

PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK USIA 4 TAHUN

Carlo Marcelino¹, Arief Agung², Jacky Cahyadi³

Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email : carlomarcelino94@gmail.com

Abstrak

Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun

Salah satu dari sekian banyak metode yang digunakan untuk menambah perbendaharaan kosakata anak yaitu video animasi pembelajaran. Penulis akan menghasilkan karya perancangan video animasi pembelajaran untuk menambah kosakata anak usia empat tahun yang disesuaikan dengan fakta pertumbuhan anak saat ini melalui wawancara yang dilakukan kepada para ahli anak.

Video animasi pembelajaran ini akan dirancang secara visual dengan gambar karakter menggunakan ilustrasi kartun sederhana dan gaya layout dua dimensi animasi desain.

Kata Kunci : Animasi, Kosakata, Anak

Abstract

Learning Animation Design to Increase the Vocabulary of 4-year old Children

One of the many methods used to increase the vocabulary of children is learning animated video. The author will produce a designed video animation to increase the vocabulary of four-year-old children that is adapted to the current child growth facts through interviews conducted to the pediatricians.

This learning animated video will be designed visually with the character images using simple cartoon illustrations and two-dimensional layout style of animation design.

Keywords: *Animation, Vocabulary, Child.*

Pendahuluan

Bahasa adalah alat yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi, selain itu bahasa juga digunakan untuk mengungkapkan sesuatu dalam hati, dan dalam studi sosiolinguistik, bahasa diartikan sebagai sebuah sistem lambang, berupa bunyi, bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam dan manusiawi

Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam bahasa. Selain itu, kosakata merupakan semua kata-kata yang dimiliki oleh seseorang yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam berbahasa.

Menurut Ibu Eli Prasetyo, M.Psi selaku koordinator di Rumah Penitipan Anak Taman Hati, bahasa merupakan bagian kognitif yang harus dikembangkan dan menjadi perhatian utama, karena

bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi, menurut beliau 4 dari 10 anak mengalami kesulitan bahasa dan di era sekarang dan angkanya cenderung meningkat. Ini disebabkan oleh kurangnya stimulasi dari lingkungan sekitar atau konten tontonan yang kurang sesuai dengan usia anak dan tidak ada dampingan dari orang tua.

Menurut Ibu Agnes, Ibu Wik, Dan Ibu Rita selaku guru di PAUD dan Taman Kanak-Kanak Anjana, 4 dari 10 anak usia 3-5 tahun mengalami kekurangan kosakata, ini disebabkan oleh kurangnya latihan dan orang tua yang sibuk dengan mudahnya memberikan gadget sebagai pengganti, anak cenderung mencontoh apa yang dilihat digadget dan diperparah dengan tidak adanya penjelasan atau pendampingan dari orang tua.

Konten yang dilihat oleh anak usia dini dengan sangat bebas diakses dan konten di era

sekarang banyak konten yang kurang mendidik difilm anak-anak, pencipta animasi yang sudah beredar dengan atau tidak sengaja memberikan konten yang kurang berkenan untuk anak usia 4 tahun, animasi yang beredar juga sebgaiian besar menggunkan bahasa asing sehingga anak usia dini lebih banyak belajar bahasa lain, sehingga terjadi kebingungan bahasa dan kekurangan kosakata.

Beberapa metode sudah digunakan untuk membantu atau menangani masalah bahasa dan kosakata pada anak yaitu bercerita, bermain peran, dan pertunjukan boneka, kelebihan dari metode ini adalah anak dapat langsung berinteraksi dengan pengasuh atau pembimbing sehingga penyampaian pesan dan maksud bisa diserap maksimal oleh anak, tetapi metode tersebut mempunyai kekurangan yaitu anak tidak fokus terhadap metode tersebut jika visual tidak menarik.

Pada usia 4 tahun ini anak sudah bisa membuat sebuah kalimat, dari aspek pengembangan tata bahasa seperti S-P-O, dan sudah dapat memperpanjang kata menjadi sebuah kalimat, pada usia ini anak sudah dapat mengerti maksud dari apa yang akan dia katakan, dan pada usia ini perbendaharaan kosakata dapat dimaksimalkan karena proses penyerapan anak terbilang sangat tinggi karena rasa ingin tahu yang timbul juga tinggi.

Dengan perkembangan teknologi di era ini, *gadget* merupakan media atau alat yang selalu digunakan untuk membantu proses komunikasi, tidak terkecuali proses edukasi, video animasi pembelajaran merupakan salah satu dari sekian banyak metode yang digunakan, video animasi merupakan pilihan yang banyak dipilih orang tua di era sekarang karena akses yang terbilang mudah, tetapi masih memiliki kekurangan dalam edukasi bahasa, video animasi yang beredar tidak menggunakan bahasa Indonesia, dan gambar membuat anak lebih fokus pada gerakan bukan pada kosakata yang keluaran.

Oleh karena itu melalui media video animasi pembelajaran ini berupaya menunjang proses pembelajaran penambahan dan peningkatan kosakata anak usia 4 tahun. Melalui video animasi pembelajaran ini akan disesuaikan bentuk serta konten yang akan ditampilkan, dan bahasa yang digunakan dapat dimengerti dan serap oleh anak usia 4 tahun dengan sangat baik.

Manfaat Perancangan

- Bagi Mahasiswa agar mahasiswa mampu menerapkan teori-teori yang telah diterima selama belajar di program studi Desain Komunikasi Visual dan menjadi animator yang berguna dan diterima dalam masyarakat.
- Bagi Institusi melalui perancangan ini diharapkan Universitas Kristen Petra memiliki referensi keilmuan baru di bidang animasi

- Bagi Masyarakat agar masyarakat khususnya mereka yang memiliki anak-anak usia 4 tahun mampu mengajarkan anak mereka kosakata baru dengan cara mudah dan menyenangkan.

Tujuan Iklan

Zacher (1997) pernah berujar bahwa iklan memiliki tujuan-tujuan tertentu, dan beberapa tujuan iklan tersebut diantaranya adalah Menyadarkan komunikasi dan memberikan informasi mengenai suatu produk (bisa berupa barang, jasa, ide, dan lain sebagainya), Berupaya menimbulkan rasa suka kepada diri komunikasi atas produk yang diiklankan tersebut dengan memberikan preferensi-preferensi, Meyakinkan komunikasi akan kebenaran produk tersebut sehingga mereka berusaha untuk memiliki atau menggunakan produk itu, Dari sudut pandang konsumen, konsumen menjadi tahu informasi mengenai produk tersebut, baik harga, spesifikasi, fungsi, dll.

Data yang dibutuhkan

Data Primer

Hasil Observasi dan wawancara secara langsung tentang materi kosakata dan bahasa yang pantas untuk anak usia 4 tahun pada ahli, perorangan, ataupun organisasi, data yang akan digunakan berupa hasil dari wawancara, data tentang pentingnya pembelajaran bahasa untuk anak usia dini dan metode pembuatan animasi

Data Sekunder

Data penunjang yang akan digunakan adalah data tentang cara pembuatan animasi 2D, contoh-contoh karakter yang tepat untuk anak usia 4 tahun, penggunaan warna yang tepat, contoh-contoh karya atau video serupa tentang pembelajaran anak usia dini.

Metode Pengumpulan Data

Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan wawancara kepada orang-orang yang berkecimpung di dunia pengajaran, orangtua anak, anak usia 4 tahun dan kreator konten anak-anak.

Metode Kepustakaan

Metode ini adalah dengan cara mengkaji informasi dan mengumpulkan data pada media seperti koran, buku, majalah serta jurnal yang berisi materi tentang animasi, dan tema-tema lain yang berkaitan.

Internet

Pengumpulan materi media pembelajaran dengan mengumpulkan data-data cara pengajaran anak usia 4 tahun melalui browsing artikel, blog tentang cara dengan tema yang berkaitan.

Metode Analisis Data

Metode 5w + 1H :

- What :
Apa yang akan dirancang ?
Pembelajaran seperti apa yang akan dirancang ?
- Who :
Siapa sasaran dari perancangan animasi ini ?
- Where
Dimana lokasi penyebaran video animasi pembelajaran ini ?
- When :
Kapan akan digunakan video animasi pembelajaran ini ?
Kapan akan diluncurkan video animasi pembelajaran ini ?
- Why :
Mengapa merancang video animasi pembelajaran ini ?
Mengapa animasi pembelajaran ini perlu dibuat dampak dan sasaran apa yang akan dicapai ?
- How :
Bagaimana metode pembuatannya ?
Bagaimana teknik pembuatannya ?

Konsep Perancangan

Konsep Perancangan Animasi pembelajaran untuk media hiburan dan pembelajaran kosakata anak usia 4 tahun dirancang secara visual, gambar karakter menggunakan ilustrasi kartun sederhana dengan gaya layout 2D animasi desain serta warna yang cerah dapat memudahkan dalam merangsang kreatifitas, memperkuat daya imajinasi, menarik perhatian, memberi rasa semangat, bahasa yang digunakan berupa bahasa Indonesia baku dengan tingkat pelafalan sederhana.

Landasan Teori

Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin *anima*, yang secara harfiah berarti jiwa (soul), atau *animare* yang berarti nafas kehidupan (*vital breath*). Dalam bahasa Inggris, animation yang berasal dari kata *animated* atau *to animate*, yang berarti membawa hidup atau bergerak. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam obyek yang tidak bernyawa atau benda mati (Sumarno,1996)

Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Yakni dengan suatu teknik menampilkan gambar secara berkesinambungan sehingga menciptakan ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan gambar dalam waktu yang cepat. Perubahan gambar ini memanfaatkan sifat dari mata manusia yang masih menyimpan informasi gambar yang dipersepsikan selama waktu tertentu. Sifat ini dinamakan *persistence of vision* (POV). Dalam hubungannya dengan animasi, sifat ini menyatakan bahwa jika penggantian gambar dilakukan dalam jangka waktu POV maka mata tidak dapat membedakan gambar yang baru sebagai objek yang berbeda dan menganggap bahwa gambar yang dilihat merupakan gambar yang lama namun mengalami perubahan dan perubahan gambar yang terjadi disini tidak selalu berorientasi pada perubahan posisi sebagai makna dari istilah “gerakan”, Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi. Jangka waktu POV yang dimiliki oleh manusia ini dapat diukur dengan dimensi banyaknya gambar yang ditampilkan selama satu detik dan biasa disebut *fps* (*frame per second*). Secara umum nilai minimum FPS yang biasa digunakan dalam pembuatan animasi adalah 24 *fps*. Namun jika ditinjau lebih jauh animasi bukan hanya sekedar kumpulan gambar yang digerakan secara dinamis, karena jika sebuah animasi hanya dinilai dari gerakan yang dilakukan oleh sebuah gambar tanpa ada makna tertentu maka animasi tersebut menjadi suatu yang tak berarti. Karena dalam sebuah animasi kandungan-kandungan emosi seperti haru, marah, gembira, sedih dan berbagai ekspresi lain juga memiliki peran penting dalam membuat sebuah animasi menjadi lebih hidup dan bermakna.

3 Prinsip-Prinsip Animasi

12 prinsip dasar animasi pertama kali diperkenalkan oleh animator kawakan dari Walt Disney Studios, yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston yang ditulis dalam bukunya berjudul “ *The Illusion of Life* ”. (Frank Thomas, 1930)

a) Solid Drawing

Kemampuan dasar untuk menggambar merupakan dasar awal dalam membuat animasi, dasar gambar merupakan prinsip yang akan menentukan hasil akhir maupun proses sebuah animasi, walaupun pada era sekarang sketsa bisa digantikan atau dikerjakan menggunakan komputer, tetapi memiliki pemahaman dasar dari prinsip menggambar membuat animasi lebih mempunyai karakteristik.

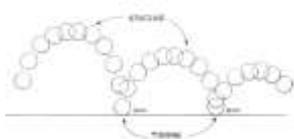


Gambar 1. Contoh *solid drawing*

Sumber: <http://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/>

b) Timing and Spacing

Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak. Contoh *Timing* : menentukan berapa detik sebuah objek berjalan dan berhenti sampai tujuan, *Spacing* : Menentukan kepadatan gambar (yang pada animasi akan berpengaruh pada kecepatan gerak).



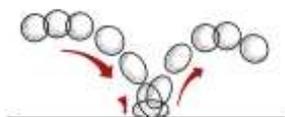
Gambar 2. Ilustrasi *timing and spacing*

Sumber:

http://profspevack.com/archive/animation/course_cal/week03/week03.html

c) Stretch and Squash

adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah 'memuai' atau 'menyusut' sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan 'enhancement' sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/action tertentu, sementara pada benda mati (misal : gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.



Gambar 3. Ilustrasi *stretch and squash*

Sumber: <https://www.animdesk.com/the-principles-of-animation-squash-and-stretch>

d) Anticipation

dianggap sebagai persiapan atau awalan gerak dan ancang-ancang. *seseorang yang* bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan melompat, *seseorang yang* tadinya berdiri harus ada gerakan 'membungkuk' terlebih dulu sebelum akhirnya melompat.



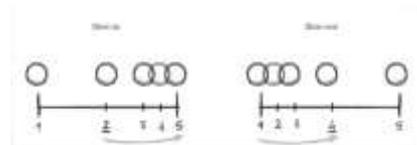
Gambar 4. Ilustrasi *Anticipation*

Sumber:

<http://www.animationbrain.com/category/animation-principles>

e) Slow in and Slow out

Slow In dan *Slow Out* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.



Gambar 5. Ilustrasi *slow in and slow out*

f) Arcs

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara 'smooth' dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Sebagai contoh, *Arcs* ditunjukkan pada lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola di udara.



Gambar 6. Ilustrasi *arcs*

Sumber:

<https://idearocketanimation.com/2592-principles-of-animation-arcs/>

g) Secondary action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.



Gambar 7. Ilustrasi *secondary action*

Sumber:

<https://idearocketanimation.com/2592-principles-of-animation-arcs/>

h) Follow Through and Overlapping Action

Prinsip ini adalah tentang gerakan tubuh lain yang masih tetap bergerak walaupun sebenarnya gerakan utama sudah berhenti, sebagai

contoh adalah rambut yang tetap bergerak ketika orang atau karakter selesai melompat.



Gambar 8 Ilustrasi follow through and overlapping action

Sumber:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=899499881>

i) Straight Ahead Action and Pose to Pose

Straight Ahead ini adalah salah satu cara untuk membuat animasi, yaitu dengan cara membuat gambar satu persatu dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan adalah kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.

Pose to Pose adalah teknik membuat animasi dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau *interval* antar *keyframe* digambar atau dilanjutkan oleh asisten atau animator lain. cara kedua ini memiliki waktu pengerjaan lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok diterapkan pada industri animasi.



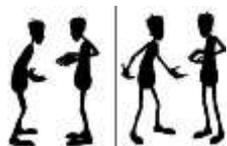
Gambar 9 Ilustrasi straight ahead action and pose to pose

Sumber:

<http://www.learn3d.co.za/blogbylearn3dunderstanding-the-12-principals-of-animation/>

j) Staging

Dalam animasi meliputi bagaimana 'lingkungan' dibuat untuk mendukung suasana atau 'mood' yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, kamera atas membuat karakter tampak kecil dan bingung sedangkan posisi kamera samping membuat karakter tampak lebih dinamis dan menarik.



Gambar 10. Ilustrasi staging

Sumber:

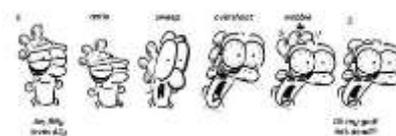
<http://loneoakproductions.com/blog/2015/06/16/principles-of-animation-solid>

k) Appeal

Adalah keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Kita juga bisa melihat *style* animasi buatan *Disney* atau *Dreamworks* cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.

l) Exaggeration

Adalah prinsip mendramatisir animasi dalam bentuk fantasi dan biasanya bersifat hiperbolis, biasanya digunakan untuk memperkuat kesan tertentu dan biasanya digunakan untuk komedi, contoh tokoh kartun yang melayang mengikuti asap dari makanan



Gambar 11. Ilustrasi exaggeration

Sumber:

<https://tjones8866.wordpress.com/abc/unit-2-character-animation/127-2/>

2.1.4 Jenis Animasi

Karakter animasi sendiri sekarang telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi yaitu Karakter animasi sendiri sekarang telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi yaitu :

a) Animasi Tradisional

Animasi Tradisional, adalah tehnik pembuatan animasi yang umum yang digunakan sampai sekarang, dinamakan tradisional karena menggunakan teknik pada saat animasi dikembangkan , teknik Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent*. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

b) Animasi komputer

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Animasi 2D di era sekarang juga dapat dibuat dengan komputer, karena sampai era sekarang masih mempunyai daya tarik tersendiri.

c) Stopmotion Animation

Animasi ini juga dikenali sebagai *claymation* kerana animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Teknik ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi filem-filem era tahun 50an dan 60an. Film Animasi *Clay* Pertama dirilis bulan Februari 1908 berjudul, *A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare*. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film *clay* yang berjudul *Chicken Run*. Jenis ini yang paling jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Meski namanya *clay* (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasticine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, disa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film. Animasi ini agak sukar untuk dihasilkan dan memerlukan kos yang tinggi.

Subyek Perancangan

Produk yang akan di rancang adalah animasi sebagai media pembelajaran tambahan tentang kosakata. Perancangan ini ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun tetapi tidak menutup kemungkinan untuk dilihat umum karena akan ditayangkan atau di unggah di media sosial dan *video steaming*, animasi memiliki kelebihan dan kekurangan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nurhayati dan Lukman (2004) bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya:

1. Memperjelas dan memperkaya/ melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
2. Meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi.
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
4. Menambah variasi penyajian materi.
5. Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
6. Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.
7. Memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi hal yang mungkin abstrak.
8. Meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) siswa.
9. Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Menurut Artawan (2010), kelemahan dari media animasi diantaranya :

1. Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
2. Memerlukan software khusus untuk membukanya
3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

Tujuan Komunikasi

Tujuan perancangan ini adalah mengenalkan dan menjelaskan kosakata kepada anak sesuai konteks dengan media animasi pembelajaran.

Strategi Komunikasi

Demi mencapai tujuan komunikasi maka harus mempunyai strategi komunikasi yang tepat, yaitu dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah di mengerti oleh anak usia 3-6 tahun, gaya komunikasi akan berupa mendongeng dan sedikit interaktif untuk menstimulasi anak agar mencontoh kemudian diberikan contoh dan konteks dari bahasa yang digunakan, pembahasan kosakata akan dibatasi dengan mengajarkan bagaimana menggunakan kata tolong, terimakasih, dan minta maaf.

Target Audience

Demografis

- a. Usia : 3-6 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki & Perempuan
- c. Pendidikan : PAUD
- d. SES : B

Geografis:

- a. Anak-anak yang berdomisili di Surabaya secara khusus dan Indonesia secara umum

Psikografis:

- a. Senang bermain
- b. Senang warna cerah dan berfantasi
- c. Mudah menirukan
- d. Ingin tahu hal baru

Behaviour

- a. Anak-anak yang senang menonton tayangan kartun
- b. Anak-anak yang senang menghabiskan waktu dengan keluarga.
- c. Anak-anak yang sering bermain dengan gadget

Target Market

Demografis

- a. Usia : 24-36 tahun

- b. Jenis Kelamin : Laki & perempuan
- c. Pendidikan : SD, SMP, SMA, D3, S1, S2, S3
- d. Pekerjaan : Pengusaha, pegawai, ibu/bapak rumah tangga
- e. Status : Keluarga
- f. SES : B

Geografis

- a. Orang tua yang berdomisili di Surabaya secara khusus dan Indonesia secara umum

Psikografis

- a. Mudah percaya
- b. Tidak mau repot
- c. Mudah berubah mood
- d. Perduli dengan edukasi anak
- e. Selalu membimbing anak

Behaviour

- a. Orang tua yang memberikan gadget pada anak sebagai pendamping.
- b. Orang tua yang senang dengan teknologi dan media social.
- c. Orang tua yang jarang keluar rumah.

Tujuan Media

Menggunakan media animasi, merupakan media yang baik untuk proses pembelajaran tambahan anak, karena dapat menampilkan suara, gambar secara bersamaan dan juga dapat menampilkan teks serta grafik sehingga membantu menjelaskan dalam proses pembelajaran, animasi dapat memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa.

Strategi Media

Strategi akan dibagi menjadi dua yaitu dengan cara langsung dan tidak langsung, cara langsung adalah memperkenalkan dengan nonton bersama orang tua animasi pembelajaran di PAUD yang ada di Surabaya, cara tidak langsung adalah dengan mengunggah animasi di Youtube, dan link akan dishare menggunakan media social seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan forum-forum dengan konten anak-anak.

Tujuan Kreatif

Animasi pembelajaran tambahan ini akan menjelaskan tentang penggunaan kosakata sesuai konteks yaitu kapan mengatakan tolong, terimakasih, dan meminta maaf, dengan begitu anak dapat memahami apa kata atau kosakata yang digunakan karakter animasi pembelajaran ini. Anak dapat meningkatkan dan memahami kosakata-kosakata baru yang akan anak dengarkan melalui animasi pembelajar ini.

Strategi Kreatif

Menggunakan jenis animasi 2D dengan bentuk yang sederhana dan mudah di ingat oleh anak, karakter utama berusia 4 tahun dengan menggunakan pakaian yang warnanya *soft*, karakter utama akan membantu dan menstimulasi anak untuk menirukan apa yang karakter katakan dan menjelaskan peristiwa yang terjadi sehingga anak fokus pada animasi pembelajaran dan tidak merasa bosan.

Proses Perancangan

Judul Program

“Ayo Berkata”

Durasi

5 Menit

Logo



Gambar 12. Logo animasi

Script

INT.KORIDOR.PAGI

RAY berlarian menggunakan handuk berwarna coklat di dalam rumah dan di susul oleh mamanya karena ingin di mandikan oleh mama

SFX : Suara kaki ray berlari
RAY
(sedih)
Ga mauuu !!!

Mama
(SABAR)

RAY ayo mandi, ini sudah saat nya mandi, setelah mandi kamu boleh main lagi.

Narator
(nada menjelaskan)

Tetapi RAY tetap tidak mau mandi
Mama
RAY kamu di mana ?

Cut to

INT.Ruang Tamu.Day

Ray masuk kedalam Ruang tamu dan bersembunyi di belakang gorden, mama mencari ray , mama melihat kaki Ray yang terlihat di belakang gorden

Mama
(MENCARI)
kamu Dimana RAY ?

MAMA menghampiri dan mengagetkan RAY, RAY tertawa tetapi langsung berhenti karena tidak mau mandi

MAMA
(senang/membujuk)
Hayooooo....,Ayo ray, mandi hari ini akan menyenangkan lo.

RAY
(TeRTAWA)
HAHAHAHHAHAHAH !!!!

Ray
(Marah)
Aku ga mauuu !!!, aku benci mandi.

NARATOR
(menjelaskan)
RAY menganggap mandi adalah hal yang tidak menyenangkan karena RAY tidak bisa bermain saat mandi.

Mama
(Membujuk)
Tapi hari ini kita akan mandi di ember besar looo, dan membuat banyak sabun.

MAMA menggendong Ray dan membawanya ke kamar mandi.

Cut to
INT.Kamar Mandi.day

MAMA menggendong ray menurunkannya di kamar mandi, MAMA menyiapkan air kedalam ember Ray menyentuh air

RAY
(Marah)
Air nya dingin mama !!

Ray berlari keluar kamar mandi, kemudian menabrak papa

Cut to
INT.Corridore.day

PAPA
(Bertanya)
Mau kemana kamu RAY ??, inikan waktunya kamu mandi

RAY
(menolak)

Aku ga mau mandi PAPA !!!

Papa menggendong RAY dan membawa kembali masuk kedalam kamar mandi. Air sudah siap di ember

Cut to
INT.Kamar Mandi.day

RAY
(marah)
Aku Ga mau mandiiiiii !!!! aaaaaaaa
!!!!

PAPA
(sabar)
Ayo RAY minta maaf kepada mama karena meninggalkan mama di kamar mandi sendirian.

NARATOR
(mengajak)
RAY ayo minta maaf kepada mama, teman-teman ayo kita bantu RAY meminta maaf pada MAMA

Ray
(sambil mencucu)
Maaf MAMA, RAY sudah tinggal mama.

MAMA
(SABAR)
Iya RAY tidak Apa apa.

PAPA memasukan RAY kedalam Ember, tetapi ray masi saja marah

Ray
(MARAHAH)
Aku ga mau mandi, air nya dingin dan aku ga bisa main.

MAMA
(NADA AJAKAN MENYENANGKAN)
Ayo kita buat gelembung yang banyak

MAMA menuangkan cairan sabun lalu memegang tangan RAY , mengajarkan cara membuat Gelembung yang banyak.

NARATOR
RAY seketika menjadi senang dan mulai bermain-main dengan Gelembung yang ada di dalam ember. Tiba-tiba dia ingat mainan kesayangannya. RAY ingin mengambil tetapi badan nya basah. RAY apakah kamu ingin mengambil mainan mu ?

RAY
(SENANG)
Iya aku mau !!!

NARATOR

Minta tolong lah ke pada MAMA, AYO berkata MAMA tolong ambilkan mainan ku. Teman-Teman ayo berkata MAMA Tolong amblikan mainan untuk membantu RAY.

RAY

(minta tolong dgn benar)
MAMA tolong ambilkan mainan ku.

MAMA

(sabar)

Ok Ray , tunggu sebentar MAMA ambilkan ya.

MAMA mengambilkan mainan kesayangan RAY, PAPA menemani RAY di kamar mandi

MAMA kembali dengan maninannya dan memberikannya kepada RAY, RAY bermain dan menciprat-cipratkan air kemana-mana dan membuat lebih banyak gelembung

RAY

(berterimakasih)

Terimakasih mama, sudah ambilkan mainanku.

RAY

(Senang)

Lihat Aku bisa membuat banyak gelembung, wah mana mainan ku, tenang mainan aku akan menyelamatkan mu

RAY menciprat-cipratkan air untuk mencari mainannya sehingga terkena mama dan papa

RAY

(KAGet)

Looooohhh PAPA MAMA basah, MAafkan aku mama, papa

mama

(sabar)

Ayo RAY kita selesai mandi

Ray

(sedih)

Ga mauu, Aku masih mau main lagi di ember.

PAPA

(menjelaskan)

Besok kamu boleh main lagi di ember lagi ya, kamu boleh bawa mainan kesayangan mu juga

RAY

(Senang)

Hore besok main lagi di ember sama mainan, kita akan membuat lebih banyak gelembung lagi.

NARATOR

(menjelaskan)

Sejak saat itu RAY sangat suka waktu mandinya.

FADE OUT

FADE IN

WHITE BACKGround

RAY di tengah-tengah dan menjelaskan

Narator

(menjelaskan)

HAI teman-teman ingat kita harus meminta maaf saat kita melakukann kesalahan. dan juga katakan Tolong saat butuh bantuan orang lain. kita akan bermain dan belajar lagi besok dengan kata-kata dan petualangan yang seru , da da teman-teman sampai jumpa.

FADE OUT

Karakter



Gambar 13. Sketsa karakter

Membuat karakter utama dibuatlah beberapa sketsa karakter yang akan dipilih beberapa untuk di jadikan alternatif agar sesuai dengan target, konsep dari karakter yang dibuat adalah lucu, menyenangkan, dan menyebarkan.



Gambar 14. Alternatif karakter

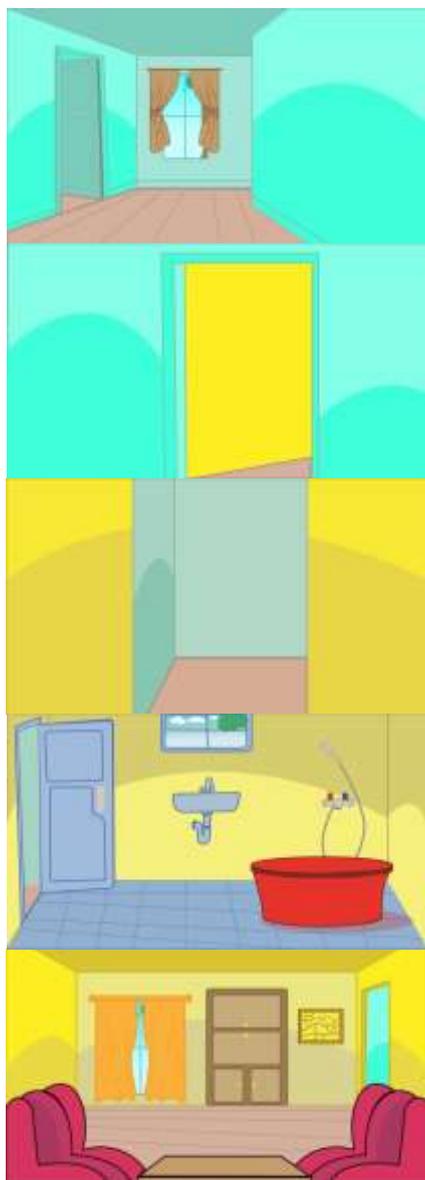
Sketsa yang terpilih kemudian dikembangkan agar sesuai dengan target yaitu anak usia 4 tahun dan salah satu alternatif akan dikembangkan sehingga menjadi hasil akhir dan menjadi karakter yang di gunakan di video animasi pembelajaran ini.



Gambar 15. Desain final karakter

Desain ini terpilih karena sangat sesuai dengan syarat karakter anak usia 4 tahun yaitu minimnya sudut tajam pada karakter, karakter sangat sesuai untuk menyampaikan pesan dari animasi pembelajaran ini dan diharapkan dapat menarik minat anak usia 4 tahun.

Environment



Gambar 16. Desain environment

Desain environment dibuat berwarna terang karena menyesuaikan dengan syarat karakteristik visual anak usia 4 tahun yaitu warna terang, desain environment juga dibuat dengan meminimalisir sudut sudut tajam.

Story Board

	<p>Sound : Lagu Instrument</p> <p>Durasi : 30 detik</p> <p>Action : Opening</p>
	<p>SFX : Suara kaki berlari</p> <p>Durasi : 2 Detik</p> <p>Action: Ray berlari karena tidak mau mandi</p> <p>Long Shot</p>
	<p>Durasi : 2 Detik</p> <p>Action: Ray berlari karena tidak mau mandi</p> <p>Long Shot</p>
	<p>Durasi : 4 Detik</p> <p>Action : Mama berjalan mengejar Ray dan memanggil Ray</p> <p>Long Shot</p>
	<p>Durasi : 4 Detik</p> <p>Action : Mama berjalan mengejar Ray dan memanggil Ray</p> <p>Long Shot</p>

Gambar 17. Scene 1-2

	<p>Durasi : 4 Detik</p> <p>Action : Mama bertanya dimana Ray</p> <p>Medium Close Up</p>
	<p>Durasi : 4 Detik</p> <p>Action : Mama berjalan menuju Ruang tamu</p> <p>Medium Close Up</p>
	<p>Durasi : 4 Detik</p> <p>Action : Menunjukkan Ruangan dan menunjukan dimana Ray</p> <p>Long Shot</p>
	<p>Durasi : 5 Detik</p> <p>Action : Mama melihat kanan kiri mencari Ray</p> <p>Medium Close UP</p>
	<p>Durasi : 5 Detik</p> <p>Action : Ray mengintip Mama</p> <p>Medium Close Up</p>
	<p>Durasi : 5 Detik</p> <p>Action : Mama mengagetkan Ray dan Ray tertawa</p> <p>Medium Shot</p>

Gambar 18. Scene 3-6

	<p>Durasi : 5 Detik</p> <p>Action : Mama menggendong ray dan ray marah</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi : 5 Detik</p> <p>Action : Ray marah dan meronta ronta</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi : 5 Detik</p> <p>Action : Mama membawa Ray ke kamar mandi dan menurunkan nya</p> <p>Long Shot</p>
	<p>Durasi : 4 Detik</p> <p>Action : Ray menyentuh air</p> <p>Extreme Close Up</p>
	<p>Durasi : 5 Detik</p> <p>Action : Ray marah dan merasa airnya dingin</p> <p>Long Shot</p>
	<p>Durasi : 6 Detik</p> <p>Action : Ray berlari keluar kamar mandi</p> <p>Medium Shot</p>

Gambar 19. Scene 6-9

	<p>Durasi 4 Detik</p> <p>Action : Ray Berlari keluar dari kamar mandi</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi 4 Detik</p> <p>Action : Ray Berlari keluar dari kamar mandi dan menabrak Papa</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi 6 Detik</p> <p>Action : Papa bertanya kepada Ray</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi : 4 Detik</p> <p>Action : Papa menggendong Ray tetapi Ray berpegangan pada pintu</p> <p>Close Up</p>
	<p>Durasi : 6 Detik</p> <p>Action : Papa menurunkan Ray dan menyuru Ray minta maaf</p> <p>Long Shot</p>
	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Ray Meminta maaf kepada mama</p> <p>Long shot</p>

Gambar 20. Scene 10-13

	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Ray Meminta maaf kepada mama</p> <p>medium shot</p>
	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Mama menjawab ray</p> <p>Close Up</p>
	<p>Durasi : 6 Detik</p> <p>Action : Papa menurunkan Ray ke dalam ember dan ray marah</p> <p>Long Shot</p>
	<p>Durasi : 2 Detik</p> <p>Action : Mama menuangkan sabun untuk mandi</p> <p>Extreme Close Up</p>
	<p>Durasi : 4 Detik</p> <p>Action : Mama mengajarkan Ray membuat Gelembung yang banyak</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Ray bermain di ember</p> <p>Medium Shot</p>

Gambar 21. Scene 11-15

	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Ray bermain di ember dan ingat akan mainannya</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Ray bermain di ember dan ingat akan mainannya , kemudian meminta tolong pada Mama</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi : 2 Detik</p> <p>Action : Mama menjawab kemudian mengambilkan</p> <p>Close Up</p>
	<p>Durasi : 4 Detik</p> <p>Action : Mama memberikan mainan kesayangan Ray</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Ray bermain di ember</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Ray bermain di ember dan menciprat-cipratkan air</p> <p>Medium Shot</p>

Gambar 22. Scene 15-19

	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Ray bermain di ember dan ingat akan mainannya dan berimajinasi menyelamatkan</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi : 4 Detik</p> <p>Action : Ray melihat Mama Papa basah kemudian meminta maaf</p> <p>Long Shot</p>
	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Mama mengajak Ray selesai mandi</p> <p>Close Up</p>
	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Ray tidak mau selesa mandi karena ingin main</p> <p>Medium Shot</p>
	<p>Durasi : 3 Detik</p> <p>Action : Papa mengajak Ray selesai mandi dan menjelaskan besok dia boleh main lagi</p> <p>Close Up</p>
	<p>Durasi : 5 Detik</p> <p>Action : Ray dibalut oleh handuk</p> <p>Medium Shot</p>

Gambar 23. Scene 19-24

	<p>Durasi :15 Detik</p> <p>Action : Narator meng evaluasi video dan menjelaskan tentang pentingnya kata-kata yan di gunakan</p> <p>Long shot</p>
<p>PRODUCER : CARLO MARCELINO</p>	<p>Durasi : 15 Detik</p> <p>Action : Kredit title</p>

Gambar 24. Scene 25-Ending

Media

Cover CD



Gambar 25. Cover CD

4.3.2 Poster



Gambar 26. Poster video

Katalog



Gambar 27. Katalog tampak depan



Gambar 28. Katalog tampak belakang

Kesimpulan

Dalam perancangan animasi pembelajaran kosakata ini di butuhkan banyak penelitian tentang seberapa besar efek konten animasi yang beredar terhadap perkembangan bahasa anak usia pra-sekolah, hasil yang diperoleh haruslah disertai persetujuan atau dapat dikutip dari para ahli *psikology* anak.

Bentuk kata-kata harus disesuaikan dengan anak usia pra-sekolah agar dapat menstimulasi anak pada saat menonton animasi pembelajaran ini, bentuk animasi haruslah disesuaikan agar dapat menarik perhatian anak, warna yang digunakan haruslah terang dan beragam karena anak usia pra-sekolah sangatlah suka dengan warna-warna tersebut.

Perancangan animasi ini didasari oleh banyaknya anak yang mengalami kebingungan kosakata karena kurangnya stimulasi dari orangtua dan lingkungan serta konten yang dilihat tidak sesuai umur.

Pemilihan kata tolong, terima kasih, dan maaf menjadi pilihan utama dari kosakata yang di ajarkan karena 3 kata ini merupakan dasar dalam mengajarkan anak tentang sopan santun.

Setelah di uji pada anak usia 3-6 tahun, animasi pembelajaran ini dinilai masih butuh dikembangkan lebih banyak lagi, karena tujuan dari video animasi ini masih kurang terjawab, ini dikarenakan pengaturan waktu untuk stimulasi kurang, percakapan yang terjadi di video terlalu cepat sehingga anak tidak fokus pada perkataan, tetapi disisi

lain penggambaran visual animasi sudah sangat menjawab tujuan karena pada saat di uji pada anak usia 3-6 tahun sebgaaian besar anak menonton dengan tenang dan tidak mengganti video ataupun menghentikan video.

Saran

Beberapa saran untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan :

1. Perancang wajib melakukan uji coba karakter agar memudahkan dalam proses penggerakan (*Animating*), Studi karakter dapat diperoleh dari video pelatihan ataupun dari buku yang membahas tentang animasi.
2. Perancang wajib menguasai dan memahai 12 prinsip animasi bukan dalam hal lisan saja tetapi dalam proses pengerjaannya harus diaplikasikan, karena 12 prinsip ini sangat berpengaruh pada kehalusan gerakan dan hasil akhir dari perancangan animasi.
3. Penggunaan *software* yang tepat dan sangat dikuasai adalah hal terutama dalam perancangan animasi, karena jika menggunakan *software* baru akan banyak menyita waktu untuk belajar lagi dan juga berpengaruh pada waktu proses pengerjaan animasi atau penyelesaian animasi.
4. Perancang yang ingin membuat animasi diwajibkan memiliki sebuah *team*
 Karena animasi memiliki banyak bagian yang jika dikerjakan secara individu akan sangat tidak efektif.
5. Saran yang paling penting adalah membuat timeline kerja dan sudah mengetahui *workflow* dari *software* atau animasi yang dikerjakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes. (2017).”Wawancara Personal” Surabaya : PAUD dan Taman Kanak-Kanak Anjana
- Ahmad, S. (10 Januari 2017). *Pengertian Kosakata Menurut Ahli*. Retrieved 11 Maret 2017 From <http://www.tipspendidikan.site/2015/04/cara-menulis-daftar-pustaka-yang-baik.html>
- Go Dok. (8 Februari 2017). Ini dia Waktu Yang Tepat Berikan Gadget Anak. Retrieved 10 Maret 2017 From <http://www.go-dok.com/ini-dia-waktu-yang-tepat-untuk-berikan-gadget-anak>
- Hello Sehat. (20 Januari 2017). Kapan Seharusnya Mengenalkan Teknologi Pada Anak . Retrieved 8 Maret 2017 From <https://helohehat.com/kapan-seharusnya-mengenalkan-teknologi-pada-anak>
- IDtesis.(4 Januari 2012). Definisi Metode Deskriptif. Retrieved 1 Februari 2017
- From <https://idtesis.com/metode-deskriptif>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* Surabaya: Perdana Publisng.
- Makin Tahu. (12 juli 2016). Anak Usia 4 Tahun Seharusnya Bisa Lakukan Hal Ini. Retrieved 8 maret 2017 From <http://www.wajibbaca.com/2016/07/anak-usia-4-tahun-seharusnya-sudah-bisa.html>
- Prasetyo, Eli. 2017. ” Wawancara Personal” Surabaya : Rumah Penitipan Taman Hati
- Rasid, H, Mansyur, Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* Jakarta : Multi Pressindo
- Reza,W. (29 Februari 2017). Waspada Video Berkedok Kartun Anak Beredar Di Youtube. Retrieved 30 Maret 2017 <http://tekno.kompas.com/read/2017/03/29/07145937/waspada.video.berkedok.kartun.anak.beredar.di.youtube>
- Richard E Williams. (2009). *The Animator’s Survival Kit*: Faber&Faber.
- Rita .(2017).”Wawancara Personal” Surabaya : PAUD dan Taman Kanak-Kanak Anjana
- Widiyatama.(14 Juni 2014). Pengertian, Prinsip-Prinsip, Perbedaan Animasi Retrieved 2 Februari 2017 From <http://marcoturnip.blog.widyatama.ac.id/2014/06/14/pengertian-prinsip-prinsip-dan-perbedaan-animasi>
- Wik. (2017).”Wawancara Personal” Surabaya : PAUD dan Taman Kanak-Kanak Anjana