

ABSTRAK

Rachadian Azi Kusumah

Perancangan Animasi Cerita Rakyat “Situ Bagendit” Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh nilai nilai budaya, contohnya anak diperkenalkan pada ucapan dan perilaku yang baik seperti kapan mengucapkan terimakasih, maaf, tolong dsb. Selain itu anak juga diajarkan untuk bisa membedakan antara benar dan salah, nilai kejujuran, keadilan, persahabatan dan tingkah laku prososial. Namun dengan berkembangnya informasi teknologi yang begitu pesat, berbagai hiburan seperti *game* dan film kartun dengan mudah diakses, dimana isi hiburan tersebut sarat akan budaya luar, bahkan terkadang memuat kekerasan secara verbal maupun visual. Kurangnya media pembelajaran dan tontonan yang dapat membantu mengarahkan anak untuk berperilaku sesuai norma dan budaya lokal menjadi salah satu masalah tersendiri. Berdasarkan permasalahan diatas, maka dirumuskan sebuah solusi yaitu merancang animasi cerita rakyat “Situ Bagendit” sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Tujuannya adalah memberikan *edutainment* yaitu edukasi berbasis multimedia yang dapat membantumemahami nilai moral dan sosio-emosional, dan juga mengembangkan imajinasi anak serta memperkenalkan cerita rakyat yang kalah populer dan mulai luntur. Melalui media *motion graphic* yang memiliki gerakan sederhana dan disertai narasi dapat memudahkan anak untuk lebih fokus dalam memahami cerita dan mengingat karakter yang ada pada cerita rakyat tersebut. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran karakter yang komunikatif, imajinatif serta menghibur.

Kata Kunci :

Animasi, Cerita Rakyat, Situ Bagendit, Usia Dini, Nilai Budaya, Moral, Sosio-Emosional

ABSTRACT

Rachadian Azi Kusumah

Folklore Animation "Situ Bagendit" as a Character Learning Media for Early Childhood

Early childhood development is strongly influenced by cultural values, for example, children are introduced to words and deeds are as good as when to say thank you, sorry, please etc. In addition, children are also taught to be able to distinguish between right and wrong, honesty, fairness, friendship and prosocial behavior. However, with the development of information technology so rapidly, a variety of entertainment such as games and cartoons are easily accessible, where the contents are full of foreign cultural, even sometimes include verbal and visual violence. Lack of media for learning and spectacle that can help direct the children to behave according to local cultural norms become one of its own problems. Based on the above issues, that's why a solution like folklore animation "Situ Bagendit" as a media learning for early childhood designed.

The purpose is to provide edutainment, the multimedia-based education that can help understand the moral values and socio-emotional, and also develop a child's imagination and introduce folklore which less popular and began to fade. Through motion graphic that has simple movements and accompanied by narrative the child could easily to focus on understanding the story and remember the characters that exist in the folklore. This design is expected to be one of learning media characters that communicative, imaginative and entertaining.

Key words:

Animation, Folklore, Situ Bagendit, Early Childhood, Cultural Values, Moral, Socio-Emotional

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Metode Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	8
A. Identifikasi Data	8
1. Animasi	8
a. Animasi 3D	9
b. Animasi 2D	10
c. Jenis-Jenis Animasi	15
d. Proses Pembuatan Animasi	18
2. Multimedia	28
3. Gaya Desain	30
4. Teori Psikologi dan Perkembangan Anak Usia Dini.....	32
a. Teori Psikodinamika	35

b.	Teori Pembelajaran.....	37
c.	Teori Kognitif.....	40
d.	Perkembangan Anak Usia Dini	42
5.	<i>Situ</i> Bagendit	44
a.	Objek Wisata <i>Situ</i> Bagendit	44
b.	Cerita Rakyat <i>Situ</i> Bagendit	46
6.	Data Klien	54
a.	TK. An-Nijam	54
b.	TK. Mutmainah	54
c.	TK. PGRI 2	54
7.	Data Lapangan.....	55
B.	Analisis Masalah	60
1.	Analisis 5W+1H.....	60
C.	Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	63
BAB III	KONSEP PERANCANGAN	65
A.	Konsep Komunikasi	65
1.	Tujuan Komunikasi	65
2.	Strategi Komunikasi	65
B.	Konsep Media.....	66
1.	Tujuan Media	66
2.	Strategi Media	67
3.	Program Media	68
a.	Media Utama	68
b.	Media Pendukung	68
c.	Media Pendukung Pameran Tugas Akhir	72
4.	Biaya & Kreatif Media	73
C.	Konsep Kreatif	75
1.	Tujuan Kreatif	76
2.	Strategi Strategi	76
3.	Konsep Kreatif	77

4. Program Kreatif	81
a. Sinopsis	81
b. <i>Script</i>	82
c. Karakter	127
d. <i>Background, Environment, dan Properti</i>	132
e. Tipografi	133
f. Studi Warna	133
g. Biaya Kreatif	134
BAB IV VISUALISASI	135
A. Data Visual	135
1. Pakaian dan Aksesoris	135
2. Bentuk Karakter	137
3. Bentuk Rumah	138
4. Persawahan dan Perkebunan	139
5. Tipografi	141
B. Pengembangan Ide Visual	143
1. Karakter	143
a. Nyi Mas Inten	143
b. Nyi Asmi	144
c. Mirah	145
d. Darmin	146
e. Kakek Pengembara	147
f. Ki Basari	148
g. Ki Jumadi	149
h. Ki Holil	151
i. Ki Satibi	152
j. Warga Laki-Laki	154
k. Warga Perempuan	155
2. <i>Environment</i>	156
a. Persawahan	156

b. Kebun Pisang	157
c. Rumah Nyi Mas Inten	157
d. Rumah Darmin	159
3. Tipografi	160
C. Storyboard	162
D. Final Desain.....	207
1. Screenshot	207
2. Poster	208
3. <i>Packaging VCD</i>	210
4. <i>X-Banner</i>	211
5. Kartu Karoseri	213
6. T-Shirt	214
7. Tempat Pensil	215
8. Sticker	216
9. Brosur	217
10. Katalog Pameran	220
BAB V PENUTUP	222
A. Kesimpulan.....	222
B. Saran	224
DAFTAR PUSTAKA	225
A. Buku	225
B. Pertautan	226
C. Kuisisioner	229
LAMPIRAN	230

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kineograph.....	8
Gambar 2.	How to Train Your Dragon dan Tekken	9
Gambar 3.	Contoh Gambar Bitmap	10
Gambar 4.	Contoh Gambar Vector	10
Gambar 5.	Contoh Teknik <i>Tweening</i>	11
Gambar 6.	Contoh Teknik <i>Morphing</i>	11
Gambar 7.	Contoh Teknik <i>Onion Skinning</i>	12
Gambar 8.	Contoh Teknik <i>Rotoscoping</i>	13
Gambar 9.	Contoh Teknik <i>Rotoscoping</i>	13
Gambar 10.	Contoh Animasi <i>Stop Motion</i>	15
Gambar 11.	Contoh <i>Cell Animation</i> Spongebob & Flinstone	16
Gambar 12.	Contoh Animasi <i>Claymation</i>	16
Gambar 13.	Contoh <i>Cut-Out Animation</i>	17
Gambar 14.	Contoh <i>Motion Graphic</i>	17
Gambar 15.	Contoh Format <i>Script</i>	20
Gambar 16.	Contoh Konsep Karakter	21
Gambar 17.	Contoh Pemilihan Konsep Karakter, Objek Rumah, dan Warna	21
Gambar 18.	Contoh <i>Storyboard</i> oleh Eric Wiley	23
Gambar 19.	Contoh <i>Storyboard</i> oleh Eric Wiley	23
Gambar 20.	Contoh <i>Storyboard</i>	24
Gambar 21.	Contoh <i>Key frame</i> dan <i>Inbetween</i>	25
Gambar 22.	Contoh Coloring Scene	26
Gambar 23.	Contoh <i>CycleAnimation</i> by SailleSchumacher	26
Gambar 24.	Contoh Gaya Desain Kontemporer	31
Gambar 25.	<i>Situ</i> Bagendit	46
Gambar 26.	Pakaian Adat Sunda Tempo Dulu	134
Gambar 27.	Kebaya Sunda Modern.....	134
Gambar 28.	Kebaya Sunda dan Baju Pangsi	135

Gambar 29. Jenis Totopong.....	135
Gambar 30. Topi Caping dan Boboko	136
Gambar 31. Bentuk Karakter Semi Realis	136
Gambar 32. Karakter Semi Realis Oleh Nico Marlet	137
Gambar 33. Rumah Adat Sunda	138
Gambar 34. <i>Situ</i> Bagendit.....	138
Gambar 35. <i>Situ</i> Bagendit	139
Gambar 36. Persawahan dan Kebun Pisang	139
Gambar 37. Huruf Sunda <i>Kuna</i>	140
Gambar 38. Elemen Air	141
Gambar 39. Sketsa dan Pewarnaan Nyi Mas Inten	142
Gambar 40. Sketsa dan Pewarnaan Nyi Asmi	143
Gambar 41. Sketsa dan Pewarnaan Mirah.....	144
Gambar 42. Sketsa dan Pewarnaan Darmin	145
Gambar 43. Sketsa dan Pewarnaan Kakek Pengembara	146
Gambar 44. Sketsa dan Pewarnaan Ki Basari	148
Gambar 45. Sketsa dan Pewarnaan Ki Jumadi	149
Gambar 46. Sketsa dan Pewarnaan Ki Holil	151
Gambar 47. Sketsa dan Pewarnaan Ki Satibi	152
Gambar 48. Sketsa dan Pewarnaan Warga Laki-Laki	153
Gambar 49. Sketsa dan Pewarnaan Warga Perempuan	154
Gambar 50. Ilustrasi Persawahan	155
Gambar 51. Ilustrasi Kebun Pisang	156
Gambar 52. <i>Atap Julang Ngapak</i>	157
Gambar 53. Sketsa dan Pewarnaan Rumah Nyi Mas Inten.....	157
Gambar 54. Sketsa dan Pewarnaan Rumah Darmin.....	158
Gambar 55. Studi Bentuk dan Warna Judul	160
Gambar 56. <i>Screenshot</i>	207
Gambar 57. Sketsa Layout dan Alternatif Desain Poster	208
Gambar 58. Poster Film dan Poster Pameran	209
Gambar 59. Sketsa Layout & Alternatif Desain <i>Packaging</i> VCD	210

Gambar 60. Sketsa Layout <i>X-Banner</i>	211
Gambar 61. Alternatif Desain Kartu Karoseri.....	213
Gambar 62. Alternatif Ilustrasi <i>T-Shirt</i>	214
Gambar 63. Alternatif Desain Tempat Pensil.....	215
Gambar 64. <i>Sticker</i>	216
Gambar 65. Alternatif Layout & Desain Brosur	218
Gambar 66. Alternatif Layout & Desain Katalog Pameran.....	220

