

ABSTRAK

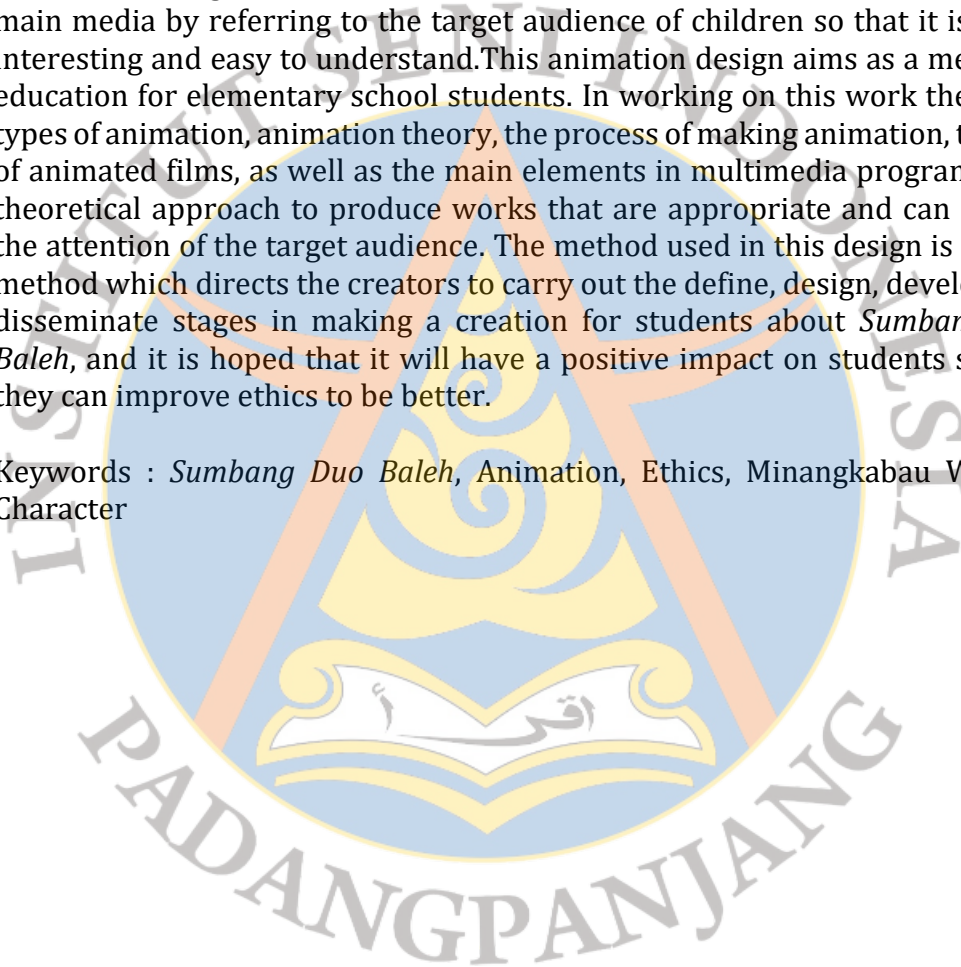
Sumbang Duo Baleh merupakan sebuah konsep etika yang memiliki arti janggal. Nilai-nilai yang terdapat dalam konsep *Sumbang Duo Baleh* adalah nilai etika dan nilai estetika sebagai tuntunan moral, memperbaiki cara hidup, sikap dari diri anak yang berguna untuk memperbaiki akhlak. Namun perilaku perempuan Minangkabau saat ini tidak lagi menjadikan nilai adat dan agama sebagai pedoman dalam bertingkah laku. Konsep *Sumbang Duo Baleh* bisa menghilang bahkan tidak ada sekolah yang memberikan bahan pembelajaran mengenai *Sumbang Duo Baleh* karakter perempuan Minangkabau. Animasi ini dipilih sebagai media utama dengan merujuk pada *target audience* anak-anak sehingga lebih menarik dan mudah dipahami. Perancangan animasi ini bertujuan sebagai sarana edukasi kepada anak-anak dalam pembelajaran untuk anak-anak Sekolah Dasar. Dalam menggarap karya ini terdapat jenis animasi, teori animasi, proses pembuatan animasi, penggunaan film animasi, serta elemen utama dalam program multimedia sebagai pendekatan teori untuk menghasilkan karya yang sesuai dan dapat menarik perhatian *target audience*. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 4D yang mengarahkan pencipta melakukan tahap *define, design, develop* dan *disseminate* dalam membuat sebuah karya penciptaan bagi anak-anak tentang *Sumbang Duo Baleh*, dan diharapkan mendapatkan dampak positif bagi anak-anak sehingga dapat memperbaiki etika menjadi lebih baik lagi.

Kata Kunci : *Sumbang Duo Baleh*, Animasi, Etika, Karakter Perempuan Minangkabau

ABSTRACT

Sumbang Duo Baleh is an ethical concept that has an odd meaning. The values contained in the concept of *Sumbang Duo Baleh* are ethical values and aesthetic values as moral guidance, improving the way of life, attitudes of children that are useful for improving morals. However, the current behavior of *Minangkabau* women no longer uses traditional and religious values as guidelines for behavior. The concept of *Sumbang Duo Baleh* can disappear even if there are no schools that provide learning materials about *Sumbang Duo Baleh* for *Minangkabau* women characters. This animation was chosen as the main media by referring to the target audience of children so that it is more interesting and easy to understand. This animation design aims as a means of education for elementary school students. In working on this work there are types of animation, animation theory, the process of making animation, the use of animated films, as well as the main elements in multimedia programs as a theoretical approach to produce works that are appropriate and can attract the attention of the target audience. The method used in this design is the 4D method which directs the creators to carry out the define, design, develop and disseminate stages in making a creation for students about *Sumbang Duo Baleh*, and it is hoped that it will have a positive impact on students so that they can improve ethics to be better.

Keywords : *Sumbang Duo Baleh*, Animation, Ethics, *Minangkabau* Women Character



DAFTAR ISI

	Halaman
COVER LUAR.....	i
COVER DALAM	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN PENULIS	vii
PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
GLOSARIUM	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	5
1. Tujuan Penciptaan	5
2. Manfaat Penciptaan.....	6
BAB II KONSEP DAN METODE PENCIPTAAN	7
A. Tinjauan Karya	7
B. Observasi dan Data Lapangan	10
C. Konsep Garapan, Perancangan Karya dan Pendekatan.....	19
1. Konsep Garapan	19
a. Konsep Verbal	19
b. Konsep Visual	20
2. Perancangan Karya	21
a. Persiapan Awal	21

b. Alternatif Sketsa	24
c. Pengolahan Digital	28
d. Perwujudan Karya	28
3. Pendekatan	28
a. Animasi.....	28
b. Jenis-Jenis Animasi.....	29
c. Proses Pembuatan Film Animasi.....	30
d. Penggunaan Film Animasi.....	34
e. Elemen-Elemen Utama Dalam Program Multimedia	34
D. Metode Penciptaan	36
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	36
2. <i>Design</i> (Penciptaan))	37
3. <i>Develop</i> (Tahap Pengembangan).....	37
4. <i>Disseminate</i> (Tahap Diseminasi)	38
D. Kerangka Konseptual	39
BAB III TEKSTUR KARYA	40
A. Struktur Karya.....	40
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	40
a. Analisis Awal-Akhir	40
b. Analisis Target Audience	40
1). Segmentasi Geografis.....	40
2). Segmentasi Demografis.....	41
3). Segmentasi Psikografis	41
c. Analisis Konsep	41
d. Analisis Media	41
1). Media Utama.....	42
2). Media Pendukung.....	42
2. <i>Design</i> (Penciptaan)	44
a. Tujuan Kreatif	44
b. Peta Pemikiran (Mind Mapping)	44

c. Strategi Kreatif	46
1). Tipografi.....	46
2). Warna.....	47
3). Sinopsis	48
4). Picturemark.....	49
5). Karakter	50
6). Narasi.....	65
7). Lirik Lagu.....	68
8). Storyline.....	69
9). Storyboard	79
10). Sketsa.....	85
11). Pengolahan Digital.....	101
12). Backsound	117
13). Proses Penciptaan Karya	117
14). Apliaksi Media Utama.....	120
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	121
a. Poster	121
b. Stand Karakter	125
c. Pouch Kanvas	128
d. Boneka Karakter	132
e. Sticker	135
f. Gantungan Kunci	139
g. Instagram	143
f. Youtube	146
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	150
B. Tekstur Karya	151
C. Desain (Tata Ruang) Pameran.....	151
D. Organisasi Pelaksana.....	152
BAB IV PENUTUP	154
A. Kesimpulan.....	154

B. Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA	156
WEBTOGRAFI	157
DAFTAR INFORMAN	158
LAMPIRAN.....	155



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyline Awal.....	21
Tabel 2. Kerangka Konseptual.....	39
Tabel 3. Tipografi.....	47
Tabel 4. Warna.....	47
Tabel 5. Narasi	65
Tabel 6. Alternatif <i>Storyline</i> 1	69
Tabel 7. Alternatif <i>Storyline</i> 2	74
Tabel 8. <i>Storyboard</i>	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Film Animasi “Nussa : Belajar Jualan”	8
Gambar 2. Film Animasi “Selamat Ulang Tahun Nadia”	8
Gambar 3. Animasi Kisah Rakyat Legenda Pesut Mahakam	9
Gambar 4. Animasi <i>Motion Graphic</i> “ABC Around Me”	10
Gambar 5. <i>Sumbang Duduak</i> di Kantor RLA Agency	11
Gambar 6. Foto Bersama Ibu Fauziah Zaini Ketua DPD Bundo Kanduang	16
Gambar 7. Foto Ibu Mutia Haryani dan Anak Murid SD Negeri 23 Padang ...	17
Gambar 8. Foto Anak-Anak SD Negeri 23 Padang	17
Gambar 9. Foto Bersama Mak Katik, Budayawan	19
Gambar 10. Sketsa 1	25
Gambar 11. Sketsa 2	26
Gambar 12. Sketsa 3	27
Gambar 13. <i>Mind Mapping</i>	45
Gambar 14. Komprehensif <i>Picturemark</i>	49
Gambar 15. Final <i>Picturemark</i>	50
Gambar 16. Referensi Karakter Utama	51
Gambar 17. Sketsa Karakter Utama	52
Gambar 18. <i>Digital</i> Karakter Utama	53
Gambar 19. Referensi Karakter Pendukung 1	54
Gambar 20. Referensi Karakter Pendukung 2	54
Gambar 21. Referensi Karakter Pendukung 3	55
Gambar 22. Sketsa Karakter Pendukung 1,2,3	56
Gambar 23. <i>Digital</i> Karakter Pendukung 1,2,3	57
Gambar 24. Referensi Karakter Pendukung 4	58
Gambar 25. Sketsa Karakter Pendukung 4	59
Gambar 26. <i>Digital</i> Karakter Pendukung 4	60
Gambar 27. Referensi Karakter Pendukung 5	61
Gambar 28. Referensi Karakter Pendukung 6	61
Gambar 29. Referensi Karakter Pendukung 7	62

Gambar 30. Sketsa Karakter Pendukung 5,6,7	63
Gambar 31. <i>Digital</i> Karakter Pendukung 4.....	64
Gambar 32. Sketsa <i>Scene</i> 1	85
Gambar 33. Sketsa <i>Scene</i> 4	86
Gambar 34. Sketsa <i>Scene</i> 5	87
Gambar 35. Sketsa <i>Scene</i> 8	88
Gambar 36. Sketsa <i>Scene</i> 9	89
Gambar 37. Sketsa <i>Scene</i> 10	90
Gambar 38. Sketsa <i>Scene</i> 11	91
Gambar 39. Sketsa <i>Scene</i> 12	92
Gambar 40. Sketsa <i>Scene</i> 13	93
Gambar 41. Sketsa <i>Scene</i> 14	94
Gambar 42. Sketsa <i>Scene</i> 15	95
Gambar 43. Sketsa <i>Scene</i> 16	96
Gambar 44. Sketsa <i>Scene</i> 17	97
Gambar 45. Sketsa <i>Scene</i> 18	98
Gambar 46. Sketsa <i>Scene</i> 19	99
Gambar 47. Sketsa <i>Scene</i> 20	100
Gambar 48. <i>Digital Scene</i> 1	101
Gambar 49. <i>Digital Scene</i> 4	102
Gambar 50. <i>Digital Scene</i> 5	103
Gambar 51. <i>Digital Scene</i> 8	104
Gambar 52. <i>Digital Scene</i> 9	105
Gambar 53. <i>Digital Scene</i> 10	106
Gambar 54. <i>Digital Scene</i> 11	107
Gambar 55. <i>Digital Scene</i> 12	108
Gambar 56. <i>Digital Scene</i> 13.....	109
Gambar 57. <i>Digital Scene</i> 14	110
Gambar 58. <i>Digital Scene</i> 15	111
Gambar 59. <i>Digital Scene</i> 16.....	112

Gambar 60. <i>Digital Scene</i> 17	113
Gambar 61. <i>Digital Scene</i> 18	114
Gambar 62. <i>Digital Scene</i> 19	115
Gambar 63. <i>Digital Scene</i> 20	116
Gambar 64. Pengolahan Digital Menggunakan Adobe Photoshop	118
Gambar 65. Pengolahan Digital Menggunakan Adobe Photoshop	118
Gambar 66. Pengolahan Transisi Menggunakan Adobe After Effect	119
Gambar 67. Pengolahan Transisi Menggunakan Adobe After Effect	120
Gambar 68. Aplikasi Media	120
Gambar 69. Layout Kasar Poster	121
Gambar 70. Alternatif Poster 1	122
Gambar 71. Alternatif Poster 2	122
Gambar 72. Alternatif Poster 3	123
Gambar 73. Desain Terpilih Poster	123
Gambar 74. Pengaplikasian Poster	124
Gambar 75. Layout <i>Stand</i> Karakter	125
Gambar 76. Alternatif <i>Stand</i> Karakter 1	126
Gambar 77. Alternatif <i>Stand</i> Karakter 2	126
Gambar 78. Alternatif <i>Stand</i> Karakter 3	126
Gambar 79. Desain Terpilih <i>Stand</i> Karakter	127
Gambar 80. Pengaplikasian <i>Stand</i> Karakter	128
Gambar 81. Layout Kasar <i>Pouch</i> Kanvas	128
Gambar 82. Alternatif <i>Pouch</i> Kanvas 1	129
Gambar 83. Alternatif <i>Pouch</i> Kanvas 2	129
Gambar 84. Alternatif <i>Pouch</i> Kanvas 3	130
Gambar 85. Desain terpilih <i>Pouch</i> Kanvas	130
Gambar 86. Pengaplikasian <i>Pouch</i> Kanvas	131
Gambar 87. Layout Kasar Boneka Karakter	132
Gambar 88. Alternatif Boneka Karakter 1	132
Gambar 89. Alternatif Boneka Karakter 2	133

Gambar 90. Alternatif Boneka Karakter 3	133
Gambar 91. Desain Terpilih Boneka Karakter	134
Gambar 92. Pengaplikasian Boneka Karakter	134
Gambar 93. Layout Kasar <i>Sticker</i>	135
Gambar 94. Alternatif Desain <i>Sticker</i> 1	136
Gambar 95. Alternatif Desain <i>Sticker</i> 2	136
Gambar 96. Alternatif Desain <i>Sticker</i> 3	136
Gambar 97. Desain Terpilih <i>Sticker</i>	137
Gambar 98. Pengaplikasian <i>Sticker</i>	138
Gambar 99. <i>Layout</i> Kasar Gantungan Kunci	139
Gambar 100. Alternatif Desain Gantungan Kunci 1	140
Gambar 101. Alternatif Desain Gantungan Kunci 2	140
Gambar 102. Alternatif Desain Gantungan Kunci 3	140
Gambar 103. Desain Terpilih Gantungan Kunci	141
Gambar 104. Pengaplikasian Gantungan Kunci	142
Gambar 105. Layout Kasar Feed Instagram	143
Gambar 106. Desain Terpilih <i>Feed</i> Instagram	144
Gambar 107. Pengaplikasian Feed Instagram	145
Gambar 108. Layout Kasar <i>Banner</i> Youtube	146
Gambar 109. Alternatif <i>Banner</i> Youtube 1	147
Gambar 110. Alternatif <i>Banner</i> Youtube 2	147
Gambar 111. Alternatif <i>Banner</i> Youtube 3	148
Gambar 112. Desain Terpilih <i>Banner</i> Youtube	149
Gambar 113. Pengaplikasian Banner Youtube	150
Gambar 114. Desain Tata Ruang Pameran	152