

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Pustaka

Studi pustaka berisi tentang kumpulan beberapa penelitian terdahulu berbentuk seperti jurnal, skripsi, dan buku yang masih ada keterkaitannya dengan perancangan yang dibuat. Hal ini berguna sebagai bahan referensi penulis dalam membuat perancangan serta mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2.1.1. Penelitian yang berjudul “Perancangan Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun”

Carlo Marcelino Guritno, dkk membuat sebuah perancangan animasi yang berjudul *Perancangan animasi pembelajaran untuk meningkatkan kosa kata umur 4 tahun*[4]. Dalam penelitiannya, Carlo Marcelino Guritno, dkk menggunakan kosa kata tolong, terima kasih dan meminta maaf sebagai dasar pembuatan animasi dengan tujuan untuk mengajarkan sopan santun kepada anak-anak usia 4 tahun. Karakter yang digunakan menggunakan karakter sederhana dengan warna-warna yang lembut. Bahasa yang digunakan penulis menggunakan bahasa indonesia baku agar memudahkan anak paham dengan jalan cerita yang disampaikan. Penelitian tersebut menggunakan 3 metode pengumpulan data yang meliputi metode wawancara, metode kepustakaan serta internet. Carlo Marcelino Guritno, dkk menggunakan 5w + 1h sebagai metode analisis data. Hasil dari perancangan tersebut yaitu sebuah video animasi sederhana yang ditayangkan langsung di depan orang tua serta anak-anak PAUD di Surabaya dan juga mengunggah video animasi tersebut ke media sosial seperti Youtube, Facebook, Instagram dan Twitter. Adapun media pendukung yang Carlo Marcelino Guritno, dkk gunakan seperti sebuah cover CD, katalog, dan poster.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dibuat yaitu terdapat pada penggunaan karakter yang sederhana dengan warna lembut, serta penggunaan bahasa indonesia baku. Sedangkan perbedaannya yaitu objek dan

subjek yang diteliti serta konsep yang digunakan, seperti menggunakan kosa kata sebagai isi dari konten video animasi. Sedangkan isi video yang akan dibuat dalam penelitian ini yaitu pengenalan huruf meliputi A-Z serta angka 1-10.

2.1.2. Penelitian yang berjudul “Perancangan Film Animasi Dongeng Sebagai Media Edukasi Anak Paud”

Irfan Fakhrurozi, dkk membuat sebuah perancangan yang berjudul *perancangan film animasi dongeng sebagai media edukasi anak PAUD* [5]. Perancangan tersebut bertujuan sebagai edukasi dan pembelajaran anak PAUD serta memfokuskan pada efek yang akan didapat setelah anak-anak menonton video animasi tersebut. Perancangan tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan melakukan wawancara serta pembagian kuesioner. Dalam perancangannya mereka membuat penilaian khusus yang digunakan untuk melihat responden dari kalangan para orang tua si anak, hal ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan mereka terhadap pembuatan animasi 2d tersebut dan form yang kedua ditujukan untuk penilaian setelah mereka menonton animasi tersebut. Hasil akhir dari perancangan tersebut yaitu sebuah video animasi yang hanya ditayangkan di Youtube yang bertujuan untuk mendapatkan responden lebih luas dan nantinya akan diadakannya penilaian melalui komentar dan juga *google form* yang telah dibagikan.

Persamaan pada perancangan ini yaitu ditujukan untuk anak usia dini dan sebagai media edukasi. Sedangkan perbedaan pada perancangan tersebut berada pada video yang disampaikan. Jika penelitian tersebut menggunakan cerita dongeng sebagai pembuatan animasi, penulis menggunakan pembelajaran pengenalan huruf dan angka dengan konsep petualangan.

2.1.3. Penelitian yang berjudul “Perancangan Animasi 2d “Mari Belajar Angka Bersama Budi Dan Lulu” untuk Pendidikan Anak Usia Dini”

Ajeng Astriani Djansen dan Arief Ruslan membuat sebuah perancangan yang berjudul *Perancangan Animasi 2D “Mari Belajar Angka Bersama Budi dan*

Lulu” [6]. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu animasi dapat dijadikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar di TK Patra V dan untuk menarik perhatian anak dalam belajar, sehingga anak tidak merasa bosan dan stress dalam belajar[6]. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu meliputi studi pustaka, internet, wawancara, observasi, dan studi literatur yang dimana nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya. Target audien yang digunakan oleh Ajeng Astriani Djansen dan Arief Ruslan terdiri dari 2 kategori, yaitu primer yang berupa anak-anak usia 6 tahun serta sekunder yang berupa guru-guru TK Patra V Pondok Ranji. Animasi ini bercerita tentang perjalanan ke sekolah dengan diiringi irama musik dan pengenalan angka oleh dua anak bernama budi dan lulu. Penyajian animasi yang meliputi tipografi, latar musik, suara, latar belakang dan warna dibuat semenarik mungkin agar anak-anak tidak cepat bosan.

Perancangan tersebut memiliki beberapa tahapan dalam pembuatan animasi. Seperti tahap manual atau menggambar di kertas, *scanning* yang berfungsi untuk memindai gambar ke dalam komputer, kemudian tahap digital yang bertujuan untuk menyusun gambar, tahap suara dengan melakukan rekaman dengan *Voice over*, tahap animasi dimana karakter beserta elemen lainnya digabungkan untuk digerakkan, tahap audio untuk menyisipkan nada, dan terakhir ada tahap penggabungan. Dalam pengerjaannya Ajeng Astriani Djansen dan Arief Ruslan menggunakan *software Adobe Illustrator CC* untuk membuat gambar, *adobe audition* untuk *voice over*, *Adobe Flash CC* untuk *lypsinc*, dan terakhir menggunakan *Adobe After Effect CC* untuk merangkai animasinya.

Penelitian tersebut relevan dengan apa yang akan dirancang pada penelitian ini. Seperti persamaan tema yang diangkat yang ditujukan untuk anak usia dini, konsep warna yang digunakan semenarik mungkin, dan persamaan penggunaan software serta tahap-tahap yang akan dirancang. Sedangkan perbedaan berada pada target audien yang akan dituju yang dimana perancangan ini menargetkan anak usia 3-6 tahun.

Dari ketiga analisis pada perancangan tersebut memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dibuat, seperti kesamaan sebagai video edukasi anak PAUD, metode yang digunakan, memperkenalkan huruf dan angka sebagai media

pembelajaran, menggunakan pewarnaan yang semenarik mungkin, dan juga persamaan teknik yang akan digunakan nantinya dalam membuat animasi.

2.2. Referensi Karya

Referensi ialah sumber acuan (rujukan, petunjuk). Penafsiran referensi secara etimologi merupakan berasal dari bahasa Inggris *'refer to'* yang artinya 'mengacu pada' ataupun 'merujuk pada' untuk sesuatu atau pernyataan seseorang [7]. Referensi karya merupakan sumber rujukan yang digunakan sebagai acuan peneliti dalam pembuatan sebuah karya.

2.2.1. Referensi Gaya Desain Animasi 2d Educa Studio 2021

Animasi ini dibuat oleh Perusahaan *Educa Studio* pada akun Youtubanya yang berjudul *Belajar Huruf | Animasi Untuk Batita dan Balita Indonesia*. *Educa Studio* merupakan sebuah perusahaan pembuat video game serta animasi yang berasal dari Salatiga.



Gambar 2.1 Animasi Belajar huruf

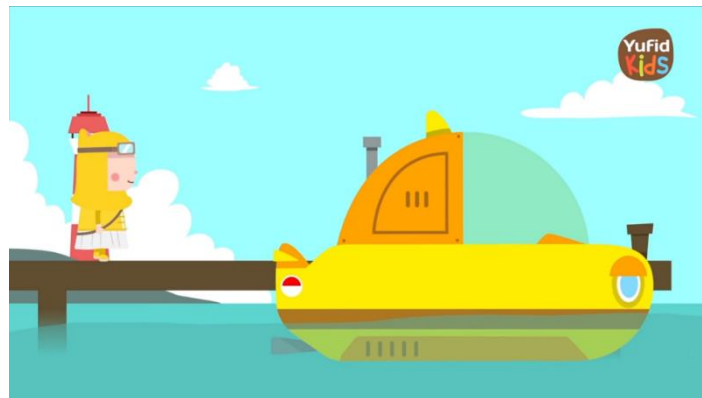
(Sumber: <https://youtu.be/kZlJDPGirY8>)

Animasi tersebut menceritakan sebuah karakter bernama Marbel yang berjalan dan menemukan sebuah akar tali yang menggantung. Ketika ditarik, akan muncul gelembung berisi huruf dari lubang kayu. Kemudian, terdapat juga bunga yang muncul bersama huruf lainnya. Akhir dari animasi tersebut narator menjelaskan kembali huruf beserta contohnya. Dalam penayangannya, animasi tersebut disertai narasi pendek serta pengejaan kata dari A sampai Z. Tampilan gambar yang cerah serta karakter yang berbentuk seperti boneka menjadi ciri

utama dalam animasi tersebut. Pemilihan karya tersebut sebagai bahan referensi karya dikarenakan tertarik pada *scene* pembuka pada animasi tersebut, mulai *scene* awal yang menunjukkan karakter yang muncul di sebuah lingkaran. Lalu dilanjutkan *scene* kedua dengan karakter berjalan serta muncul judul utama dalam cerita tersebut yang memungkinkan dapat menjadi ciri khas animasi tersebut serta disukai oleh anak-anak. Dalam perancangan yang akan dibuat, opening yang akan ditampilkan berupa seorang anak yang tampak membuka jendela kamar dan dilanjutkan dengan siulan burung serta tampilan judul animasi.

2.2.2. Referensi Gaya Desain Animasi 2d Yufid Kids

Animasi yang berjudul *Serial Mengenal Angka : Mengenal Angka 1-5 (Tema: Laut)* - Yufid Kids yang dipublikasikan oleh akun Youtube Yufid Kids merupakan sebuah animasi yang bercerita tentang seorang gadis bernama Nisa yang berpetualang di dalam lautan menggunakan kapal selam sambil mengenalkan angka melalui jumlah hewan laut yang ditemuinya disana.



Gambar 2.2 Animasi Mengenal Angka
(Sumber: <https://youtu.be/xCeQjFIwoeM>)

Visual pada video animasi tersebut tertata dengan rapi dari pengambilan background yang menggunakan pencahayaan redup agar aset utama lebih terlihat jelas, peletakan dan pergerakan aset utama yang lembut, peletakan aset pendukung yang lebih rapi dan tidak berlebihan, serta pergeseran perscene yang beragam. Selain itu, pada pembawaan suara utama dan pendukung tampak lebih masuk dalam video animasi tersebut dan cocok menggambarkan seorang anak

perempuan yang sedang berpetualang. Terakhir pengambilan warna pada animasi tersebut lebih beragam dan menggunakan warna hangat seperti kuning, biru, merah dll, akan tetapi masih dalam cangkupan warna yang lembut.

Pengambilan referensi gaya gambar yang ada pada animasi tersebut akan memiliki sedikit persamaan dengan perancangan ini. Seperti, penggunaan *tone* warna akan mengarah ke lembut dan hangat, gaya aset pada gambar yang tersusun rapi, background yang simple serta penggunaan *voice over* anak, menggunakan suara anak kecil asli agar nantinya perolehan suara lebih natural. Perbedaannya ada pada latar tempat dan karakter animasi, jika mereka menggunakan laut sebagai latar tempat, aset dan elemen dalam video tersebut, maka perancangan ini akan menggambarkan latar konsep pedesaan yang berupa persawahan beserta elemen lainnya.

2.2.3. Referensi gaya desain Animasi 2d Lala dan Ciko 2020

Animasi yang berjudul *Belajar membaca huruf latin vokal dan huruf latin konsonan* yang dipublikasikan oleh akun youtube Kartun Anak merupakan sebuah animasi anak yang menceritakan tentang seorang anak bernama Lala dan kucingnya bernama Ciko. Isi dari video tersebut yaitu pengenalan huruf, belajar membaca dan mengeja huruf vokal serta konsonan dan diakhiri dengan menyanyi bersama.



Gambar 2.3 Belajar huruf latin vokal dan huruf latin konsonan
(Sumber : <https://youtu.be/mEFviLxPegs>)

Pada video tersebut, pembukaan menggunakan tipografi sederhana dengan *background* putih, dilanjutkan dengan judul utama pada animasi tersebut. gaya yang digunakan merupakan gaya animasi kartun, dengan 2 karakter utama yaitu

manusia dan hewan. Pada aset dan elemen di animasi tersebut sangat berwarna. Dimana latar berada di beberapa tempat berbeda seperti taman, tepi sungai, tepi pantai dll. Penggunaan transisi pada animasi tersebut juga beragam, dengan pergerakan yang instan menyesuaikan narasi. Animasi tersebut ditutup dengan bernyanyi dan menari bersama.

Pemilihan animasi tersebut sebagai referensi dalam penelitian ini yaitu pada persamaan pembuatan karakter anak kecil yang dibuat simpel seperti penggunaan pakaian, sepatu dan rambut berponi yang di ikat satu serta satu hewan peliharaan berjenis kucing yang bisa berbicara. Oleh karena itu, karakter yang akan dibuat pada penelitian ini meliputi karakter anak perempuan dengan bando pita dikepalanya yang menggunakan *outfit* sederhana, serta seekor burung yang bisa bicara. Burung tersebut bernama burung Trocokan. Burung Trocokan merupakan identitas fauna di Kabupaten Banyumas.

2.3. Dasar Teori

2.3.1. Animasi

a. Pengertian Animasi

Sebutan animasi berasal dari bahasa Yunani kuno, yang berarti Hasrat, kemauan ataupun atensi. animasi memiliki arti roh jiwa ataupun hidup. Animisme ialah sesuatu keyakinan kalau seluruh barang hidup ataupun memiliki jiwa[8]. Di dalam kamus Indonesia Inggris, animasi berasal dari kata *to anime* yang berarti kehidupan. Secara umum animasi merupakan sebuah kegiatan menghidupkan, menggerakkan, memberi dorongan benda mati seolah-olah dapat menjadi hidup [9]. Menurut Supriyadi, Animasi merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang dapat menjelaskan materi yang rumit sekalipun menjadi mudah dengan gambar dan juga kata [10].

b. Jenis-jenis Animasi

Ada beberapa jenis animasi yang meliputi [11] :

1) Animasi 2d

Animasi 2d merupakan sebuah rupa gambar bergerak yang mempunyai bentuk datar. Dua dimensi (2D) adalah suatu objek yang dihasilkan dengan

cara menggunakan dua sumbu, sumbu ini biasa disebut dengan istilah sumbu x dan sumbu y (tinggi x lebar) [12]. Dalam dunia animasi terdapat berbagai gaya animasi. Gaya animasi yang sering dibicarakan yaitu gaya animasi Jepang (*anime*) dan Amerika (*cartoon*), karena keduanya memiliki ciri khusus yang kemudian diakui oleh masyarakat dunia. Gaya animasi yang ada timbul dari perbedaan budaya populer yang terjadi, kebudayaan di Jepang dan Amerika itu ada sebagai sub budaya [13]. Contoh dari animasi ini yaitu film *Si Juki The Movie* buatan karya anak bangsa.

2) Animasi *Stop-Motion*

Stop-motion dapat dikatakan sebagai animasi *clay motion* karena dalam perkembangannya, animasi ini berbahan tanah liat yang digunakan dalam objek pembuatan animasi. Dalam penggerakannya dilakukan setahap demi tahap sesuai dengan pengambilan gambar. Pembuatan animasi ini membutuhkan kesabaran yang ekstra dikarenakan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Salah satu contoh dari animasi ini yaitu pada animasi yang berjudul *Shaun The Sheep*.

3) *Motion Graphics*

Motion graphic adalah cabang animasi yang berupa gabungan ilustrasi, tipografi, fotografi, dan videografi. Gabungan tersebut kemudian akan dijadikan animasi. Biasanya *motion graphics* digunakan untuk konten promosi atau komersial.

4) Animasi 3D

Animasi 3D merupakan sebuah rupa gambar bergerak yang mempunyai bentuk ruang 3d atau jika kita mengartikan, objek akan mempunyai beberapa sumbu. Seperti sumbu x, sumbu y dan juga sumbu z. Animasi 3d akan terlihat realistis dibandingkan dengan animasi 2d. proses pada pembuatan animasi umumnya terdapat 3 tahap yang meliputi *modeling*, *layout and animation*, serta *rendering*. Tahap *modelling* merupakan tahap membuat gambar animasi. *Layout and animation* merupakan sebuah penempatan posisi objek bergerak. Pada proses *rendering*, data akan diolah untuk menghasilkan

animasi 3d. contoh dalam animasi ini yaitu pada film disney yang berjudul *The Turning Red*.

Berdasarkan penjelasan diatas, perancangan ini akan menggunakan animasi 2d dengan gaya gambar kartun. Pemilihan tersebut karena anak kecil cenderung akan lebih fokus pada gaya gambar serta karakter kartun yang lucu tetapi tetap mudah dipahami.

c. Prinsip Dasar Animasi

Menurut Arif Puji Setiawan dan M.Maulana Zia Ulhaq, terdapat 12 prinsip dasar animasi yang digunakan dalam animasi yang meliputi *Timing* (Waktu), *Ease In dan Ease* (Percepatan dan Perlambatan), *Arcs* (Lengkungan), *Follow Through and Overlapping Action*, *Secondary Action* (Gerakan Pelengkap), *Squash and Stretch* (Kelenturan objek), *Exaggeration* (Melebih-lebihkan), *Straight Ahead and Pose to Pose*, *Anticipation* (Gerakan Pendahulu), *Staging* (Bidang Gambar), *Solid Drawing*, *Appeal* (Daya Tarik Karakter) [14]. Dari 12 prinsip, ada beberapa prinsip animasi yang digunakan dalam perancangan ini yaitu :

1. *Timing* (Waktu)

Dalam perancangan ini, *Timing* digunakan untuk mengatur waktu gerakan untuk menciptakan kesan alami. Dalam sebuah animasi, Sinkronisasi antara elemen animasi harus tepat, seperti gerakan orang berjalan harus sesuai dengan ketukan pada waktu yang di tentukan. *Timing* juga menentukan kecepatan dan perlambatan gerak.

2. *Ease In dan Ease Out* (Percepatan dan Perlambatan)

Prinsip ini mengatur percepatan dan perlambatan gerakan. Ketika objek dilempar ke atas, gerakannya harus semakin lambat, begitu pula ketika objek jatuh. Pemberhentian juga harus melambat perlahan-lahan, tidak tiba-tiba berhenti. Seperti pada perancangan ini, terdapat scene daun yang berjatukan. kecepatan pada daun jatuh tidak langsung jatuh kebawah, akan tetapi diperlambat sesuai dengan gerakan daun jatuh pada umumnya.

3. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Prinsip *Straight-ahead* memungkinkan pembuatan animasi *frame by frame*, satu gambar per satu gambar, menghasilkan animasi yang halus dan detail. Sedangkan *Pose to Pose* dalam pembuatannya hanya menggambar di keyframe tertentu, lalu digerakkan, lebih cepat tetapi karakternya harus sederhana dan tidak terlalu rumit. Perancangan ini menggunakan Prinsip *Pose to Pose* yang mempunyai pengerjaan dalam waktu singkat dengan gambar dan gerakan yang sederhana.

4. *Staging* (Bidang Gambar)

Staging berkaitan dengan pergerakan kamera untuk mendukung suasana atau mood dalam adegan animasi. Sudut pengambilan gambar akan mempengaruhi kesan karakter atau objek dalam adegan. Perancangan ini menggunakan beberapa teknik kamera seperti *eye level*, *high angle*, teknik *zoom out*, *zoom in* dan lainnya yang mendukung dalam animasi tersebut.

5. *Appeal* (Daya Tarik Karakter)

Appeal berkaitan dengan gaya visual dalam animasi. Setiap studio animasi memiliki gaya khas yang mudah diidentifikasi. *Appeal* juga berhubungan dengan daya tarik karakter, sehingga karakter dalam animasi bisa lebih mewakili kepribadian dan sifatnya.

2.3.2. Psikologi Warna

Warna merupakan sebuah aspek terpenting dalam sebuah desain. Dengan adanya warna, maka karya yang dibuat akan terkesan hidup dan dapat lebih bermakna. Dalam psikologi manusia, warna dapat menggambarkan suatu perasaan dan serta suasana hati. Warna juga dapat mempengaruhi manusia seperti emosi sedih, marah, senang, serta semangat kerja [15]. Jenis warna terdiri dari warna primer seperti warna merah, kuning, dan hijau, serta warna sekunder yang berupa gabungan dari warna primer berskala 1:1, warna tersier berupa perpaduan warna primer serta sekunder, dan netral yang merupakan campuran 3 warna primer dalam perbandingan 1:1:1 [16].

Dalam perancangan ini, peneliti akan menggunakan paduan warna dari primer yang merupakan perpaduan warna cerah, seperti merah, kuning, hijau dan perpaduan lain yang akan dihasilkan oleh warna tersebut.

2.3.3. Audio

Salah satu hal terpenting dalam animasi yaitu Audio. Audio atau suara dapat menambah nilai pada sebuah animasi. Suara tidak hanya menambah kehidupan pada animasi, tetapi juga dapat membantu audien lebih memahami pesan yang disampaikan pada animasi tersebut [17]. Tanpa adanya audio dalam animasi, maka akan lebih terasa hambar dan tidak hidup. Istilah audio juga sering diartikan dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan transmisi atau perekaman, amplifier, pencarian/penangkapan suara, dan antarmuka audio [18]. Adapun elemen dalam audio yang terbagi menjadi 3 yaitu suara, musik dan efek suara [19]. Elemen suara bertujuan untuk melengkapi dalam membuat video, contohnya dengan mengambil suara dari suara satu orang atau percakapan dua orang. Elemen musik dapat disimpan di penyimpanan dan dapat didengar berkali-kali baik online maupun offline. Elemen efek suara merupakan sebuah suara tambahan yang berfungsi untuk memperjelas dalam sebuah adegan atau narasi dalam sebuah video.

Audio dalam perancangan ini akan menggunakan 3 elemen di atas. Nantinya suara yang akan dipakai dalam karakter yang dibuat merupakan suara anak perempuan dan laki-laki. Kemudian untuk musik menggunakan musik anak-anak yang berlatar belakang ceria. Lalu untuk efek suara dalam animasi ini menggunakan suara angin, burung, dan suara pendukung lainnya.

2.3.4. Software Animasi 2 Dimensi

Saat ini banyak *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi. menurut Setiawan dan Ulhaq, ada beberapa contoh *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan Animasi 2D ini antara lain: *Adobe Flash*, *Macromedia Flash*, *Macromedia Director*, *Adobe ImageReady*, *ToonBoom Studio*, *Corel RaVe*, *Adobe After Effect*, *Swish Max*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Premiere Pro* dll [14]. *Adobe*

Illustrator adalah sebuah software desain yang berfungsi untuk membuat gambar, ilustrasi, dan karya seni berbentuk vektor menggunakan komputer Windows atau MacOS [20]. *Adobe Animate*

Dari beberapa software di atas, perancangan animasi menggunakan *adobe Illustrator* sebagai pembuat gambar beserta aset, kemudian dilanjutkan menggunakan *adobe animate* yang bertujuan untuk menggerakkan gambar perscene, selanjutnya merekam suara dan mengeditnya dengan *adobe audition* dan terakhir menggunakan *adobe Premiere Pro* untuk menggabungkan semua video termasuk audio dan juga musik latar.

2.3.5. Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin yang berarti antara serta perantara. Media merujuk pada suatu yang menghubungkan data antara sumber serta penerima sumber [21]. Media pendidikan terdiri dari 3 tipe ialah media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual ialah suatu media yang cuma dapat dilihat. Dalam dunia pembelajaran media ini kerap digunakan guru dalam mengajar. Media audio ialah suatu media yang berupa auditif (hanya dapat didengar) media ini bisa memicu indra benak serta perasaan. Media audio visual ialah gabungan media antara foto serta audio. Media audio visual tersebut dapat dikatakan mempermudah tugas guru dalam mengajar. Karena, dengan terdapatnya media audio visual, guru dapat menjadi penyedia fasilitator dan anak akan lebih mudah dalam belajar [1].