

PERANCANGAN VIDEO KLIP LAGU ANAK “INDAHNYA CINTA” DENGAN TEKNIK ANIMASI 3D

Rizky Adi Wijaya¹, Maria Nala², Aniendya Christianna³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Email: Rizky.wolfang@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini dilakukan untuk mempopulerkan kembali lagu anak-anak di Surabaya dengan menggunakan lagu “Indahnya Cinta” yang akan dibuat sebuah film animasi 3d yang menarik dan komunikatif bagi anak-anak di PAUD, TK, dan SD. Penggunaan media berupa animasi ini sebagai salah satu media yang mampu menarik perhatian dan mempermudah anak-anak mengerti isi pesan dari lagu yang disampaikan, lagu yang disampaikan memberikan pengajaran khusus tentang pengertian cinta sebagai hidup rukun terhadap sesama pendukung. Perpaduan animasi dan lagu ini bisa menjadi suatu media pendukung yang mampu menyebarkan lagu anak-anak di media-media *online* maupun *offline*.

Kata Kunci : Animasi, *low poly*, lagu, indahnya cinta, anak-anak

Abstract

Title: Designing Video Clips Of Children's Song "Indahnya Cinta" With 3D Animation Techniques

This design is made to re-popularize children's song in Surabaya by using a song entitled "Indahnya Cinta" which will be made as an interesting and communicative 3D animation for children in early childhood, kindergarten, and elementary school. Media in the form of animation is one of media that is able to attract attention and facilitate children to understand the message of the song, which gives specific explanation of the meaning of love as living in harmony among others. Combination of animation and song, can be a supporting media that is able to distribute the children's song in both online and offline.

Keywords : Animation, low poly, song, indahnya cinta, children

Pendahuluan

Masa pertumbuhan anak merupakan masa dimana anak masih belajar beradaptasi terhadap lingkungan sekitar. Cara anak belajar adalah dengan memahami segala sesuatu yang ada disekitarnya. Dalam proses pemahaman itu anak sangat membutuhkan bimbingan khusus terutama dari orang tua. Karena itu orang tua harus bisa mengarahkan anak berperilaku yang baik, dengan cara mendidik yang benar. Perlu disadari bahwa lingkungan sekitar anak sangat mempengaruhi cara anak beradaptasi dan berperilaku dikemudian hari.

Untuk menghadapi karakter anak pada usia tersebut perlu sekali mereka diberikan pengajaran dengan metode yang tepat. Metode pendidikan yang menarik dapat membuat anak mau belajar. Dapat dilakukan antara lain melalui lagu anak-anak. Lagu anak sering kali diperdengarkan pada saat disekolah terutama di PAUD, TK, maupun SD. Lagu oleh banyak pihak

dianggap dapat memberikan pengajaran yang mudah dipahami oleh anak-anak. Karena lagu anak-anak biasanya bersifat menghibur dan mereka dapat belajar bernyanyi sambil menari, bahkan beradegan atau berimajinasi dalam pemikirannya melalui lagu anak.

Lagu anak menjadi sangat populer di Indonesia pada era tahun 90-an. Tetapi saat ini lagu untuk anak-anak dirasakan sangat berkurang. Perkembangan jaman yang terus maju memunculkan banyak lagu-lagu dewasa yang jauh lebih populer, seperti acara di televisi yang sering kali memutar lagu dewasa bertema cinta berpasangan. Jika ini berlangsung lama hal ini membahayakan perkembangan jiwa anak, karena apabila anak hanya mendengarkan lagu dewasa maka mereka dapat menjadi lebih cepat dewasa dari pada usianya.

Oleh karena itu beberapa orang yang mau membangkitkan lagu anak pada masa saat ini. Salah satunya adalah Djito Kasilo atau yang sering dipanggil

dengan sebutan “Ayah”. Djito sudah berperan didalam menciptakan lagu anak-anak dan salah satu lagu yang diciptakan berjudul “Indahnya Cinta”, memberikan isi pesan tentang cinta sebagai kebersamaan atau hidup rukun terhadap sesama. Djito Kasilo memiliki tujuan untuk memajukan lagu anak-anak. Harapannya anak-anak bisa mendengarkan lagu dengan sistem pengajaran yang benar kembali. Oleh karena itu Djito Kasilo membuat suatu situs *website* yaitu marinyani.com. Didalamnya terdapat lagu-lagu anak dari ciptaan Djito untuk diunduh secara gratis.

Terdapat keterbatasan pada *website* marinyani.com pada audio tanpa adanya tampilan visual. Oleh karena itu didalam pengembangan kembali lagu anak-anak akan dibuatlah sebuah rancangan video klip dengan teknik animasi 3D dari lagu yang sudah diciptakan oleh Djito Kasilo sendiri. Video klip yang sudah jadi akan disebar luaskan melalui internet berupa media *website*, yang nantinya bisa dilihat oleh para anak-anak dan terdapat juga *link* menuju *website* marinyani.com. Merancang sebuah video klip dengan teknik animasi 3D bisa menarik perhatian anak-anak dengan memunculkan karakter yang lucu dan menghibur anak-anak pada video klip yang akan dibuat sehingga akan semakin mempermudah cara pembelajaran akan isi pesan lagu yang disampaikan. Namun dari berbagai lagu yang sudah diciptakan oleh Djito Kasilo ini diambil satu lagu yaitu “Indahnya Cinta”, yang nantinya akan digabungkan dengan video klip teknik animasi 3D.

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Diperlukannya data-data atau informasi yang akurat untuk membantu prosesnya perancangan film animasi dalam pra ataupun produksi, oleh karena itu dibutuhkan beberapa data, yaitu:

Data Primer

Dari data primer sebagai inti dari isi materi, dan juga berfungsi menjawab rumusan masalah yang ada.

a. Metode Wawancara

Melakukan wawancara kepada orang tua, guru dan siswa-siswi (PAUD, TK dan SD). Tentang perkembangan lagu anak kecil masa kini, menanyakan juga kepada pengamat dan pencipta lagu anak-anak terutama kepada Djito Kasilo.

b. Metode Observasi Lapangan

Pengamatan langsung ke lapangan, yaitu tempat-tempat yang paling banyak berkumpulnya keluarga. Serta melakukan observasi mengamati perilaku dan kebiasaan anak di PAUD, TK, dan SD serta untuk membantu dalam pengambilan ilustrasi suasana dilingkungan anak-anak.

Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data untuk melengkapi data Primer

a. Metode Kepustakaan

Mencari data yang berhubungan dengan artikel-artikel atau buku-buku psikologi anak, serta musik. Data juga bisa berupa foto atau gambar pendukung.

b. Internet

Pencarian sumber-sumber data yang berhubungan dengan lagu anak-anak berupa video wawancara, *website* pendukung, berita, dan artikel-artikel serta gambar sehingga terkumpul semua pembahasan permasalahan ini.

Metode Analisis data

Untuk menganalisa data yang sudah terkumpul penulis menggunakan metode:

- 5W1H : analisa data yang didapat dengan membuat 6 pertanyaan yaitu, *what* (apa), *where* (dimana), *who* (siapa), *why* (kenapa), *when* (kapan), dan *how* (bagaimana).
- Deduktif : hasil observasi dan wawancara akan dikumpulkan untuk di analisa dan memperoleh suatu kesimpulan untuk kemudian diterapkan pada perancangan ini.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan ini menekankan kreatifitas di media animasi yang akan dirancangan. Pra-produksi sebagai awal dibutuhkan sebuah karakter desain yang menarik dan memiliki karakteristik yang bersemangat dan lucu. Dilanjutkan dengan proses *Storyboard*.

Tahap selanjutnya memasuki tahap produksi, dilanjutkan dengan pembuatan modeling karakter dengan sketsa karakter yang sudah jadi, di animasikan berupa gerakan dari model karakter yang sudah jadi, background tata letak menyesuaikan *Storyboard* yang sudah dibuat.

Memasuki tahap Paska-Produksi yaitu membenaran warna dan suara, langkah terakhir merender hasil animasi yang sudah jadi disatukan dengan lagu. Setelah film animasi 3d selesai akan dilakukan pengemasan dengan memasukkan pula media-media pendukung lainnya

Hasil karya yang sudah jadi akan ditampilkan secara online.

Teori

Perancangan *audio visual* ini dibutuhkan beberapa landasan teori sebagai identifikasi permasalahan yang diangkat. Teori tersebut diantaranya yaitu teori Lagu anak-anak, Psikologi Anak, Video klip dengan pendekatan Animasi, dan Audio Visual.

Lagu Anak-anak

Pendapat Z. P Heru Budhianto atau yang sering dipanggil dengan sebutan Kak Zepe seorang pencipta lagu dan pengamat anak-anak, kualitas dari lagu

anak-anak bisa dilihat dari beberapa diantaranya, yaitu (par.3):

- a. Nada & Bit
Suara yang dihasilkan tidak keras dan bit yang tidak terlalu cepat menghasilkan suasana senang dan menghibur.
- b. Lirik
Penggunaan kata-kata yang sederhana dan mudah dipahami
- c. Tema Lagu
Menyampaikan pesan moral yang mendidik seperti sopan santun, kerajinan, persahabatan dan lain-lainnya)
- d. Daya Tarik
Mampu mendorong anak untuk aktif bergerak seperti menari, olah raga dan lain-lainnya).
- e. Lagu Bermakna Baik
Terutama pada lirik lagu yang dihasilkan memberikan pengajaran yang mendidik anak dengan baik. Menciptakan suatu suasana gembira yang mampu mengajak anak bernyanyi dan menari serta bermain bersama.

Psikologi Anak

Proses dan Periode Perkembangan

Peneliti psikologi menurut Al. Tridhonanto, bahwa anak akan menunjukkan perilaku yang menonjol sesuai rentang umurnya, diantaranya (*Perkembangan Anak 32*):

1. Batita usia 0-3 tahun
Mulai mencoba semua, Bandel, sadis, egois, senang kotor
2. Masa TK 3-6 tahun
Suka meniru, Main bersama, Aktif, berkhayal, tanya terus, ingin tahu
3. Masa SD 6-12 tahun
Tanggung jawab, bersahabat, kejujuran, belajar, keadilan, berkarya

Video klip dengan pendekatan Animasi

Kumpulan guntingan dari beberapa cuplikan film untuk ditayangkan lewat televisi atau website atau layar bioskop, dengan durasi pendek yang diambil dari rekaman video yang panjang (“Definisi Video Klip”, part.1).

Audio Visual

Media audio visual adalah media perantara dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran, sehingga mampu memberikan suatu informasi.

Tinjauan Permasalahan

Banyak sekali masyarakat Indonesia terutama pada jaman sekarang menyukai lagu dewasa karena lagu dewasa yang sekarang ini menjadi trend yang disukai banyak masyarakat, sedangkan lagu anak menjadi mulai menghilang dan itu berdampak kepada anak-

anak, karena lagu dewasa yang mengandung lirik dengan mengajarkan tentang cinta, hubungan bebas, penggunaan kata-kata yang tidak baik dan pengajaran yang seharusnya tidak patut untuk dilakukan oleh anak-anak. Lagu bisa didengarkan oleh siapa saja, yang menjadi suatu permasalahan lagu yang memiliki lirik atau pesan yang disampaikan kepada pendengar terutama anak-anak mampu mempengaruhi anak menyerap setiap kata-kata yang didengar dan akhirnya anak akan semakin meresap setiap kata untuk diucapkan serta belajar mencari tahu arti kata-kata tersebut yang belum waktunya diketahui oleh anak-anak.

Fakta-Fakta Lapangan

Lagu-lagu anak yang sudah jarang didengarkan oleh masyarakat, dan hampir tidak ada lagi pencipta lagu anak, maka muncul Djito Kasilo dan Kak Zepe yang mendukung perkembangan lagu anak-anak.

Djito Kasilo menciptakan suatu organisasi ‘marinyani’ yang mengajak setiap masyarakat untuk kembali menyanyikan lagu-lagu anak, dan membebaskan setiap orang untuk mengunduh secara gratis lagu-lagu anak di website marinyani.com, situs ini memberikan fasilitas kepada masyarakat untuk memberikan suatu saran lagu atau lirik lagu yang sudah jadi untuk dibuat menjadi lagu anak-anak secara gratis dan mudah di dapatkan.

Data Visual



Gambar 1. Situs Marinyani.com



Gambar 2. Situs lagu2anak.blogspot.com

Analisis Masalah

Menggunakan 5W1H singkatan dari *who*, *what*, *when*, *where*, *why*, dan *how*.

- (Who)Siapa: anak-anak yang berusia 3-8 tahun karena pada usia inilah anak memiliki rasa keingin-tahuan yang sangat tinggi, aktif dan meresponi segala sesuatu dengan cepat.
 - (What)Apa: menciptakan sebuah media pendukung berupa animasi 3d dari lagu anak, yang mampu menarik perhatian serta menghibur dan mendidik.
 - (When)Kapan: akan dilakukan pada November 2014
 - (Where)Dimana : bertempat di wilayah sekolah PAUD,TK, dan SD di Surabaya wilayah Timur dan ketempat-tempat yang banyak dikunjungi anak dan orangtua.
 - (Why)Kenapa : lagu yang dipilih berjudul “Indahnya Cinta” ini mengenalkan kepada anak arti cinta hidup rukun terhadap sesama.
 - (How) Bagaimana : melalui film animasi ini seperti kartun yang disukai anak-anak dan terdapat lagu yang memberikan pengetahuan akan pesan moral.
- Deduktif

Dari hasil wawancara dan observasi lapangan didapat data:

- Warna yang disukai warna kontras seperti biru dengan merah dan warna yang sederhana seperti 2 atau 3 warna saja.
- Gaya belajar dengan nyanyian sangat disukai.
- Anak-anak ingin tahu segala sesuatu yang belum diketahuinya (mencoba-coba)
- Kegiatan yang paling sering dilakukan nonton film kartun
- Karakter yang disukai berbentuk unik dan lucu..

Usulan Pemecahan Masalah

Untuk mempopulerkan lagu-lagu anak diperlukan suatu media pendukung berupa film animasi yang memvisualkan lagu anak-anak. Dalam hal ini adalah lagu anak ciptaan Djito Kasilo. Film animasi yang dibuat harus menarik minat anak sehingga dapat menarik perhatian. Video klip animasi yang akan dibuat adalah adegan yang akan disajikan berkesan lucu, karena hal-hal yang lucu dianggap mampu mendorong anak mau mendengarkan lagu anak tersebut.

Konsep Perancangan

Tujuan Program

Merencanakan video klip animasi lagu anak dengan cara mengemas lagu anak yang secara visual mampu menimbulkan ketertarikan kepada anak-anak jaman sekarang.

Pesan yang Ingin Disampaikan

Pesan dari lagu berjudul “Indahnya Cinta” yang hendak disampaikan adalah mengajarkan kepada anak-anak tentang arti hidup rukun bersama, dengan hidup rukun bersama menciptakan pribadi setiap orang saling mengenal arti mengasihi, dengan terdapatnya kasih itu membuat pribadi setiap orang mau menerima siapapun atau sesama, dan tidak memandang orang sebelah mata.

Target Audience

Target audience yang menjadi sasaran perancangan adalah anak-anak usia dari 3-8 tahun mudah menerima pengajaran yang diberikan, dan memiliki sifat aktif serta ingin tahu.

Target Market

Orang tua yang memiliki pengetahuan dekat dengan *gadget* dan bisa mengarahkan anak untuk terhubung dengan situs lagu anak-anak yang akan dibuat.

Desain Karakter

Sebagai penjelasan *Low poly* merupakan bentukan sebuah objek kasar yang memiliki sisi seperti segi tiga (*triangular mesh*) atau segi empat (*quadrilateral mesh*), terdiri dari bentukan garis (*edge*) dan *vertex*. Penggunaan teknik *low poly* ini akan membantu proses didalam tahap *modeling* karakter, *property* atau perlengkapan yang dibutuhkan pada video klip animasi akan jauh lebih cepat dan hasil bentukan tidak terlalu rumit sehingga mudah diterima oleh anak-anak.

Pemain

Dodo



Gambar 3. Sketsa Dodo

Karakteristik:

Dodo & Sisi adalah saudara, Dodo adalah kakak pertama, dan Sisi adalah Adik. Dodo memiliki bentukan rambut yang berbeda dengan Sisi, yang membedakan bentukan rambut seperti note lagu, Dodo memiliki rambut lebih pendek dari pada Sisi. Bentuk wajahnya serupa dengan manusia dengan memiliki hidung merah mudah untuk menunjukkan mereka dari planet luar angkasa. Karena Dodo dari planet luar angkasa, mereka menggunakan baju yang

ketat, dan sebuah *headset* dikepalanya sebagai tambahan aksesoris musik.

Sisi



Gambar 4. Sketsa Sisi

Karakteristik:

Sisi memiliki bentukan rambut yang berbeda dengan Dodo, yang membedakan bentukan rambut seperti note lagu, Sisi memiliki rambut lebih panjang dari pada Dodo. Bentuk wajahnya serupa dengan manusia dengan memiliki hidung merah mudah untuk menunjukkan mereka dari planet luar angkasa. Karena Sisi dari planet luar angkasa, mereka menggunakan baju yang ketat, dan sebuah *headset* dikepalanya sebagai tambahan aksesoris musik.

Budi



Gambar 5. Sketsa Budi

Karakteristik:

Budi karakter manusia biasa, memiliki kacamata yang besar untuk memperlihatkan orang suka mengamati dan pendiam, dan menggunakan bentukan baju yang rapi serta pita merah dengan rambut ditengah untuk berkesan Budi dari keluarga orang yang kaya.

Yanu



Gambar 6. Sketsa Yanu

Karakteristik:

Yanu berupa karakter manusia, memiliki kulit coklat mudah menunjukkan Yanu suka bermain diluar, rambutnya jambul didepan, baju yang dipakai serta topi menunjukkan Yanu karakteristik orang sederhana.

Sinopsis/Ringkasan Cerita






Latar belakang cerita animasi ini adalah pertama bersuasana luar angkasa yang menampilkan makhluk luar angkasa yaitu dua orang anak kecil bernama Dodo dan Sisi yang datang ke bumi untuk mengabarkan tentang arti cinta. Dan tiba di suatu tempat lokasi taman hiburan anak-anak, disitulah mereka bertemu dengan Budi dan Yanu. Budi dan Yanu awalnya tidak saling kenal, dengan bertemunya Dodo dan Sisi mereka menciptakan suatu suasana yang begitu indah untuk mengajak Budi dan Yanu bisa merasakan suasana bermain, bernyanyi dan menari bersama, sehingga pada akhirnya Budi dan Yanu bisa menjadi teman dekat dan saling belajar bersama tentang arti mengasihi terhadap sesama.

Proses Produksi






Pra Produksi

Storyboard

contoh *Storyboard*

	<p>KAMERA : bergerak dari kiri ke kanan KETERANGAN : terlihat pesawat meluncur dengan cepat, sudah itu menampilkan logo Dodo & Sisi DETIK SCENE: 00:10 DETIK VIDEO KLIP: 00:10</p> <p style="text-align: right;">1</p>
	<p>KAMERA : Diam KETERANGAN : terlihat pesawat meluncur dengan cepat, dengan background kecepatan kilat DETIK SCENE: 00:08 DETIK VIDEO KLIP: 00:18</p> <p style="text-align: right;">2</p>
	<p>KAMERA : Diam KETERANGAN : terlihat pesawat meluncur dengan cepat ke kamera DETIK SCENE: 00:04 DETIK VIDEO KLIP: 00:22</p> <p style="text-align: right;">3-1</p>
	<p>KAMERA : Maju masuk kedalam pesawat KETERANGAN : Menggenalkan Dodo dan Sisi DETIK SCENE: 00:06 DETIK VIDEO KLIP: 00:28</p> <p style="text-align: right;">3-2</p>
	<p>KAMERA : Diam KETERANGAN : Pesawat datang menuju masuk ke bumi, dan terlihat ekspresi Bumi senang DETIK SCENE: 00:05 DETIK VIDEO KLIP: 00:33</p> <p style="text-align: right;">4</p>

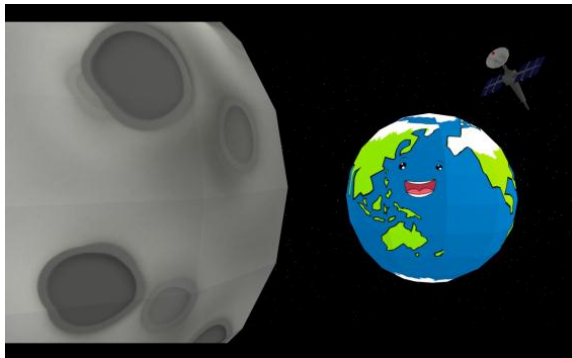
Gambar 7. Scene 1-4

	<p>KAMERA : Diam</p> <p>KETERANGAN : pesawat melewati taman bermain</p> <p>DETIK SCENE: 00:03</p> <p>DETIK VIDEO KLIP: 00:36</p>	5
	<p>KAMERA : Bird eye, diam</p> <p>KETERANGAN : terlihat Yano sedang melihat sebuah pesawat datang</p> <p>DETIK SCENE: 00:04</p> <p>DETIK VIDEO KLIP: 00:40</p>	6
	<p>KAMERA : Frog eye, diam</p> <p>KETERANGAN : terlihat Dodo sedang melihat sebuah pesawat datang</p> <p>DETIK SCENE: 00:03</p> <p>DETIK VIDEO KLIP: 00:43</p>	7
	<p>KAMERA : Bird eye, Diam</p> <p>KETERANGAN : Yano dan Budi mendarangi pesawat</p> <p>DETIK SCENE: 00:03</p> <p>DETIK VIDEO KLIP: 00:46</p>	8
	<p>KAMERA : Normal, Kamera maju menuju ke arah pesawat</p> <p>KETERANGAN : Yano dan Budi bertemu ditaman, lalu melihat sebuah pesawat dan jendela pesawat terbuka</p> <p>DETIK SCENE: 00:06</p> <p>DETIK VIDEO KLIP: 00:52</p>	9

Gambar 8. Scene 5-9

Produksi Lokasi & peralatan Luar Angkasa

Pada lokasi luar angkasa terdapat berbagai macam objek benda seperti bintang, bumi, bulan, satelit, bentukan hati dan pesawat. Semua dibuat dalam bentukan *modeling*.



Gambar 9. Finishing Luar Angkasa

Taman Kota

Lokasi taman kota terdapat objek bangunan, taman dan jalan, matahari, awan, pohon, pelangi, tempat duduk dan bangunan monas.



Gambar 10. Finishing Taman Kota

Langit

Lokasi langit terdapat objek pelangi berbentuk melingkar, awan, sinar cahaya matahari, gunung, dan pulau.



Gambar 11. Finishing Langit

Pegunungan

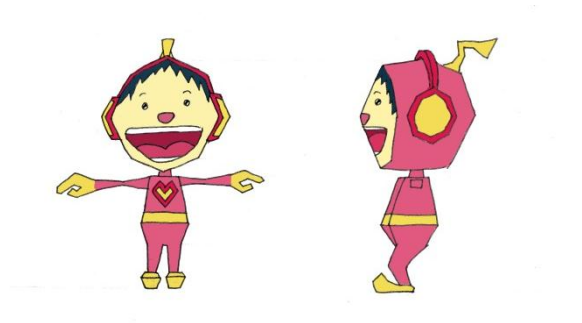
Lokasi Alam terdapat objek burung, balon udara, gunung, awan, matahari, pelangi, dan pulau.



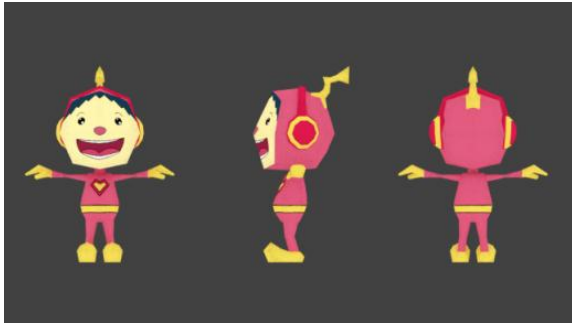
Gambar 12. Finishing Pegunungan

Artis/Aktor/Modelling

Dodo

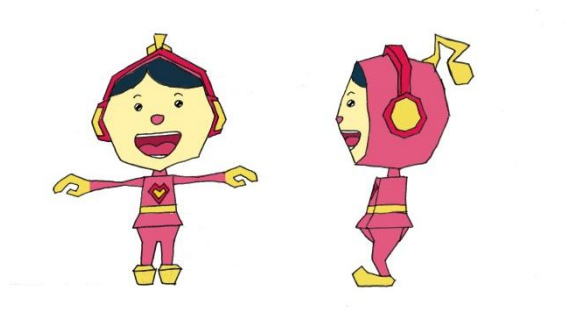


Gambar 13. Character Sheet Dodo

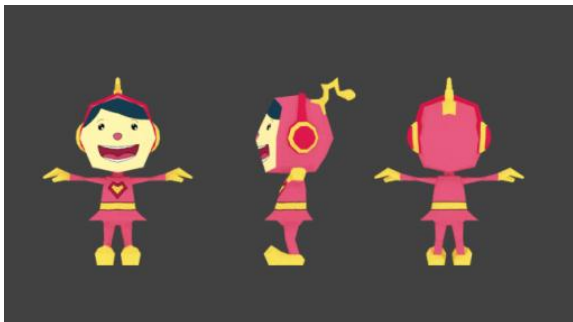


Gambar 14. *Finishing Dodo*

Sisi



Gambar 15. *Character Sheet Sisi*



Gambar 16. *Finishing Sisi*

Budi

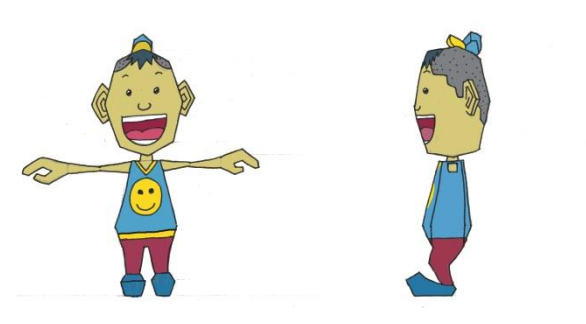


Gambar 17. *Character Sheet Budi*

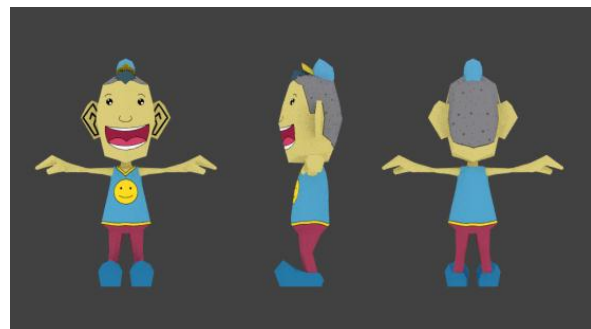


Gambar 18. *Finishing Budi*

Yanu



Gambar 19. *Character Sheet Yanu*



Gambar 20. *Finishing Yanu*

Pasca Produksi

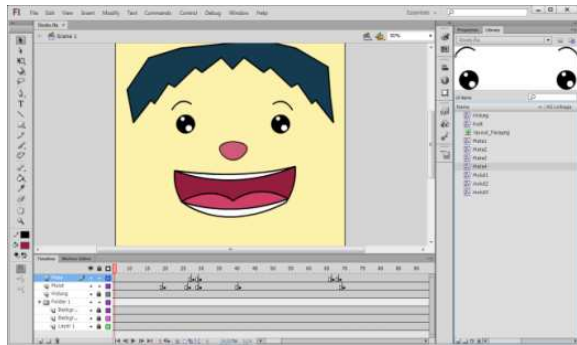
a. Kualitas gambar

Menghasilkan kualitas yang maksimal pada saat rendering menggunakan resolusi 1280x720,



Gambar 21. resolusi 1280x720

b. *Rigging* wajah atau pergerakan wajah
Pergerakan wajah menggunakan software adobe Flash CS6 dengan cara menggambar manual, dan menempatkan pada posisi wajah yang sudah disediakan.



Gambar 22. Rigging wajah

c. *Editing image*

Hasil scene yang sudah dirender terpisah-pisah dalam bentuk *image sequence* akan diedit dengan software *Blender* untuk mengatur kembali warna serta penambahan efek-efek yang dibutuhkan. Dan membuat teks berupa lirik lagu untuk disesuaikan dengan suara lagu yang dinyanyikan, serta logo Dodo & Sisi untuk ditampilkan pada awal video animasi dimulai. Hasil yang sudah di edit akan di render dalam format PNG sehingga membentuk sebuah pergerakan pada gambar jika diurutkan atau disebut *image sequence*.

d. *Mixing*

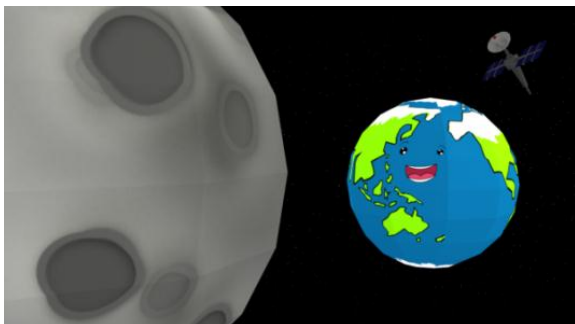
Mixing adalah pengabungan antara audio dan visual, menggunakan program adobe Premier CS6. Pengabungan lagu dan scene yang sudah selesai akan dilanjutkan ketahap rendering, menjadikan satu file video dalam bentuk format .mp4/mkv atau standart video.

e. *Rendering*

Proses *Rendering* adalah proses menyatukan hasil audio dan visual sehingga hasilnya berupa bentuk satu file dalam format .mp4/mkv yang siap ditayangkan.

Karya Jadi

Preview video



Gambar 23. Scene 1



Gambar 24. Scene 3



Gambar 25. Scene 13



Gambar 26. Scene 24



Gambar 27. Scene 26

Augmented Reality



Gambar 28. Augmented Reality

Website

Situs website :

<http://iluaniproducton.wix.com/indahnyacinta>



Gambar 29. Website home

Stiker



Gambar 30. Stiker QR code

Kesimpulan

Menghasilkan suatu video yang menarik dan komunikatif bagi anak-anak sekolah TK / PAUD, & SD dibutuhkan pemahaman serta pengetahuan secara matang, dari segi audio dan visual ataupun materi. Materi yang dimaksud ini berupa pesan moral yang mendidik dari lagu "Indahnya Cinta" tersebut.

Banyak sekali pengajaran-pengajaran yang mudah sekali didapat oleh anak-anak terutama pada lingkungan sekitar, kesempatan inilah akan dibuat sebuah media yang efektif dengan media multimedia, yaitu berupa animasi. Media animasi bukanlah media pengganti, tetapi media ini lebih berfungsi sebagai media pendukung. Fungsi dari audio visual itu sendiri mampu menarik perhatian dan mempermudah penyampaian informasi yang hendak diberikan. Dari pengamatan banyak sekali anak lebih suka dengan tampilan visual seperti kartun yang terdapat pada media televisi sebagai hiburan. Untuk menghasilkan video animasi ini perlu menyesuaikan kebiasaan target audiens, maka setiap visual yang hendak ditampilkan harus benar-benar mewakili apa yang mereka butuhkan dan sukai, serta gaya penyajiannya yang menarik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ini atas dukungan dan bimbingan yang telah diberikan kepada pihak-pihak berikut:

1. Tuhan Yesus yang menjadi sumber kekuatan, penyertaan dan harapan,
2. Orang tua dan keluarga tercinta karena dukungan untuk terus maju sehingga bisa melakukan semua dengan semangat dan mental yang membangkitkan.
3. Maria Nala Damajanti, S.Sn.,M.Hum. selaku pembimbing 1. Mengucapkan terima kasih untuk waktu yang sudah diberikan, arahan dan dukungan yang membantu proses pembuatan konsep tugas akhir ini.
4. Aniendya Christianna, S.Sn.,M.Med.Kom. selaku pembimbing 2. Mengucapkan terima kasih untuk waktu yang sudah diberikan, arahan dan dukungan

- yang membantu proses pembuatan konsep animasi hingga selesai.
5. Djito Kasilo selaku pemilik marinyanyi.com dengan dukungan dan penyertaannya mengembangkan lagu anak-anak.
 6. Deddi Duto Hartanto, S.Sn., M.Si. memberikan bantuan saran narasumber marinyanyi.com.
 7. Vincent membantu memberikan bantuan ide didalam perancangan ini.
 8. Christin Ana membantu memberikan dukungan dan pemberian data lagu anak-anak.
 9. Melvine membantu memberikan masukan tambahan berupa data lagu anak-anak.
 10. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Daftar Pustaka

- “4Tipe Kepribadian Manusia & Cara Menaklukkannya”. Ryantzcool. Crowdvoice 23 Oktober 2014 <<http://www.thecrowdvoice.com/post/4-tipe-kepribadian-manusia-cara-menaklukkannya-1210428.html>>
- “Bens Leo Yakin Lagu Anak Bisa 'Meledak' Lagi”. 13 November 2013. Kapanlagi 25 Februari 2014 <<http://musik.kapanlagi.com/berita/bens-leo-yakin-lagu-anak-bisa-meledak-lagi-389ab3.html>>
- “Cinta dan Benci Menurut Psikologi”. April 2010. Psychologymania 21 Februari 2014 <<http://www.psychologymania.com/2010/04/cinta-dan-benci-menurut-pandangan.html>>
- Gunadi, A.Md. OT., S.Psi., S.Ked., Tri. *Optimalkan Otak Kanan, Otak Kiri, Otak Tengah, dan Otak Kecil*. Depok: Penebar Plus, 2012.
- “Komunikasi Cinta: Menembus G-Spot Konsumen Indonesia”. Juli 2008. Good reads 25 Februari 2014 <<http://www.goodreads.com/book/show/6582462-komunikasi-cinta>>
- Listyandari, Rosa. *Jangan Tunda Mencetak Anak Hebat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- “Mari Nyanyi Lagu Anak” *Metro Tv Siang*. Kamila, Tasya., Nunu, Kak., dan Mariana, Dina.. Jakarta. 1 Februari 2012.
- “Mengetahui Pengertian Seni Musik Menurut Para Ahli”. Bimbingan 26 Maret 2014 <<http://www.bimbingan.org/mengetahui-pengertian-seni-musik-menurut-para-ahli.htm>>
- “Pengertian Anak sebagai Makhluk Sosial”. 4 Februari 2012. Dunia Psikologi 21 Februari 2014 <<http://www.duniapsikologi.com/pengertian-anak-sebagai-makhluk-sosial/>>
- “Pengertian Animasi”. Anon-266889. 22 Juli 2008. Scribd 26 Februari 2014 <<http://www.scribd.com/doc/4032018/PENGETERIAN-ANIMASI>>
- “Pengertian Film Animasi dan Sejarahnya”. Zoebazary, Illham. 7 April 2012. Studi Film dan Teater 25 Februari 2014 <id.shvoong.com/humanities/film-and-theater-studies/2280709-pengertian-film-animasi-dan-sejarahnya/>
- “Pengertian Film”. Januari 2013. Referensi Inspiratif 25 Februari 2014 <<http://www.referensimakalah.com/2013/01/pengertian-film.html>>
- “Pengertian Media Audio Visual dalam Pembelajaran Makalah, macam”. Mei 2011. Sarjanaku 13 November 2014 <<http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html>>
- “Penghayatan Lagu”. Faliq Ayken. Kompasiana 3 April 2014 <<http://m.kompasiana.com/post/read/621160/3>>
- Prakosa, Gatot. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: The International Animated Film Association, 2010.
- Putra, Ghazali Bagus Ani. “Membangun Peradaban Bangsa Dengan Pendidikan Berkarakter Moral”. Universitas Airlangga Surabaya, inc. 7 Februari 2014 <<http://pks.psikologi.unair.ac.id/coretan-kami/membangun-peradaban-bangsa-dengan-pendidikan-berkarakter-moral/>>
- Sacks, Oliver. *Original Title: Musicophilia: Tales Of Music And The Brain*. Jakarta Barat: Indeks, 2013.
- Santrock, John W.. *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2007.
- Santrock, John W.. *Child Development, Eleventh Edition*. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Nirmana Elemen-Element Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Smith, Jane Stuart, dan Betty Carlson. *Karunia Musik Para Komponis Besar Dan Pengaruh Mereka*. Surabaya: Momentum Christian Literatur, 2001.
- Tridhonanto, Al.. *Menjadikan Anak Berkarakter*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- “W., Budi. “Djito Kasilo berbicara Lantang Soal Lagu Anak-anak” *Gudegnet*. 4 September 2012. Gudegnet, inc. 7 Februari 2014 <<http://gudeg.net/id/news/2012/09/7123/Djito-Kasilo>>

berbicara-Lantang-Soal-Lagu-Anak-anak-
.html#UvUpMbRIrpJ>

Yuniawan, Aryanto , dan Suyanto. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2006.

Zepe, Kak. “Lagu Anak (Seluk Beluk, Sejarah, dll)” *Kompas*. 21 Januari 2011. Kompas, inc. 7 Februari 2014 <<http://forum.kompas.com/musik/34175-lagu-anak-seluk-beluk-sejarah-dll.html>>