4. Shafa	121
5. Jahe	123
6. Jeha	125
7. Perbandingan Ukuran Karakter	127
C. Desain <i>Background</i>	127
1. Studi desain <i>Background</i>	127

2. Final desain <i>Background</i>	131
D. <i>Storyboard</i>	136
E. Final <i>Screenshoot</i> Animasi	173
F. Media Pendukung	208
1. Poster	208
2. Studi Cover DVD dan Stiker Kepingan DVD	210
 BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	211
B. Saran	213
DAFTAR PUSTAKA	214
LAMPIRAN	217



DAFTAR GAMBAR

Gb.1. Skematika Perancangan	8
Gb.2. Film Animasi Realism, " <i>Ocean Waves</i> "	12
Gb.3. Film Animasi Realism, " <i>Superman/Batman Apocalypse</i> "	12
Gb.4. Animasi Karikatur, " <i>Crayon Sinchan</i> "	13
Gb.5. Animasi Karikatur, " <i>Angry Bird</i> "	13
Gb.6. Film Animasi Dekoratif, " <i>Invention Love</i> "	13
Gb.7. <i>Solid Drawing</i>	15
Gb.8. <i>Timing & Spacing</i>	16
Gb.9. <i>Squash & Stretch</i>	16
Gb.10. <i>Anticipation Jump</i>	17
Gb.11. <i>Slow In & Slow Out</i>	17
Gb.12. <i>Arcs</i>	18
Gb.13. <i>Secondary Action</i> , gerakan orang berlari	18
Gb.14. <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	19
Gb.15. <i>Straight Ahead Action</i>	20
Gb.16. <i>Pose to Pose</i>	20
Gb.17. <i>Staging</i> , perbedaan mood setiap scene, " <i>Tangled</i> "	21
Gb.18. <i>Staging</i> , perbedaan mood setiap scene, " <i>Tangled</i> "	21
Gb.19. <i>Staging</i> , perbedaan mood setiap scene, " <i>Tangled</i> "	21
Gb.20. <i>Staging</i> , perbedaan mood setiap scene, " <i>Tangled</i> "	21
Gb.21. <i>Appeal</i> , film animasi " <i>Cinderella</i> "	21
Gb.22. <i>Appeal</i> , film animasi " <i>Totoro</i> "	21
Gb.23. <i>Appeal</i> , film animasi " <i>The Power Puff girls</i> "	21
Gb.24. <i>Appeal</i> , film animasi " <i>Persepolis</i> "	21
Gb.25. <i>Exaggeration</i>	22
Gb.26. Skema Tim Produksi Dalam Pembuatan Film Animasi	27
Gb.27. Film Animasi " <i>Meraih Mimpi</i> "	31
Gb.28. Film Animasi " <i>The Battle Of Surabaya</i> "	31
Gb.29. Film Animasi " <i>Keluarga Somat</i> "	32

Gb.30. Film Animasi " <i>Nina Sahabatku</i> "	32
Gb.31. Film Animasi " <i>Adit & Sopo Jarwo</i> "	32
Gb.32. Logo Kastari animation	49
Gb.33. Warna Pastel, Cerah, dan Gelap	53
Gb.34. Desain karakter " <i>Mr. Bean</i> "	74
Gb.35. Desain karakter " <i>Power Puff Girls</i> "	74
Gb.36. Desain Karakter " <i>Fairly Odd Parents</i> "	74
Gb.37. Desain Karakter " <i>Fairly Odd Parents</i> "	74
Gb.38. Desain <i>Background</i> " <i>Fairly Odd Parents</i> "	74
Gb.39. Desain <i>Background</i> " <i>Fairly Odd Parents</i> "	74
Gb.40. Contoh <i>Background</i> dan Karakter Animasi " <i>Mr.Bean</i> "	75
Gb.41. Contoh <i>Background</i> dan Karakter Animasi " <i>Fairly Odd Parents</i> "	75
Gb.42. Skema Teknis Perancangan Film Animasi	108
Gb.43. Penjaringan Ide Logo Judul Film	111
Gb.44. Studi Logo Judul Film 1	112
Gb.45. Studi Logo Judul Film 2	112
Gb.46. Studi Logo Judul Film 3	112
Gb.47. Sket Logo Judul Film Terpilih	113
Gb.48. Pengembangan Logo Judul Film	113
Gb.49. Final Logo Judul Film	113
Gb.50. Final Logo Judul Film dan Sub-Judul	114
Gb.51. Size Final Logo Judul Film	114
Gb.52. Grid Logo Judul Film	114
Gb.53. Studi Karakter Faiz	115
Gb.54. Final & Colour Guide Karakter Faiz	115
Gb.55. Karakter Faiz Tampak Depan, 3/4, Samping, dan Belakang	116
Gb.56. Contoh Ekspresi Karakter Faiz	116
Gb.57. Studi Karakter Yumna	117
Gb.58. Final & Colour Guide Karakter Yumna	117
Gb.59. Karakter Yumna Tampak Depan, 3/4, Samping, dan Belakang	118
Gb.60. Contoh Ekspresi Karakter Yumna	118

Gb.61. Studi Karakter Ibad	119
Gb.62. Final & <i>Colour Guide</i> Karakter Ibad	119
Gb.63. Karakter Ibad Tampak Depan, 3/4, Samping, dan Belakang	120
Gb.64. Contoh Ekspresi Karakter Ibad	120
Gb.65. Studi Karakter Shafa	121
Gb.66. Final & <i>Guide Colour</i> Karakter Shafa	121
Gb.67. Karakter Shafa Tampak Depan, 3/4, Samping, dan Belakang	122
Gb.68. Contoh Ekspresi Karakter Shafa	122
Gb.69. Studi Karakter Jahe	123
Gb.70. Final & <i>Guide Colour</i> Karakter Jahe	123
Gb.71. Karakter Jahe Tampak Depan, 3/4, Samping, dan Belakang ...	124
Gb.72. Contoh Ekspresi Karakter Jahe	124
Gb.73. Studi Karakter Jeha	125
Gb.74. Final & <i>Colour Guide</i> Karakter Jeha	125
Gb.75. Model Sheet Karakter Shafa	126
Gb.76. Final & <i>Colour Guide</i> Karakter Jeha	126
Gb.77. Karakter Jeha Tampak Depan, 3/4, Samping, dan Belakang ...	139
Gb.78. Contoh Ekspresi Karakter Jeha	139
Gb.79. Perbandingan Ukuran Karakter	127
Gb.80. Sket <i>Background</i> Pintu 1	127
Gb.81. Sket <i>Background</i> Dunia Kue Raksasa 1	128
Gb.82. Sket <i>Background</i> Dunia Kue Raksasa 2	128
Gb.83. Sket <i>Background</i> Dunia Kue Raksasa 3	128
Gb.84. Sket <i>Background</i> Rumah Jahe & Jeha 1	129
Gb.85. Sket <i>Background</i> Rumah Jahe & Jeha 2	129
Gb.86. Sket <i>Background</i> Tart Air Mancur	130
Gb.87. Sket <i>Background</i> Pintu 2	130
Gb.88. Final <i>Background</i> Pintu 1 & Dunia Kapas	131
Gb.89. Final <i>Background</i> Dunia Makanan 1	131
Gb.90. Final <i>Background</i> Dunia Makanan 2	132
Gb.91. Final <i>Background</i> Dunia Makanan 3	132

Gb.92. Final <i>Background</i> Rumah Jahe dan Jeha 1	133
Gb.93. Final <i>Background</i> Tart Air Mancur	133
Gb.94. Final <i>Background</i> Rumah Jahe 2	134
Gb.95. Final <i>Background</i> Tempat Duduk Donat	134
Gb.96. Final <i>Background</i> Pintu 2	135
Gb.97. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 1	136
Gb.98. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 2	137
Gb.99. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 3	138
Gb.100. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 4	139
Gb.101. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 5	140
Gb.102. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 6	141
Gb.103. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 7	142
Gb.104. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 8	143
Gb.105. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 9	144
Gb.106. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 10	145
Gb.107. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 11	146
Gb.108. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 12	147
Gb.109. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 13	148
Gb.110. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 14	149
Gb.111. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 15	150
Gb.112. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 16	151
Gb.113. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 17	152
Gb.114. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 18	153
Gb.115. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 19	154
Gb.116. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 20	155
Gb.117. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 21	156
Gb.118. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 22	157
Gb.119. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 23	158
Gb.120. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 24	159
Gb.121. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 25	160
Gb.122. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 26	161

Gb.123. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 27	162
Gb.124. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 28	163
Gb.125. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 29	164
Gb.126. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 30	165
Gb.127. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 31	166
Gb.128. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 32	167
Gb.129. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 33	168
Gb.130. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 34	169
Gb.131. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 35	170
Gb.132. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 36	171
Gb.133. <i>Storyboard</i> Film Animasi "AMAMI" 37	172
Gb.134. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 1	173
Gb.135. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 2	174
Gb.136. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 3	175
Gb.137. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 4	176
Gb.138. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 5	177
Gb.139. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 6	178
Gb.140. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 7	179
Gb.141. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 8	180
Gb.142. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 9	181
Gb.143. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 10	182
Gb.142. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 11	183
Gb.143. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 12	184
Gb.144. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 13	185
Gb.145. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 14	186
Gb.146. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 15	187
Gb.147. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 16	188
Gb.148. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 17	189
Gb.149. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 18	190
Gb.150. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 19	191
Gb.151. <i>Screenshot</i> Film Animasi "AMAMI" 20	192

Gb.152. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 21</i>	193
Gb.153. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 22</i>	194
Gb.154. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 23</i>	195
Gb.155. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 24</i>	196
Gb.156. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 25</i>	197
Gb.157. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 26</i>	198
Gb.158. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 27</i>	199
Gb.159. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 28</i>	200
Gb.160. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 29</i>	201
Gb.161. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 30</i>	202
Gb.162. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 31</i>	203
Gb.163. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 32</i>	204
Gb.164. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 33</i>	205
Gb.165. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 34</i>	206
Gb.166. <i>Screenshoot Film Animasi "AMAMI" 35</i>	207
Gb.167. <i>Sket Poster Film Animasi "AMAMI"</i>	208
Gb.168. <i>Final Desain Poster Film Animasi "AMAMI"</i>	209
Gb.169. <i>Final Desain Stiker DVD Film Animasi "AMAMI"</i>	210
Gb.170. <i>Final Desain Cover DVD Film Animasi "AMAMI"</i>	210

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Perancangan Bulan September-Januari	109
Tabel 2. Jadwal Perancangan Bulan Februari-Juni	109
Tabel 3. <i>Budgeting</i>	110



DAFTAR LAMPIRAN

Gb.171. Kuisisioner Untuk Anak Sekolah Dasar, Kelas 1 - 6 217



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman mulai dari budaya, suku, dan agama. Indonesia mengakui lima agama, salah satunya adalah Islam. Islam merupakan salah satu agama besar yang memiliki banyak penganut di dunia. Islam sangat mengatur aspek kehidupan manusia sehari-hari. Islam memiliki aturan tata cara hidup tersendiri yang mengatur kehidupan seorang Muslim dari bangun tidur sampai tidur kembali, aturan-aturan tersebut disebut “Adab”.

Adab-adab dalam Islam telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW, bercermin dari semua aktifitas perbuatan dan perkataan beliau. Beliau telah memberikan contoh adab yang terbaik, sebagai pedoman bagi umat Muslim dalam berperilaku setiap harinya. Hal tersebut tertulis dalam Al-qu’an, yaitu *“Sesungguhnya pada diri Rasulullah ada teladan yang baik bagimu, yaitu bagi orang yang mengharap Allah dan hari akhir serta banyak berdzikir kepada Allah.”* (Al-Ahzab:21). Semua adab yang di contohkan oleh Rasulullah telah tertulis dalam Al-qur’an dan Al-Hadits.

Banyak sekali adab dalam Islam yang harus diterapkan oleh seorang Muslim dalam kehidupan sehari-harinya seperti adab dalam masjid, adab membaca Al-qur’an, adab tidur, adab buang hajat, adab bertamu, adab bergaul, adab dalam perjalanan, adab bertakziah (mengunjungi orang yang meninggal), adab bertetangga, dan sebagainya. Bahkan adab dalam urusan makan dan minum sekalipun, Islam telah mengatur batasan-batasan dan adab-adabnya. Jika masyarakat Barat mempunyai *table manner*, Islam mempunyai adab makan dan minum tersendiri yang harus diamalkan oleh seluruh umatnya. Adab makan dan minum dalam Islam, mengatur tentang makanan dan minuman yang diperbolehkan untuk dikonsumsi sampai makanan dan minuman yang tidak boleh dikonsumsi, hingga mengatur tata cara memulai makan dan minum sampai selesai makan dan minum.

Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, membaca doa sebelum dan sesudah makan, makan dan minum dengan tangan kanan, tidak berlebihan dalam makan, tidak meniup makanan dan minuman, tidak mencela makanan yang tidak disukai, tidak bersandar saat makan, dan tidak makan dan minum sambil berdiri adalah beberapa contoh adab makan dan minum yang sudah dikenal dalam Islam, akan tetapi saat ini beberapa adab makan dan minum tersebut sering kali terlupakan bahkan hampir tidak pernah dilakukan lagi. Padahal jika kita mengamati pola makan Rasulullah, maka kita akan dapati bahwa beliau mengumpulkan beberapa aspek, diantaranya aspek faidah, kenikmatan, dan penjagaan terhadap kesehatan. Jika dilihat dari segi kesehatan, ajaran beliau tentang adab makan ini sebenarnya telah teruji kebenaran manfaatnya bagi kesehatan oleh penelitian-penelitian modern.

Seiring dengan berjalannya waktu, saat ini adab makan dan minum yang benar telah disepelekan bahkan telah dilupakan oleh kebanyakan orang. Hal ini terbukti dengan adanya *standing party*, yang memiliki konsep membiarkan para tamu undangan untuk makan dan minum sambil berdiri. Selain itu sering juga ditemui di jalanan kebanyakan Muslim saat makan dan minum sambil berdiri maupun berjalan, makan dengan tangan kanan namun ketika minum menggunakan tangan kiri, meniup minuman yang masih panas, mencela makanan yang dimakan dengan mengatakan “tidak enak” dan lain sebagainya. Perilaku-perilaku ini tentu tidak sesuai dengan ajaran adab yang telah di ajarkan oleh Rasulullah.

Kebanyakan orang tidak menyadari bahwa cara makan dan minum yang tidak benar akan menimbulkan dampak yang negatif seperti mengganggu kesehatan, atau adapula yang menyadarinya namun tidak membiasakan diri untuk makan dan minum dengan adab yang benar. Hal ini karena kebiasaan yang salah dan dilakukan secara terus menerus mulai dari kecil atau dari masa anak-anak. Adab makan yang benar ini seharusnya dibiasakan sejak masa anak-anak, karena pada masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dalam pengembangan kemampuan, khususnya dalam penerapan kebiasaan baik karena apabila nilai

itu sudah tertanam pada diri anak, nantinya akan terus menerus ia bawa sampai ia dewasa.

Menurut Nusa dan Ninin dalam bukunya Penelitian Kualitatif PAUD, sejak anak dilahirkan sampai ia berusia 12 tahun terjadi perkembangan berkelanjutan yang akan sangat menentukan kehidupan pada masa depannya. Jadi pendidikan tentang penanaman moral, *attitude*, dan kebiasaan yang baik seharusnya ditanamkan semenjak anak menginjak masa bayi, PAUD (pra sekolah), Taman Kanak-kanak, hingga jenjang Sekolah Dasar. Untuk perancangan ini, penulis mempersempit *target audience* untuk anak Sekolah Dasar saja. Alasan pemilihan target anak Sekolah Dasar ini ialah karena pada masa-masa ini anak sudah dapat diberikan beban disiplin yang sangat kompleks, seperti disiplin tentang cara makan dan minum yang benar sesuai dengan ajaran Islam. Selain itu tujuan pengerucutan *target audience* ialah agar perancangan lebih fokus, sehingga memudahkan dalam pemilihan media dan cara penyampaian pesannya, dengan begitu pesan-pesan dalam perancangan dapat tersampaikan dengan baik kepada *target audience*.

Pemahaman adab makan dan minum yang benar bagi anak tentu perlu adanya pembiasaan dan penerapan disiplin kepada anak setiap harinya. Seperti yang diungkapkan Mulyasa, bahwa pendidikan karakter bagi anak memiliki makna lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar – salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (*habit*) tentang perilaku habit dalam kehidupan, sehingga anak memiliki kesadaran, dan pemahaman tinggi, serta kepedulian komitmen untuk menarapkan kebijakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan ungkapan Aristotle, bahwa karakter erat kaitannya dengan “*habit*” atau kebiasaan yang terus menerus di praktikan dan diamalkan (Mulyasa, 2012:68).

Pemahaman anak mengenai perilaku-perilaku yang baik tidak muncul dengan sendirinya, tapi memerlukan contoh dan arahan. Upaya-upaya penanaman kebiasaan baik ini harus dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan. Hamruni berpendapat bahwa belajar tidak pernah akan

berhasil dalam arti sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif jika suasana hati peserta didik berada dalam kondisi menyenangkan (Hamruni, 2009:6).

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara bermain, contohnya seperti menonton film. Menurut Fadillah, melihat televisi ataupun video-video lucu merupakan cara bermain anak secara pasif (Fadillah, 2014:38). Film yang paling digemari oleh anak-anak ialah jenis film animasi, karena mengandung cerita yang lucu dan imajinatif, cocok dengan selera anak-anak.

Dalam perancangan ini akan menggunakan film animasi sebagai media edukasi kepada anak-anak sebagai media pembelajaran untuk anak-anak Sekolah Dasar. Pemilihan jenis film animasi ini karena anak-anak cenderung menyukai film animasi dibanding jenis film lainnya. Selain itu film animasi merupakan jenis film yang memungkinkan untuk mewujudkan dunia imajinatif dalam perancangan ini, seperti dunia makanan raksasa. Kelebihan ini tentu tidak dimiliki oleh jenis film lainnya karena akan sangat susah merealisasikannya jika menggunakan jenis film lain, seperti film yang diambil dengan proses *real shoot*, tentu hal tersebut akan membutuhkan biaya yang sangat besar.

Perancangan film animasi ini nantinya akan menggunakan teknik animasi 2 Dimensi Digital. Alasan pemilihan teknik animasi 2 Dimensi ini ialah karena teknik ini pengerjaannya relatif lebih mudah dan lebih cepat dalam pengerjaannya dibanding dengan teknik animasi lainnya seperti animasi 3 Dimensi dan *Stopmotion*. Selain itu teknik ini ringan, tidak terlalu membutuhkan spek komputer yang besar. Hal ini disesuaikan dengan alat yang dimiliki oleh perancang. Karena jika dipaksakan menggunakan teknik animasi lainnya seperti animasi 3 Dimensi yang membutuhkan spek komputer yang sangat besar, tentu akan membuat proses perancangan menjadi sulit terealisasi.

Film animasi berbasis *edutainment* ini merupakan sebuah proyek dari sebuah perusahaan animasi Kastari Animation. Kastari Animation adalah

brand dari PT. Kastari Sentra Media yang fokus menerbitkan VCD dan DVD film animasi edukasi untuk anak-anak.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film animasi 2 Dimensi dalam upaya memperkenalkan dan menanamkan kebiasaan baik, tentang tata cara atau adab makan dan minum yang benar dalam Islam kepada anak di jenjang Sekolah Dasar?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan film animasi tentang adab makan dan minum dalam Islam untuk anak-anak ini adalah :

1. Merancang sebuah film animasi dalam upaya memperkenalkan dan menanamkan kebiasaan baik tentang tata cara atau adab makan yang benar dalam Islam kepada anak di jenjang Sekolah Dasar .
2. Merancang sebuah film animasi yang dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan tata cara atau adab makan dan minum yang benar dalam Islam kepada anak-anak, sehingga dapat mempengaruhi perilaku anak dan mulai membiasakan diri untuk makan dan minum sesuai dengan ajaran Islam.

D. Batasan Masalah

Perancangan ini terbatas pengetahuan tentang adab makan dan minum yang benar dalam Islam untuk anak Sekolah Dasar (kisaran umur 6-12 tahun), dengan menggunakan Film Animasi 2 Dimensi yang dikemas dalam bentuk cerita imajinatif dan petualangan. Perancangan film animasi ini terbagi menjadi 5 *chapter*/bagian, namun nantinya yang akan dikerjakan hanya satu *chapter* saja, yaitu *Chapter 2*. Hal ini sesuai dengan permintaan dari pihak Kastari Animation. Pengerjaan *Chapter 2* ini, bertujuan sebagai pemancing respon *audience*. Jika respon *audience* baik, maka untuk *Chapter 1, 3, 4, dan 5* akan dilanjutkan proses produksinya.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Perancangan film animasi ini sebagai pengetahuan bagi masyarakat mengenai film animasi yang edukatif dan menghibur, serta diharapkan mampu dijadikan sebagai media pengajaran untuk membantu para orang tua dan guru dalam menanamkan kebiasaan baik adab makan dan minum yang benar dalam Islam kepada anak Sekolah Dasar.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan film animasi ini sebagai referensi kepustakaan mengenai media pembelajaran alternatif yang efektif, edukatif, dan menghibur.

3. Bagi *Target Audience*

Sebagai sumber informasi yang menarik dan edukatif tentang adab makan dan minum yang benar dalam Islam.

F. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah :

1. Data yang dibutuhkan

a. Data verbal

Data yang berupa tulisan. Dapat diperoleh dari hasil buku, internet, atau media lainnya yang memuat tentang apa yang akan dibahas dalam perancangan ini.

b. Data Visual

Data berupa visual yang diperoleh dari hasil dokumentasi yang berupa foto, video, maupun gambar yang terkait dengan obyek dari perancangan ini.

2. Metode pengumpulan data

a. Studi pustaka

Metode pengumpulan data baik dari buku, dokumen, ataupun referensi dari internet yang berkaitan dengan perancangan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi berupa video, foto, maupun gambar yang berkaitan dengan perancangan.

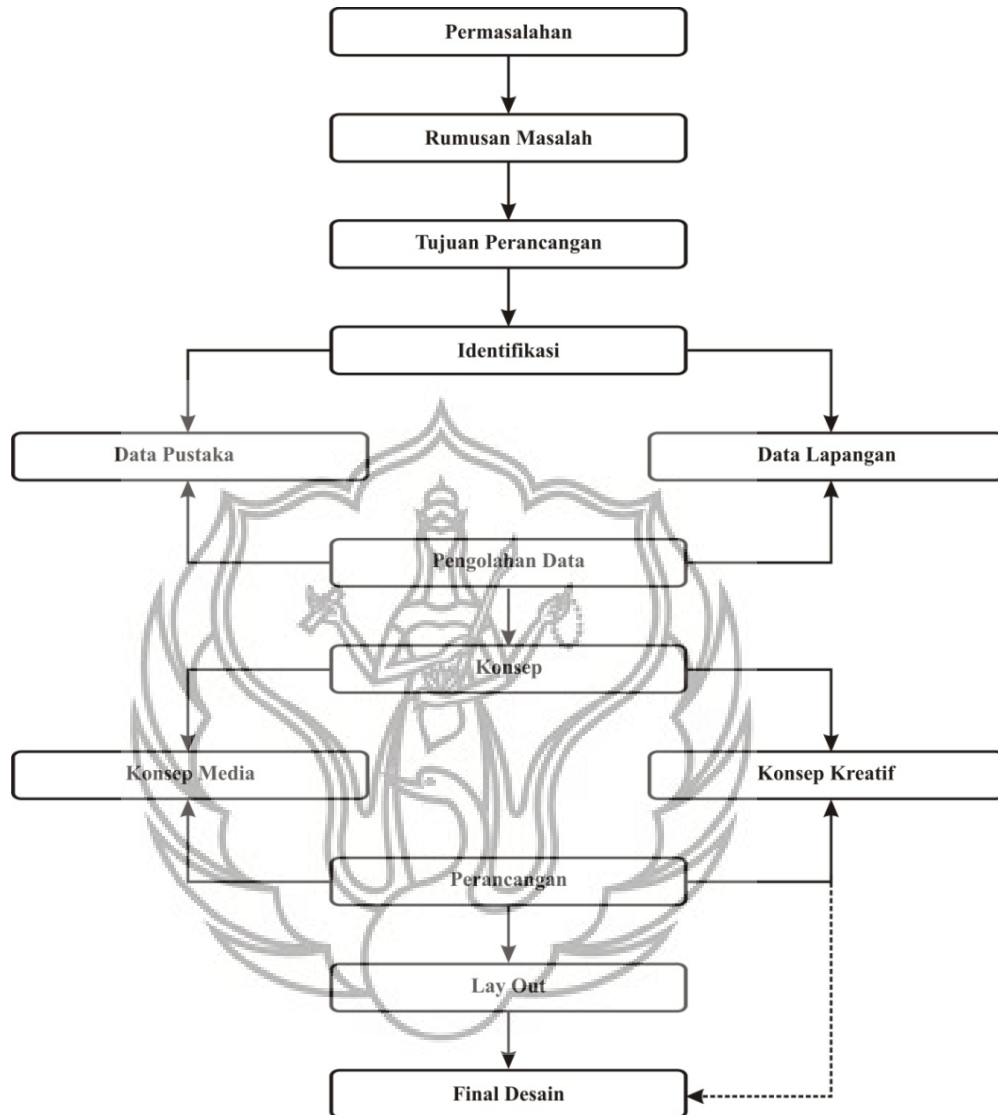
3. Alat/instrumen yang digunakan

Dalam perancangan membuat animasi 2 Dimensi, dibutuhkan, kertas, *lightbox*, *pegbar* (alat yang dikaitkan pada kertas agar antara satu kertas dan kertas lain tidak bergeser, biasanya alat ini berguna dalam proses *keypost*, *inbetween*, dan *inking*), pensil, penghapus, spidol, *drawing pen*, penggaris, *scanner* (menyalin gambar kertas ke komputer), seperangkat komputer maupun laptop, *software Adobe Photoshop* (untuk pewarnaan gambar), *Adobe After Effect* dan *Macromedia Flash* (untuk proses *compossing*), *Adobe Premiere* (untuk proses *editing* dan memasukan suara), dan alat perekam suara.

4. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis data menggunakan metode 5W + 1H (*What, Who, When, Why, Where and How*), sedangkan untuk analisis media menggunakan metode analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, dan Threat*). Kedua metode tersebut digunakan sebagai dasar analisis untuk objek perancangan. Dari kedua metode tersebut akan dapat menentukan pengaplikasian film animasi yang efektif dan edukatif.

G. Skematika Perancangan



Gb.1: Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Tinjauan Tentang Animasi

1. Definisi Animasi

Kata “animasi” sebenarnya penyesuaian dari kata “*animation*”, yang berasal dari kata dasar “*to animate*”, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan. Dalam Kamus-Inggris-Indonesia karya John M. Echols dan Hassa Sadily, *Animate* berarti hidup, bernyawa, menghidupkan, menjiwai, menggelorakan, menyemarakkan, mengasyikkan, hidup. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup (Prakosa, 2010:39).

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. (Laybourne, 1989: 120-123).

Menurut Bustaman, animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. (Bustaman, 2001:32-33).

Menurut Zembry, animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkaian frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film. (Zembry, 2001:43).