

DESAIN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DENGAN CERITA "AYAM DAN IKAN TONGKOL"

Raden Kusuma Candra Gusti Aji, Ahmad Khoirul Anwar, Yudi Wibowo
Desain Komunikasi Visual, Universitas Sahid Surakarta
gusti.aji0712@gmail.com

ABSTRAK

Animasi merupakan gambar/objek yang tersusun secara beraturan yang akan dimanipulasi dan akan diatur dalam waktu yang ditentukan sehingga akan membuat gambar/objek tersebut terlihat bergerak. Pada usia dini anak-anak belum bisa belajar yang terlalu berat. Sehingga membutuhkan suatu metode pembelajaran yang dianggap bermain oleh anak. Padahal sebenarnya anak itu bermain sambil belajar. Usia anak-anak lebih menyukai pembelajaran melalui media animasi. Penggabungan animasi dan komik ini bertujuan untuk memberikan anak-anak kesan baru dalam melihat animasi. Serta digabungkannya dengan komik ini juga bertujuan agar melatih tingkat membaca anak-anak di usia dini. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif dengan melakukan pengumpulan data langsung melihat kondisi anak-anak usia dini pada lingkungan sekitar, internet dan sosial media. Hasilnya animasi 2d ini dibuat menggunakan unsur komik juga. Sehingga menciptakan pengalaman baru bagi anak-anak usia dini. Serta membuat anak belajar sesuatu yang bermanfaat melalui animasi ini.

Kata Kunci : Animasi, Usia Dini, Pembelajaran

ABSTRACT

Animation is an image/object that is arranged in a regular manner that will be manipulated and will be arranged within a specified time so that it will make the image/object appear to be moving. At an early age, children cannot learn too hard, so they need a learning method in the form of games. Children are playing while learning. Children prefer learning through animation media. This combination of animation and comics aims to give children a new impression of animation. Moreover, it also aims to train children's reading levels at an early age. The design method used qualitative by collecting data directly through observing children's conditions in the environment, the internet and social media. As a result, this 2D animation was created using comic elements so it creates a new experience for young children and makes children learn through animation.

Keywords: Animation, Early Age, Learning

Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan gambar/objek yang tersusun secara beraturan yang akan dimanipulasi dan akan diatur dalam waktu yang ditentukan sehingga akan membuat gambar/objek tersebut terlihat bergerak. Gambar/objek tersebut bisa berupa tulisan, manusia, hewan, tanaman, Gedung dan masih banyak lagi. Animasi sendiri diambil dari Bahasa latin "Anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi sendiri ada 3 jenis yaitu stop motion, animasi tradisional, dan animasi komputer. Animasi komputer sendiri ada 2 jenis yaitu animasi 2D dan animasi 3D.

Raden Kusuma Candra Gusti Aji

Desain Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita "Ayam Dan Ikan Tongkol"

Animasi pertama yang ada di dunia yaitu Humorous Phases of Funny Faces, oleh James Stuart Blackton tahun 1906. Sebenarnya, sudah lama sekali manusia telah mengenal teknologi gambar yang bergerak. Namun baru James Stuart Blackton, seorang kartunis surat kabar, yang membuat animasi dalam format standar film pendek. Pada tahun 1914, Earl Hurd menemukan sebuah teknik baru dalam pembuatan animasi. Teknik ini diberi nama cell animation. Cara menggunakan teknik ini yaitu memisahkan gambar latar belakang atau Background dan objek diam dengan bagian gambar yang akan bergerak. Teknik ini menjadi teknik yang paling sering digunakan dalam pembuatan animasi sampai dengan abad ke-20.

Komik merupakan gambar/ilustrasi yang disusun sesuai urutan sehingga memiliki alur cerita dan biasanya dipadukan dengan teks. Awal mula komik hanya mengangkat cerita komedi. Hal tersebut dikarenakan komik berasal dari istilah bahasa Yunani yaitu "komikos" yang artinya bercanda atau bersuka cita. Namun seiring perkembangan waktu cerita yang diangkat semakin berkembang mulai dari action, drama, romance, horror dan masih banyak lagi.

Para ahli sepakat bahwa komik pertama yang dicetak dan dipublikasikan secara global yaitu komik "*Les Amours de Mr. Vieux Bois*" oleh komikus Rudolphe Topffer pada tahun 1837. Komik ini pembuatannya dimulai tahun 1827 yang kemudian diterjemahkan dan diterbitkan di Amerika Serikat pada tahun 1842 dan berubah menjadi "*The Adventures of Obadiah Oldbuck*". Komik ini dibuat dalam bentuk 6 sampai 12 panel setiap halaman dan memiliki 40 halaman.

Pembelajaran merupakan hal penting bagi semua manusia. Mulai dari Anak usia dini, anak-anak, remaja, dan dewasa. Usia dewasa merupakan usia di mana kita melakukan penerapan pembelajaran yang telah dilakukan. Di usia Remaja merupakan usia di mana proses pendewasaan dari anak-anak menjadi dewasa. Usia anak-anak merupakan masa di mana anak mulai belajar serius. Dan anak usia dini merupakan awal mulai anak belajar mengenai moral, kehidupan, etika dan lain lain.

Sebuah Jurnal yang berjudul "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini" Usia dini merupakan awal mula dikenalkannya belajar pada anak-anak. Pada usia ini biasanya anak-anak akan diajarkan tentang hal apa yang boleh dilakukan dan hal yang tidak boleh dilakukan. Namun pada usia tersebut anak-anak belum bisa belajar yang terlalu berat. Sehingga membutuhkan suatu metode pembelajaran yang dianggap bermain oleh anak. Padahal sebenarnya anak itu bermain sambil belajar (Ahmad Zaini, 2015).

Perkembangan zaman saat ini banyak anak usia dini sudah diberi kan handphone oleh orang tuanya. Biasanya dikarenakan orang tua anak tidak mau repot atau memang sedang sibuk. Hal tersebut mempengaruhi perkembangan anak usia dini yang semakin banyak berasal dari internet atau handphone.

Pada saat pandemic covid beberapa waktu lalu juga mempengaruhi tingkat penggunaan handphone atau gadget. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) Sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam tiga bulan terakhir. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Selain itu, sebanyak 12%

anak-anak pada usia ini mengakses internet. Anak prasekolah memiliki proporsi paling besar, yakni 20,1%, dibandingkan anak balita yang sebesar 10,7% dan bayi 0,9%. Sedangkan, hanya 0-1% anak usia dini yang menggunakan komputer pada periode waktu yang sama. (Badan Pusat Statistik, 2020)

Pemakaian handphone anak usia dini biasanya berupa melihat video animasi di youtube dan bermain game. Hal tersebut memeberikan hal negative dan positif. Hal negatifnya yaitu banyak anak usia dini yang ingkar janji dengan orang tuanya mengenai jam bermain handphone. Sedangkan hal positifnya anak usia dini bisa belajar dengan mudah melalui

handphone. Sehingga pembelajaran melalui buku cerita anak atau buku ilustrasi sudah mulai ditinggalkan.

Animasi 2D yang akan buat ini merupakan animasi yang digabungkan dengan komik. Animasi ini terinspirasi oleh game dari Jepang yang berjudul "*Persona 5*". Game tersebut merupakan sebuah game RPG yang bercerita tentang seorang anak SMA yang telah disalahkan sangka menyerang orang dan akhirnya dimasukkan penjara, karena masih dibawah umur, dia dikeluarkan dari sekolah dan ujungnya pindah ke Tokyo dan dengan syarat mendapatkan masa percobaan untuk bersekolah di Shujin High Academy. Tetapi kota Tokyo sedang mengalami kecelakaan misterius dan penyakit mental yang menyebar. Kita beserta anggota tim kita dan seekor kucing menjadi Phantom Thieves untuk mencuri hati mereka yang telah menjadi korup. permainan ini dirilis di Jepang pada September 2016. Di dalam game tersebut ketika di bagian story menggunakan animasi yang digabungkan dengan komik. Sehingga membuat game ini cukup unik dibandingkan game yang sejenis lainnya.

Berdasarkan jurnal "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini" metode pembelajaran melalui animasi lebih efektif dibandingkan melalui metode lainnya (Ponza, Jampel, Sudarma, 2018). Sehingga dibuatnya animasi 2D ini dikarenakan di usia anak-anak lebih menyukai pembelajaran melalui media animasi. Penggabungan animasi dan komik ini bertujuan untuk memberikan anak-anak kesan baru dalam melihat animasi. Serta digabungkannya dengan komik ini juga bertujuan agar melatih tingkat membaca anak-anak di usia dini.

Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka

Perancangan ini juga mengacu pada beberapa referensi yang sudah pernah dibuat. Referensi ini berfungsi agar dalam perancangan tidak keluar dari standar perancangan dan juga penelitian. Berikut ini referensi yang digunakan dalam perancangan perancangan ini.

Melalui sebuah jurnal yang berjudul "*Perancangan Animasi 2D "Pangeran Lembu Peteng" dengan Teknik Manual Drawing*" karya Halida Dwi Edyati dan Nugrahadi Ramadhani (2020:271 (Zaini, 2015)) mengatakan Tren animasi semakin meningkat di kota besar-kota besar di Indonesia. Menurut data dari BEKRAF, animasi merupakan salah satu sub-sektor industri kreatif prioritas yang menjadi fokus untuk dikelola dan dikembangkan untuk memajukan perekonomian negeri. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, sub-sektor film, animasi dan video menciptakan nilai tambah sebesar Rp. 1.578,2 Miliar rupiah dengan pertumbuhan mencapai 10,09%. Karena itu, pemerintah sedang mendorong produk animasi untuk bisa menembus pasar ekspor, baik dalam bentuk jasa pembuatan, maupun hasil karya berupa tayangan di televisi maupun di aplikasi digital serta hasil produk intelektual property dari sebuah karya animasi. Animasi manual drawing dinilai paling dekat dan familiar dengan masyarakat. Remaja tumbuh berkembang dengan menonton animasi di televisi. Animasi 2D memiliki keunggulan efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik

Jurnal di atas bermanfaat untuk mengetahui bagaimana perkembangan animasi di Indonesia. Jurnal diatas mengatakan bahwa sekarang ini banyak kota besar yang semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil pertumbuhan animasi sebesar 10,09%.

Sebuah Jurnal yang berjudul "*Pengembangan Media Film Pembelajaran Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah*" karya Manik Larasatic (2017:1) mengatakan Salah satu perkembangan teknologi dibidang hiburan adalah berkembangnya film animasi. Penyampaian informasi menggunakan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk

Raden Kusuma Candra Gusti Aji

Desain Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita "Ayam Dan Ikan Tongkol"

dijelaskan dengan hanya gambar atau secara lisan. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Film animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan ilmu pengetahuan tentang segala hal, karena tampilan yang menarik dengan berbagai warna sehingga dapat mengurangi kebosanan anak dalam pembelajaran.

Jurnal di atas bermanfaat untuk mengetahui bahwa animasi juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang unik untuk anak. Jurnal diatas mengatakan bahwa animasi berguna untuk melakukan visualisasi agar materi yang dijelaskan dapat tergambarkan dengan jelas.

Jurnal dengan judul "Penciptaan Film Pendek Animasi 2d Silent Comic Dengan Tema Rise Up Dengan Metode Rigging Menggunakan After Effect" karya Dinda Lorena Pinkan (2020:2) juga mengungkapkan Anak remaja memiliki kecenderungan menyukai film animasi, karena film animasi pada dasarnya didasarkan pada cerita-cerita dan gambar-gambar lucu yang berbau fantasi. Oleh karena itu anak-anak maupun remaja menyukai film kartun sebab mereka menggunakannya sebagai wadah untuk berfantasi dengan gambarnya yang unik dan lucu (Setiawan, 2013)

Jurnal di atas bermanfaat untuk mengetahui bagaimana tingkat minat menonton animasi pada anak-anak. Jurnal diatas mengatakan bahwa animasi pada dasarnya didasarkan pada cerita-cerita dan gambar-gambar lucu yang berbau fantasi. Oleh karena itu anak-anak maupun remaja menyukai animasi.

Menurut Jurnal "*Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*" karya Ahmad Zaini (2015:119) mencantumkan bahwa Rentang usia anak usia dini yaitu antara 4-6 tahun yang secara terminologi disebut juga sebagai anak usia pra sekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa golden age, di mana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian (Isjoni, 2011: 19).

Jurnal di atas bermanfaat untuk mengetahui kapan sebaiknya anak-anak mulai belajar. Jurnal diatas mengatakan bahwa usia anak usia dini yaitu antara 4-6 tahun menurut Para ahli menyebut sebagai masa golden age, di mana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%.

Menurut Jurnal yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2d Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kelas III Sd" karya Anisa Windari Septiani Putri (2016:3) banyak siswa yang belum memahami tentang ciri-ciri karakter tokoh-tokoh dalam cerita anak, dan juga masih banyak siswa tidak dapat menyimpulkan isi cerita dalam teks cerita anak. Hal tersebut dikarenakan belum adanya pemanfaatan sumber belajar yang maksimal oleh guru. Guru sudah menggunakan media untuk pembelajaran namun masih berupa media visual atau media cetak. Selama ini pemanfaatan LCD juga hanya untuk pembelajaran di kelas-kelas tinggi yang menggunakan media power point untuk mata pelajaran matematika, IPA, atau terkait komputer atau TIK. Padahal, mata pelajaran bahasa Indonesia yang cenderung memfokuskan pada 4 aspek, perlu adanya media yang dapat digunakan untuk melibatkan 4 aspek tersebut. Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan ceramah dari guru dan mengerjakan soal-soal dari buku. Kurangnya minat siswa dalam belajar, menyebabkan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Jurnal di atas bermanfaat untuk mengetahui bagaimana metode pembelajaran yang disukai oleh anak-anak. Jurnal diatas mengatakan bahwa siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan ceramah dari guru dan mengerjakan soal-soal dari buku. Kurangnya minat siswa dalam belajar, menyebabkan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Ada tugas akhir yang berjudul Pembuatan Animasi 2d Tentang Penerapan Kebersihan Pada Anak-Anak Usia Dini. Karya Melani Sinta Nurjanah tahun 2022. Dalam tugas akhir tersebut menciptakan sebuah animasi untuk anak usia dini yang bertema kebersihan. Animasi tersebut menggunakan teknik *single camera*. *Single camera* memiliki hal positif yaitu kontrol estetika gambar lebih detil, karena tiap shot bisa mengatur audio dan Cahaya. Tetapi juga memiliki hal negatif yaitu mengulang shot yg sama untuk mengambil angle yg berbeda pada satu adegan, berbeda, kesan yang di tampilkan berasa kurang.

Jurnal di atas memiliki perbedaan dengan tugas akhir ini. Tugas akhir ini menggunakan teknik *multi camera*. Teknik ini memiliki kelebihan Menghemat waktu dalam proses pengerjaan, Mood dan ekpresi pemain bisa terjaga dengan baik.

Kemudian ada tugas akhir yang berjudul Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng karya Afdal Anas (2019). Animasi ini menggunakan Teknik 3D dan juga menggunakan bidikan kamera langsung. Tidak terlalu mementingkan sudut sinematik dan penggambaran peristiwa secara jelas dalam kondisi tetentu.

Jurnal di atas memiliki perbedaan dengan tugas akhir ini. Tugas akhir ini memperhatikan sudut, perspektif, dan zoom dengan efek yang dilebih-lebihkan. Tujuannya untuk mengintensifikan suasana adegan dan menampilkan tindakan dengan efek ekstrem.

Itulah refrensi yang digunakan dalam perancangan perancangan ini. Referensi ini dipilih atas dasar materi yang diangkat dan juga kesamaan tema yang diangkat. Refrensi tersebut juga memiliki isi yang cukup mirip sehingga hasil penelitian yang telah dibuat tersebut dapat bermanfaat untuk perancangan ini. Perancangan yang dibuat ini memiliki konsep animasi 2D yang berbeda yaitu menggabungkan unsur animasi serta komik. Perancangan ini juga memiliki tujuan untuk membuat anak usia dini senang bermain dan belajar secara bersamaan. Sehingga akan memberikan kesan baru dalam pembelajaran melalui media animasi.

Metode

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif yaitu metode deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna ditonjolkan dalam penelitian jenis ini dengan landasan teori yang dijadikan pedoman sehingga fokus penelitian sesuai dengan fakta/data di lapangan.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dipusatkan. Pemilihan lokasi berdasarkan observasi bahwa Wilayah kota Surakarta membutuhkan suatu metode pembelajaran baru yaitu Animasi 2D.

C. Sumber Data

Jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Raden Kusuma Candra Gusti Aji

Desain Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita "Ayam Dan Ikan Tongkol"

1. TK AL-Islam Jalan Veteran No. 261 Serengan Serengan Surakarta dan lingkungan sekitar.
2. Narasumber : sebagai narasumber utama adalah Kepala TK AL-Islam.
3. Sumber tertulis antara lain: buku, jurnal dan artikel yang membahas mengenai Anak Usia Dini dan Animasi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk pelaksanaannya kita menggunakan metode observasi (pengamatan) dan metode interview (wawancara).

1. Metode observasi (pengamatan)
Metode observasi (pengamatan) adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang ada di kota Surakarta. Pada metode pengamatan ini, kami terjun ke lapangan untuk mengamati permasalahan yang ada di lokasi pelaksanaan kegiatan, dan fenomena-fenomena sosial yang terjadi di masyarakat.
2. Metode interview
Metode interview merupakan salah satu alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada narasumber. Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang merupakan Kepala Taman Kanak-kanak AL-Islam.

E. Analisis Data

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu metode deskriptif dan menggunakan analisis kualitatif. Proses dan makna ditonjolkan dalam penelitian jenis ini dengan landasan teori yang dijadikan pedoman sehingga fokus penelitian sesuai dengan fakta/data di lapangan. Metode penelitian akan dilakukan dalam beberapa tahap antara lain :

1. Memahami kota Surakarta dan lingkungannya.
2. Menentukan media yang akan digunakan dalam penyaluran Animasi 2D.
3. Tentukan gaya visual yang tepat sesuai.

Hasil

Tempat penelitian terletak di Wilayah Kota Surakarta dan sekitarnya.

1. Brief
Brief merupakan ringkasan dari hasil survei yang telah kita lakukan. Brief yang di dapat berupa anak usia 4-6 tahun merupakan masa anak dikenalkan belajar. Tetapi pada usia tersebut anak-anak masih ingin bermain. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran baru agar anak-anak usia dini merasa bermain padahal sambil belajar juga.
2. Creative Brief
Creative brief merupakan perancangan dari hasil brief yang telah dibuat. Creative brief yang saya buat berisi sebagai berikut:
 - a. Menyusun analisis data yang akan digunakan membuat perancangan Animasi 2D yaitu Segmentasi, Demografis, Geografis, Psikografi, USP, ESP, Positioning.

- b. Ilustrasi, Gaya ilustrasi yang saya gunakan yaitu gaya kartun. Untuk langkah-langkahnya pertama saya buat sketsanya di kertas, setelah itu saya buat digitalisasi dari sketsa tersebut.
- c. Software, Software sangatlah penting dalam suatu perancangan desain. Software yang saya gunakan yaitu software Photoshop, Clip Studio Paint, After Effects, Walkband, Adobe Audition, Cinema 4D dan Adobe Premiere.

Konsep kreatif yang ditemukan adalah:

Untuk mencapai proses pembuuatan animasi 2D, target ditentukan melalui beberapa langkah: pertimbangan berikut:

a. Segmentasi Audicene

1) Demografi

- a) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b) Usia : 25-35 tahun
- c) Ekonomi : Menengah keatas
- d) Tingkat Pendidikan : Sekolah Menengah Atas

2) Geografis

Wilayah kota Surakarta dan sekitarnya.

3) Psikografis

Orang tua yang ingin anaknya melihat dan mempelajari sesuatu yang baik dan baru.

4) Behavior

Orang tua yang suka mendampingi anaknya setiap saat.

b. Segmentasi market

1) Demografi

- a) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b) Usia : 4-6 tahun
- c) Ekonomi : Menengah keatas
- d) Tingkat Pendidikan : Taman Kanak-kanak

2) Geografis

Wilayah kota Surakarta dan sekitarnya.

3) Psikografis

Anak-anak yang ingin merasakan pembelajaran yang berbeda melalui video animasi.

4) Behavior

Anak-anak yang suka menonton film kartun, anime melalui handphone setiap saat.

c. USP

Animasi ini memiliki perbedaan dengan animasi lainya yaitu menggabungkan dengan unsur komik. Unsur komik yang dimasukkan yaitu terdapat dialog yang dimunculkan didalam bingkai dialog ketika karakter berbicara. Sehingga di dalam animasi ini terdapat bacaan yang akan membantu tingkat membaca pada anak. Konsep ini masih terbilang jarang dikarenakan biasanya animasi menampilkan gambar yang bergerak dan juga audio. Dengan menggunakan konsep ini anak-anak yang melihat animasi juga skaligus bisa membaca apa yang dikatakan oleh karakter.

d. ESP

Raden Kusuma Candra Gusti Aji

Desain Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita "Ayam Dan Ikan Tongkol"

Pada animasi ini memberikan kesan penonton merasa sudah melihat animasi yang bergaya baru dalam pembelajaran anak usia dini dan juga penonton merasa bagian dari komunitas orang-orang yang juga sudah melihat animasi Ayam dan Ikan Tongkol. Anak-anak biasanya bercerita kepada temanya untuk memberi tahu bahwa ia sudah melihat sebuah animasi. Anak-anak memberi tahu temannya dikarenakan jika tertinggal tidak melihat sesuatu yang tren maka akan mendapatkan spoiler oleh temannya. Bisa juga berakibat tidak bisa ikut obrolan temannya karena dia belum melihat sesuatu yang tren.

e. Positioning

Positioning merupakan strategi untuk menciptakan citra perusahaan agar mudah diingat atau dikenali oleh konsumen. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran baru kepada anak usia dini. Gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan animasi 2d berdasarkan USP dan ESP yang sudah ada. Maka gaya visual animasi 2d ini akan memakai gaya visual kartun. Untuk Media pendukung juga akan menggunakan gaya visual kartun. Gaya visual ini masih berkaitan erat dengan ilustrasi gaya komik, kartun bisa serupa karena ditujukan untuk mendongeng dan sering digunakan dalam panel bersama dengan kata-kata dan plot untuk menceritakan sebuah cerita. Ilustrasi kartun biasanya memiliki kepekaan yang kekanak-kanakan dan aneh. Penggambaran yang sederhana, Gambar yang jelas dan mudah dipahami, penggunaan warna-warna cerah dan kontras. Sehingga gaya visual kartun ini cocok dengan target audience yaitu anak usia dini.

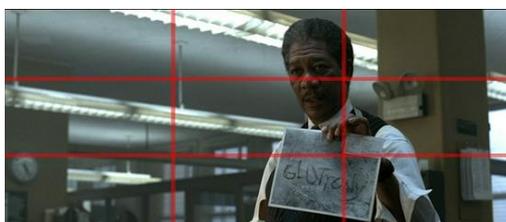
1. Strategi Perancangan

a. Layout

Rule of Thirds

Rule of thirds merupakan komposisi objek dalam sebuah gambar atau video sehingga gambar yang agar terlihat bagus. Biasanya menggunakan 9 buah kotak dan

objek diletakkan di garis pembagi kanan atau kiri 9 kotak tersebut. Ratio yang digunakan yaitu 16 : 9 window screen.



Gambar 1.0 Rule of Thirds
(halcyonrealms.com, 2024)

b. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan animasi 2d ini menggunakan warna cerah. Warna cerah memudahkan anak usia dini untuk membedakan warna dengan jelas.

Raden Kusuma Candra Gusti Aji

Desain Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita "Ayam Dan Ikan Tongkol"



Gambar 1.1 Warna cerah
([creativefabrica.com](https://www.creativefabrica.com), 2024)

c. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada animasi "Ayam dan Ikan Tongkol" menggunakan gaya kartun, dimana gaya tersebut memiliki ciri khas warna yang cerah, gambar sederhana dan mudah dipahami.

d. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan animasi "Ayam dan Ikan Tongkol" ini adalah Gochihand.

GOCHIHAND
abcdefghijklmnopqrstuwx3
ABCDEFGHIJKLMNopqRSTUVWwxyz
1234567890

Gambar 1.2 Gochihand
([creativefabrica.com](https://www.creativefabrica.com), 2024)

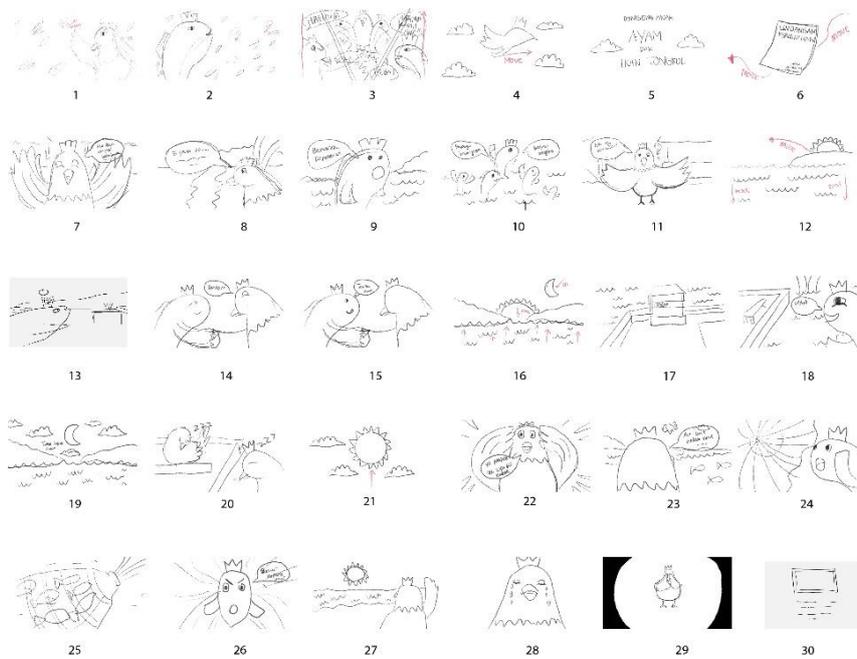
f. Color system

Untuk display pada komputer menggunakan color system RGB

2. Story Board

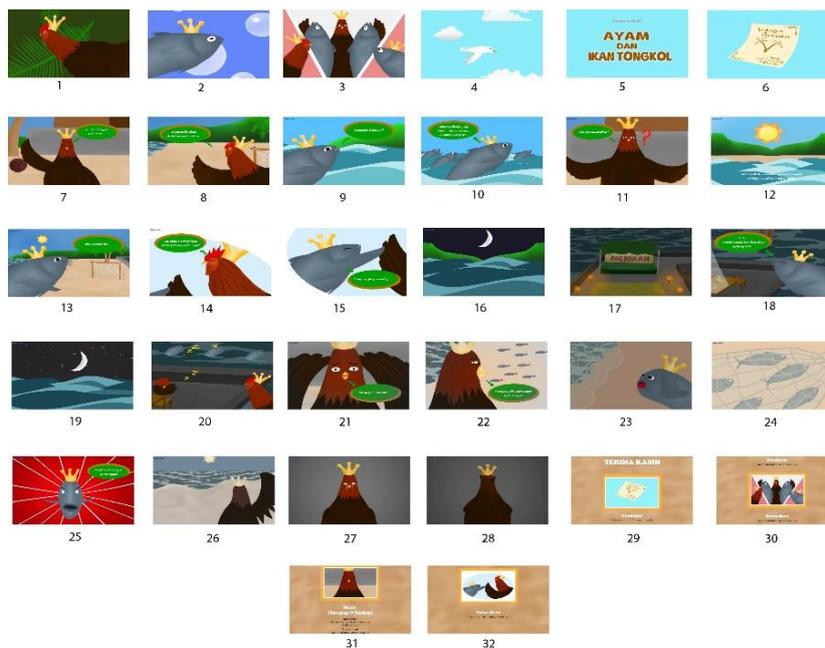
Raden Kusuma Candra Gusti Aji

Desain Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita "Ayam Dan Ikan Tongkol"



Gambar 1.3 Story Board
(Raden Kusuma Candra Gusti Aji 2024)

3. Scene Preview



Gambar 1.4 Scene Preview
(Raden Kuusuma Candra Gusti Aji 2024)

Kesimpulan Dan Saran

Simpulan

Usia dini merupakan awal mula dikenalkannya belajar pada anak-anak. Pada usia ini biasanya anak-anak akan diajarkan tentang hal apa yang boleh dilakukan dan hal yang tidak boleh dilakukan. Namun pada usia tersebut anak-anak belum bisa belajar yang terlalu berat. Sehingga membutuhkan suatu metode pembelajaran yang dianggap bermain oleh anak. Padahal sebenarnya anak itu bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar membuat anak usia dini tidak jenuh ketika belajar. Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode wawancara dan juga metode pengamatan. Animasi 2D merupakan media yang di rasa tepat untuk digunakan dalam perancangan ini. Animasi ini memiliki perbedaan dengan animasi lainnya. Animasi ini merupakan animasi yang digabungkan dengan komik. Animasi yang saya buat ini terinspirasi oleh game dari Jepang yang berjudul "Persona 5". Dibuatnya animasi 2D ini saya buat dikarenakan di usia anak-anak lebih menyukai pembelajaran melalui media animasi. Penggabungan animasi dan komik ini bertujuan untuk memberikan anak-anak kesan baru dalam melihat animasi. Serta digabungkannya dengan komik ini juga bertujuan agar melatih tingkat membaca anak-anak di usia dini.

Saran

Setelah melakukan penelitian dan perancangan masalah ini penulis mempunyai saran yang di dapat dari hasil selama melakukan penelitian dan perancangan ini , saya yang ingin memberikan saran kepada orang tua anak dan juga pengajar anak yaitu di usia anak yang masih dini anak-anak akan lebih suka bermain. Oleh karena hal itu maka peran orang tua dan pengajar sangatlah penting dalam menyikapi hal ini. Seperti bagaimana cara agar anak tetap belajar walaupun si anak menganggap ia sedang bermain. Serta media yang dirasa cocok agar anak merasa senang belajar dan bermain dalam usia dini tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Jurnal dan Buku

- Edyati, H. D., & Ramadhani, N. (2020). Pangeran Lembu Peteng" dengan Teknik Manual Drawing. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*, 271-276.
- Musman, A. (2023). *Bagaimana Cara Mendidik Anak ?* Yogyakarta: ANAK HEBAT INDONESIA.
- Ricky, W. P., & Ahmad, T. S. (2022). *Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Zaini, A. (2015). BERMAIN SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA DINI. *ThufuLA*, 118-134.

Sumber Online

- <https://dianisa.com/pengertian-animasi/>
- <https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-animasi/>
- <https://www.mainmain.id/r/6311/on-this-date-7-april-1906-animasi-pertama-dibuat-seorang-kartunis-jurnalis>
- <https://www.liputan6.com/hot/read/4568241/pengertian-komik-menurut-para-ahli-lengkap-contoh-contohnya>
- <https://www.ibudanbalita.com/artikel/anak-usia-dini-pengertian-hal-penting-yang-harus-diajarkan>