

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu *aktif, dinamis, antusias* dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, disengar, dirasakan, dan mereka seolah-olah tak pernah berhenti *berekplorasi* dan belajar. anak memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. (Sudjiono Yuliani (2009:6)).

Perilaku adalah cerminan kepribadian seseorang yang tampak dalam perbuatan dan interaksi terhadap orang lain dalam lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, masa usia dini adalah masa yang peka untuk menerima pengaruh dari lingkungan. Sedangkan sopan santun adalah sikap seseorang terhadap apa yang ia lihat, ia rasakan dalam situasi dan kondisi apapun.

Pada kenyataannya semua tahu bahwa pada zaman sekarang ini tata krama atau sopan santun merupakan sesuatu yang mahal. Bagaimana tidak, semakin lama sikap sopan santun terutama pada anak-anak semakin berkurang. Walaupun disekolah pelajaran sopan santun sudah terintegrasi dalam kurikulum ataupun Pendidikan agama. Akan tetapi jika didalam keluarga penerapan sopan santun tidak dilakukan maka anak-anak pun akan

semakin bertingkah laku tidak sopan, karena mereka akan meniru perilaku dari orang sekitar dan lebih-lebih tontonan televisi yang kurang mendidik.

Keluarga sebagai lingkungan yang utama hendaknya memberikan perhatian kepada anak untuk selalu membiasakan anak beretika. Tidak hanya santun Ketika di luar rumah, saat di rumah mereka bersikap biasa. Factor utama adalah kurangnya pembiasaan yang diberikan kepada anak, sehingga etika anak kurang optimal. Metode pembelajaran yang diberikan selama ini belum dapat merangsang anak untuk ber etika baik. Orang tua atau guru hendaknya memberikan contoh secara terus menerus, tentang pembiasaan perilaku yang baik dalam kegiatan sehari-hari. Jadi jika pembiasaan-pembiasaan ini dilakukan setiap hari, maka anak juga akan dengan sendirinya terbiasa dengan etikad baik.

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa perancang akan membuat karya perancangan media edukasi tentang perilaku teladan Buya Hamka, yang mana karya ini dapat mengedukasi masyarakat dengan keteladanan-keteladanan dari sosok Buya Hamka sendiri. Melalui karya-karyanya dan keteladanan sikap hidupnya yang dapat dilihat dalam berbagai corak tulisan dan buku karyanya tersebut serta buku biografi yang mengisahnya. Hamka dapat menjadi salah seorang sosok yang sangat relevan dalam memberikan pengaruh terhadap pemikiran di masyarakat.

Pada sebuah acara saling sapa, anak dari Buya Hamka yaitu Buya Afif Hamka menyampaikan sebuah Dakwah yang berjudul “Meneladani Sang Ayah Bangsa”. Pada dakwah tersebut Buya Afif Hamka

menyampaikan bahwa Buya Hamka adalah seorang pengagum penyair Mesir Syauqi Bek. Buya Afif menggambarkan pribadi ayahnya lembut namun tegas dan teguh pendirian. Sebagai ulama, Buya Hamka sadar betul akan tugasnya menegakkan kebenaran, walau terasa pahit. Buya Hamka tegas dalam soal akidah, namun dalam soal bermuamalah ia santut dan lembut, sikapnya mencerminkan pribadinya yang sosok pemaaf dan tak pernah menaruh dendam.

Dalam perancangan media edukasi tentang perilaku teladan Buya Hamka melalui media Animasi 2D ini akan disampaikan beberapa keteladanan Buya Hamka yang memotivasi. Animasi 2D adalah sebuah karya gambar yang menggunakan lingkaran 2 dimensi dan digerakkan secara berurutan. Setiap gambar memiliki urutan masing-masing yang akan membentuk sebuah frame berlatar belakang 2 dimensi. Animasi 2D adalah animasi yang menggunakan sketsa gambar, kemudian sketsa gambar tersebut digerakkan satu persatu, maka akan terlihat seperti nyata. Keteladanan Buya Hamka ini akan dihadirkan yang sesuai dengan pemahaman anak-anak, karakter yang berbentuk lucu dan imut bahkan gambar yang *full color* dan teks yang ada didalamnya akan lebih menarik dan anak-anak tidak bosan untuk menontonnya, dan audio yang digunakan memakai audio yang sesuai dengan karakter anak-anak media ini juga akan memudahkan guru dan orang tua untuk menjelaskan kepada anak-anak.

Pemilihan Animasi 2D sebagai media dari perancangan ini dikarenakan target audiencenya anak-anak umur 8-10 tahun yang mana

anak-anak di umur yang masih belia, mereka lagi di fase menyukai tontonan yang lucu-lucu. Disamping anak-anak suka, animasi memiliki cerita yang lucu dan dapat dipahami, tampilan yang menarik, karakter yang relefan, dan sebagainya. Oleh sebab itu animasi sebagai media edukasi dengan menampilkan keteladanan dari sosok Buya Hamka, dengan demikian diharapkan dapat mengedukasi etika anak menjadi lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang media edukasi dari keteladanan sosok Buya Hamka melalui media Animasi 2D yang edukatif dan kreatif?

C. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas maka dapat dijadikan acuan dalam menentukan tujuan dari penciptaan sebagai berikut:

- a. Mengatasi perilaku anak-anak agar berubah kearah positif dengan media edukasi berupa cerita bergambar dengan media animasi 2d mengenai perilaku teladan yang dimiliki sosok tokoh Buya Hamka yang patut di teladani bagi anak-anak.

- b. Untuk menjadikan media edukasi bagi masyarakat terhadap cerita dari sosok keteladanan Buya Hamka.
- c. Membuat media edukasi sebagai sarana hiburan dari tontonan untuk anak-anak sekaligus sebagai media pembelajaran Pendidikan karakter.

2. Manfaat Perancangan

a. Bagi Perancang

- 1) Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat media edukasi.
- 2) Untuk mendokumentasikan cerita-cerita tokoh adat di berbagai daerah yang dapat diteladani

b. Bagi Instansi

- 1) Menjadi bahan referensi bagi mahasiswa lain dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
- 2) Mengembangkan ide dan kreativitas dalam menciptakan karya yang mudah dipahami.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Memberikan tontonan yang bermanfaat untuk anak-anak sehingga bisa meneladani kemuliaan dari sosok Buya Hamka.
- 2) Membantu media pembelajaran yang mudah dipahami oleh target audience.

D. Tinjauan Karya

Perancangan Media edukasi Tentang sosok ulama Minangkabau Buya Hamka dilakukan sebagai bentuk jawaban atau solusi atas permasalahan yang dimiliki oleh anak-anak sekarang karena Sebagian besarnya hanya tau game , dan semakin banyak juga tontonan yang tidak bermutu bagi anak-anak. Perancangan ini bertujuan agar anak-anak mengetahui tentang tokoh adat, terkhususnya masyarakat Minangkabau dapat mengenali tokoh adat seperti Buya Hamka yang patut diteladani sifat dan kepribadiannya. Konsep perancangan dalam merancang media edukasi ini dimulai dari menentukan konsep desain, menulis synopsis, membuat story line, membuat desain karakter, pembuatan sketsa, lineart, digitalisasi dan pewarnaan. Karakter yang dibuat sesuai dengan tokoh yang ada pada cerita, membuat audio visualnya, dan disebarluaskan pada media-media sosial agar banyak peminat.

Menonton adalah salah satu kegiatan yang disukai anak-anak, menarik perhatian anak dan mudah meniru hal-hal yang dilakukan karakter animasi yang mereka tonton. Jika mereka tonton bukan sekedar animasi hiburan, tapi juga memiliki unsur Pendidikan didalamnya, maka anak secara tidak langsung akan mendapat ilmu pengetahuan yang baru. Oleh karena itu karya yang menjadi referensi pembanding diantaranya:

1. Diva the Series

Diva the Series merupakan serial kartun local produksi Kastari Animation. Tayangan yang mereka sajikan tak hanya mendidik, namun juga penuh pesan moral. Hal itu bertujuan agar anak bisa belajar hal-hal positif. Diva the Series menceritakan seorang gadis bernama Diva yang selalu bersama kucing putih peliharaannya bernama Pupus. Tidak hanya itu, ia juga memiliki empat sahabat baik yakni Mona, Putu, Tomi, dan Febi. Mereka semua berasal dari berbagai latar belakang suku dan agama.

Persamaan karya di atas dengan karya perancang adalah sama-sama membuat ide karya berbentuk animasi menceritakan perilaku baik terhadap anak-anak dan edukasi mengenai tingkah laku seseorang, namun yang berbeda didalam animasi yang perancang ciptakan, pengkarya lebih memaparkan sifat dan keteladanan yang penyabar, bisa berdamai dengan diri sendiri, pemaaf dan saling tolong menolong yang ada pada diri Buya Hamka.



Gambar 1
Diva Theseries
(sumber : Youtube.com)

2. Zidan dan Zahra

Animasi Zidan dan Zahra adalah animasi yang menceritakan seorang anak bernama Zidan yang berumur 7 tahun, dia mempunyai seorang kakak perempuan yang bernama Zahra yang berumur 8 tahun, mereka adalah anak yang baik dan pintar. Animasi ini bercerita tentang kedua kakak beradik yang belajar untuk bersabar dalam menghadapi apapun karena dari nasehat ibu mereka anak yang sabar adalah anak yang disayang Allah SWT. Animasi Zidan dan Zahra tayang di channel Youtube Anak Muslim.

Perbandingan dengan karya saya sama-sama mengambil animasi sebagai ide dalam penggarapannya. Namun perbedaannya adalah dalam animasi Zidan dan Zahra memberikan pelajaran dari sifat sabar dan selalu patuh dengan nasehat orang tua, sedangkan karya yang perancang buat menceritakan karakter seorang Buya Hamka di mana memiliki contoh sifat yang baik bagi anak-anak kedepannya.



Gambar 2
Zidan dan Zahra
(sumber: youtube.com)

3. Syamil dan Dodo

Animasi ini memiliki tokoh utama Syamil dan Dodo. Dua sahabat yang sering kali bertentangan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Tentu saja pertentangan ini berada dalam batas kewajaran misalnya dengan mengungkap kelalaian dalam berbuat kebaikan. Uniknya, dalam setiap pertentangan dan kesalah pahaman terdapat beberapa adegan lucu yang menggelitik penonton semua kalangan. Mulai dari terjatuh, ketiduran, hingga dikejar-kejar anjing.

Persamaan dari karya perancang sama-sama mengambil animasi 2D, pembeda pada animasi syamil dan dodo yaitu animasi Syamil dan Dodo menceritakan 2 sifat anak yang bertolak belakang, sedangkan karya yang perancang ceritakan tentang sifat satu orang saja.



Gambar 3
Syamil dan Dodo
(sumber : kompasiana.com)

Berdasarkan dari ketiga karya pembanding di atas berupa karya-karya animasi yang terdiri dari berbagai jenis objek pembahasan yang mengangkat permasalahan perilaku anak-anak dan terdapat perbedaan dengan karya yang perancang kerjakan yaitu pada pemilihan karakter, perancang lebih cenderung memakai karakter kakek-kakek dan diiringi

oleh anak kecil karena dari tingkah laku dan nasehat kakek anak dapat terinspirasi dari keteladanan yang baik. Agar anak-anak tidak bosan dengan tontonannya, perancang memilih karakter dengan bentuk yang lucu.

E. Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

a. Tipografi

Dalam desain grafis, tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan saat membaca. Tipografi memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan bentuk komunikasi visual, baik sebagai unsur utama maupun perlengkapan. Tipografi juga bisa menjadi inti gagasan suatu komunikasi grafik dan huruf menjadi satu-satunya visualisasi yang efektif. Secara umum tipografi diartikan seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni Menyusun huruf cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf. Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antar konsep dan komposisi karya. Tipografi lebih dari sepuluh ribu berlaku secara internasional dan sudah dibakukan.

b. Warna

Warna adalah suatu hal yang penting dalam menentukan respon dari orang, warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang. Setiap warna akan memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung dari latar belakang pengamatnya. Warna akan dapat membuat kesan atau mood untuk keseluruhan gambar atau grafis. Setiap warna memiliki daya tarik yang berbeda dan dalam penggunaannya diharapkan dapat menciptakan keserasian dan membangkitkan emosi. Warna dikelompokkan mejadi beberapa salah satunya yang digunakan dalam buku, yaitu:

Warna primer adalah warna-warna yang paling kuat, merupakan warna utama dalam penbentukan warna-warna lainnya, warna pokok terdiri dari tiga yaitu: merah, biru, kuning. Arti perpaduan warna diatas pun dapat terlihat antara warna merah, kuning, dan biru. Warna kuning biasa diartikan sebagai warna keceriaan, sehingga kuning mengartikan suatu keceriaan yang dituju kepada orang lain. Sedangkan warna merah mengartikan suatu Gerakan sosial, dan warna biru dapat diartikan sebagai kekuatan, dingin, dan sejuk.

c. Layout

Layout pada dasarnya merupakan tata letak suatu elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam medi tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Layout juga merupakan upaya untuk menentukan suatu tata letak yang sesuai dengan estetika suatu bidang yang disusun.

Dalam buku yang berjudul layout dasar dan penerapannya Kembali memaparkan tentang layout berkaitan dengan elemen-elemen yang ada di sebuah layout. Elemen-elemen ini nantinya memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta melahirkan kenyamanan Ketika membacanya. Selain itu, kemudahan dalam mencari informasi juga diperlukan dalam sebuah layout terkait dengan navigasi dan estetika (Rustan, 2009:27).

Rustan membagi elemen layout menjadi:

- 1.) Elemen Teks, yakni komponen-komponen dalam sebuah layout yang meliputi *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul, *pull quotes*, *callouts*, *kickers*, *mutual caps*, *indent*, *lead line*, *spasi*, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead*.
- 2.) Elemen Visual, elemen-elemen dalam sebuah layout meliputi foto, *artwork*, infografis, garis, kotak.
- 3.) *Invisible Element*, elemen-elemen yang berfungsi sebagai acuan penempatan sebuah elemen. *Invisible element* ini meliputi *margin*

dan grid. Margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. *Margin* juga mencegah resiko kesalahan potong pada saat proses cetak. Selain itu margin memberikan kesan rapih dan enak dilihat secara estetik. *Grid* memudahkan audiens menentukan peletakan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout*.

4.) *Negative Space* atau *White Space*, yaitu ruang kosong yang ditunjukan agar penempatan karya tidak terlalu penuh pada suatu bidang, ruang kosong ini juga digunakan untuk memberikan *emphasis* atau penekanan pada objek-objek tertentu. Selain itu, dapat membuat audiens menjadi lebih nyaman dan lebih mudah memahami isi dalam *layout*. Ruang kosong ini memberikan kesan aliran dalam desain dan sekaligus akan membangun keseimbangan dalam desain jika dikomposisikan secara pas.

2. Media

Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dalam konteks dunia Pendidikan, Gelach dan Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat

siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan Menyusun Kembali informasi visual atau verbal.

Dari kedua penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

3. Edukasi

Edukasi menurut Decsa (2021), adalah proses perubahan sikap dan perilaku individu tau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui segala situasi, peristiwa, atau usaha dalam Pendidikan dan pelatihan. Edukasi perlu diberikan pada individu seumur hidup, mulai dari awal mampu memahami sesuatu hingga akhir hayat. Hal ini dikarenakan semua kegiatan pada aspek kehidupan sehari-hari memerlukan edukasi.

Edukasi terdiri dari berbagai bidang atau materi, salah satunya yaitu edukasi Kesehatan. Edukasi Kesehatan merupakan aktivitas yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat guna

memelihara dan meningkatkan Kesehatan sendiri. Oleh karena itu, edukasi Kesehatan perlu dilakukan agar dapat merubah seseorang dari segi pengetahuan, sikap maupun perilaku (Heri, 2009).

4. Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata *animation* dalam bahasa Inggris artinya adalah hidup atau menghidupkan, atau bisa diartikan segala macam benda atau objek mati seolah-olah hidup. Hidup bukan berarti bernyawa, namun gambar tersebut terlihat seolah-olah hidup dan bergerak yang merupakan salah satu ciri dari benda hidup. Dengan bergerak, benda mati seolah-olah hidup, jadi tulisan, gambar objek atau benda yang dibuat bergerak juga termasuk animasi, namun yang penulis bahas adalah animasi sebagai gambar bergerak.

Animasi menggunakan prinsip yang sama dengan video, tetapi jika video adalah kumpulan foto yang disusun, sedangkan animasi adalah gambar yang dibuat sesuai alur. Jika video menggunakan 24 frame per second, begitu juga animasi 24 gambar per second. Perbedaan antara keduanya adalah video hanya membuat gambar apa yang sebenarnya terjadi, sedangkan animasi bisa membuat Gerakan yang lebih bebas dan imajinasi.

b. Prinsip Animasi

Menurut *Olie Johnston* dan *Frank Thomas* dalam bukunya *The Illuston Of Life* (1981) terdapat prinsip-prinsip yang membuat karakter yang kita buat menjadi lebih hidup, yang disebut *Twelve Basic Principles of Animation* dan berikut dua belas prinsip animasi tersebut:

1) *Solid Drawing*

Menggambar sebagai dasar utama animasi bagi seorang animator, harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satu yang harus dilakukan adalah menggambar.

2) *Timing and Spacing*

Grim Natwick seorang animator Disney pernah berkata, “Animasi adalah tentang *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.

3) *Squash and Stretch*

Squas and Stretch adalah Upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figure sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *Squash and Stretch* pada figure atau

benda hidup akan memberikan *enhancement* sekaligus efek dinamis terhadap Gerakan atau *action* tertentu, sementara pada benda mati penerapan *Squash and Stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

4) *Anticipation*

Anticipation dianggap sebagai persiapan gerak atau ancang-ancang yang dilakukan karakter sebelum bergerak

5) *Slow In and Slow Out*

Sama seperti *spacing* yang berbicara tentang akselerasi dan deselerasi, *Slow In and Slow Out* menegaskan Kembali 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.

6) *Arcs*

Dalam animasi system pergerakan tubuh pada manusia, Binatang atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara smooth lebih realistic, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung. Pola gerak semacam inilah yang tidak dimiliki oleh system pergerakan mekanik atau robotic yang cenderung patah-patah.

7) *Secondary Action*

Secondary Action adalah gerakan- gerakan tambahan yang dimaksud untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistic. *Secondary Action* tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculan lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

8) *Follow through and Overlapping Action*

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. *Overlapping Action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan silang-silang. Maksudnya adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*Overlapping*). Pergerakan tangan dan kaki Ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

9) *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan waktu pengerjaan yang lama.

Yang kedua adalah *pose to pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja, selanjutnya *in between* atau *interval* antar keyframe digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industry karena memiliki kelebihan waktu pengerjaan yang relative lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.

10) *Staging*

Seperti hanya yang dikenal film atau teater, *Staging* dalam animasi juga meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau mood yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene.

11) *Appeal*

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Sebagaimana gambar yang telah menelurkan banyak gaya, animasi (dan ber-animasi) juga memiliki gaya yang sangat beragam. Ada juga yang berpendapat bahwa *Appeal* adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan charisma seorang tokoh utama dari sebuah animasi adalah moster, demit, siluman atau karakter jelek lainnya tetapi tetap bisa *appealing*.

12) *Exaggeration*

Exaggeration adalah Upaya untuk mendramatis sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat *hiperbolis*. Dibuat

untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu dan lazimnya dibuat secara komedik. Banyak dijumpai di film-film animasi sejenis Tom & Jerry, Donald Duck, Doraemon dan sebagainya

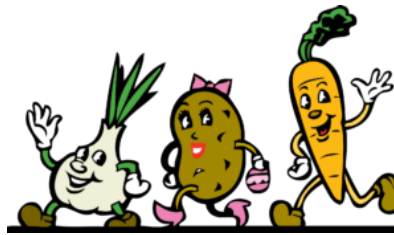
Prinsip-prinsip animasi ini sangat penting bagi seorang animator agar animasinya menjadi lebih hidup. Para animator menerapkan prinsip animasi tersebut pada setiap karyanya, baik dulu maupun sekarang. Pada karya animasi yang dirancang ini, cuman menggunakan beberapa prinsip animasi yaitu *Solid Drawing*, *Timing and Spacing* dan *Straight Ahead Action and Pose to Pose*.

5. Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau Teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan pada bentuk suatu objek. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984) .

Jenis ilustrasi pada karya perancang yang digunakan adalah kartun, karena karakter nya dibuat menyerupai kartun.



Gambar 4
Ilustrasi kartun
(sumber: gramedia.com)

Kartun adalah jenis ilustrasi yang disajikan dalam bentuk yang menarik dan biasanya berisi cerita yang menarik. Kartun tidak hanya dibuat untuk menghibur pembaca, tetapi juga memiliki arti dan tujuan dan maksud seperti menyampaikan sebuah pesan tersirat melalui gambar kartun.

6. *Storytelling*

Menurut Echols (dalam Aliyah, 2011:35), *Storytelling* terdiri dari 2 kata, yaitu *story* yang memiliki arti cerita atau kisah dan *telling* yang berarti penceritaan. Jadi, *storytelling* adalah suatu kegiatan atau aktivitas untuk menyampaikan sebuah cerita. Sementara itu, seseorang yang menjalankan kegiatan *storytelling* disebut dengan istilah *storyteller* yang dalam bahasa Indonesia berarti pencerita atau pendongeng. Oleh sebab itu, seorang pendongeng pasti memiliki kemampuan *storytelling* yang sangat baik.

a. *Fungsi Storytelling*

Menurut (Rosyda Nur Fuziyah, 2022) ada beberapa fungsi dari *Storytelling* ini, di bawah ini akan dijelaskan beberapa fungsi dari *Storytelling*.

- 1) Meningkatkan rasa senang seseorang, baik itu melalui lisan atau melalui media. Dengan meningkatkan rasa senang, maka rasa seseorang akan lupa dengan rasa sedihnya.
- 2) Menambah kosa kata, frasa, hingga pandai merangkai kalimat yang enak untuk di dengar dan dibaca.
- 3) Menambahkan wawasan seseorang, ketika mendengarkan atau membaca *storytelling* pasti akan ada wawasan baru yang didapat, sehingga menghadirkan sudut pandang baru juga dalam menilai suatu masalah.
- 4) Meningkatkan konsentrasi, hal ini dikarenakan pembaca atau pendengar pasti akan fokus terhadap cerita yang sedang dibawakan secara lisan atau tertulis.
- 5) Memperoleh nilai moral yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Manfaat Storytelling

Dikutip dari beberapa sumber, salah satunya dari (Rosyda Nur Fauziah, 2022). *Storytelling* bukan hanya bermanfaat untuk metode pembelajaran dan mempromosikan suatu produk saja, tetapi memiliki beberapa manfaat lainnya, yaitu:

- 1) Menumbuhkan Minat Baca

Seseorang yang menjadi pembawa *storytelling* pasti akan berusaha mencari berbagai macam referensi dengan

membaca banyak buku agar cerita yang disampaikan bisa diterima oleh para audience. Selain itu, bagi para audience akan tertarik untuk mendengarkan cerita dan membaca buku.

2) Meningkatkan Kecerdasan

Storytelling dapat bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasan karena ketika melakukan storytelling. Seseorang akan berusaha memahami cerita yang akan disampaikan, sehingga secara tidak langsung akan mengasah otak untuk berfikir.

3) Meningkatkan Kreativitas

Ketika membuat storytelling pasti membutuhkan ide dan konsep agar cerita yang disampaikan dapat menghibur para audience. Dari ide dan konsep itulah, kreativitas seseorang akan meningkat, sehingga menciptakan berbagai macam agar audience tidak merasa bosan.

4) Meningkatkan kemampuan berbahasa.

Storytelling yang berupa jalan cerita ini memiliki banyak sekali kosa kata, sehingga kemampuan berbahasa seorang pendongeng akan meningkat. Semakin banyak bahasa yang bisa digunakan akan menambah keseruan jalan cerita yang dibawakan.

5) Dapat Menambahkan Penghasilan

Manfaat berikutnya yang dapat dirasakan ketika menjadi seorang storyteller adalah bisa menambahkan penghasilan,

sehingga tak sedikit orang yang menjadikan storytelling sebagai profesi, maka tidak hanya mendapatkan penghasilan, tetapi juga bisa menghibur.

6) Memudahkan Seseorang Untuk Melakukan Presentasi

Seperti yang kita tahu bahwa ketika melakukan storytelling, maka akan berhadapan banyak orang. Oleh karena itu, manfaat berikutnya dari storytelling adalah bisa meningkatkan rasa percaya diri, sehingga menghilangkan rasa tegang dan memudahkan seseorang untuk melakukan presentasi di depan banyak orang.

7. Desain Karakter

Desain karakter adalah proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema cerita. Mulai dari nama, bentuk tubuh, gaya gambar, pose, ekspresi, dan gaya busana tokoh ditentukan disini. Gunanya supaya ada kolerasi antara cerita dan gambar. Selain itu desain karakter berguna untuk menciptakan konsep penokohan yang matang. (Ayyub Hamdanu Budi Nurmana.M.S, S.Sn.,M.Ds, 2022:2)

a. Konsep karakter dari segi fisik:

1). Pilih jenis karakter

Pertama-tama kamu mesti tahu jenis karakter yang akan kamu desain. Apakah manusia, hewan, tumbuhan, atau bentuk lainnya.

2). Menentukan jenis kelamin karakter

Mesti jelas dalam menentukan jenis kelamin karakter, yaitu laki-laki atau perempuan, supaya kedepannya lebih mudah untuk menentukan bentuk tubuh, ekspresi, dan aksesoris yang dikenakan tokoh.

3). memberi nama karakter

Memilih nama yang unik agar mudah diingat oleh audiens. Nama juga disesuaikan dengan latar belakang tokoh.

4). Menentukan usia

Usia tokoh akan ada hubungannya dengan ekspresi, gaya busana, dan lain-lain. Misalnya karakter berusia 17 tahun. Berarti dia memakai busana anak muda.

5). Warna kulit disesuaikan dengan asal karakter

Layaknya manusia, karakter yang dibuat pasti punya latar belakang. Misalnya di dalam cerita, karakter tersebut berasal dari Minangkabau, berarti warna kulitnya lebih condong ke sawo matang atau kuning langsung.

b. Konsep Karakter dari Segi Psikologis

Dilihat dari watak dan kepribadian, umumnya ada tiga jenis penokohan, yaitu protagonist, antagonis, dan tritagonis. Misalnya karakter yang ingin dibuat masuk kedalam golongan tokoh protagonist. Memiliki sifat yang ceria, sabar, tidak mudah menyerah,

dan selalu menyemangati teman-temannya dan ini akan berkaitan dengan ekspresi, pose, gaya busana, dan aksesoris yang akan dikenakan.

c. Gesture Tubuh Karakter

Membuat tubuh karakter dari sisi depan, belakang, dan samping sesuai dengan tinggi dan berat badan karakter, maka digunakan garis bantu agar gambar jadi seimbang dan ukurannya pas satu sama lain.

d. Ekpresi Wajah Karakter

Ekpresi merupakan alat komunikasi utama di dalam desain karakter. Dari ekspresi, audiens akan tahu apa yang sedang dirasakan si karakter, sehingga ada ikatan emosi yang terjalin untuk menghayati isi cerita.

8. Keteladanan Buya Hamka

Tokoh Buya Hamka atau Haji Abdul Malik Karim Amrullah atau lebih dikenal dengan julukan Hamka adalah ulama, sastrawan, sejarawan, dan politikus yang terkenal di Indonesia. Ia jua pembelajar yang otodidak dalam bidang ilmu pengetahuan, seperti filsafat, sastra, sejarah, sosiologi, dan politik, baik islam maupun Barat. Hamka adalah contoh keteladanan sebagai perwujudan akhlak mulia orang Muslim sejati. Ia memuliakan sesama manusia, bahkan binatang dan tumbuhan.

Ada beberapa sifat dan kepribadian Buya Hamka yang patut diteladani. Pertama, berdamai dengan diri sendiri. Hamka mengalami pahitnya perceraian kedua orang tua ketika masih belasan tahun. Akibat peristiwa traumatis tersebut, Hamka dicap sebagai anak nakal dan pembangkang. Pada awalnya, Hamka memiliki kebencian yang luar biasa pada sang Ayah karena perceraian yang dilakukannya. Namun, Hamka menjadi luluh hatinya setelah mendapat nasihat “Obatilah hati ayahmu yang letih”. Berdasarkan kisah tersebut, Buya Hamka memberikan contoh bagaimana pentingnya berdamai dengan diri sendiri. Sebab bagaimana pun juga, ayah Buya Hamka adalah orang tua yang harus dihormati dan dipatuhi.

Kedua sabar, kesabaran ini mudah diucapkan. Namun, sulit untuk dipraktekkan. Itulah yang Buya Hamka praktekkan dalam kehidupan. Mungkin tanpa penderitaan, tanpa kesabaran, tanpa prinsip kuat dalam memegang tali-tali agama, Buya Hamka tidak akan menjadi Buya Hamka yang kita kenal sekarang ini. Sabar bukan berarti pasrah pasif. Akan tetapi, sabar adalah tentang bagaimana kita menanggapi apa yang menimpa dalam kehidupan kita.

Ketiga pemaaf, Buya Hamka yang pernah dipenjara saat rezim Soekarno dengan tuduhan merencanakan pembunuhan terhadap Sukarno, sebuah tuduhan yang mengada-ada. Saat di penjara, Hamka kerap mendapatkan perlakuan keji oleh para sipir penjara. Namun, dalam beberapa kesempatan, beliau justru bersyukur dengan peristiwa tersebut. Semua itu merupakan anugrah yang tidak terhingga dari Allah

SWT kepada Buya Hamka, sehingga Hamka dapat menyelesaikan kitab tafsir Al-qur'an 30 juz. Bila bukan dalam tahanan, tidak akan mungkin ada waktu Hamka untuk menyelesaikan pekerjaan itu. Setelah pemerintahan Soekarno berakhir dan Hamka telah dibebaskan, sebuah pesan diterima oleh Hamka. Pesan tersebut berisikan permintaan Soekarno agar Buya Hamka berkenan menjadi imam sholat jenazahnya kelak. Beberapa hari kemudian, Soekarno wafat. Buya Hamka menerima permintaan tersebut, menjadi imam sholat jenazah Soekarno, meskipun sempat dipenjara saat rezim Soekarno. (Muhammad Jamil S.Ag, 2019:36,45-46).

F. Metode Perancangan

1. Persiapan

Dalam persiapan perancangan media informasi tentang keteladanan Buya Hamka ini menggunakan metode kualitatif, yakni metode yang digunakan melalui pengumpulan data, Analisa dan pengolahan data hingga mencari solusi desain yang tepat untuk menghasilkan kesimpulan seperti apakah ilustrasi yang akan dibuat dan narasi yang akan digunakan.

Perancangan ini diawali dengan melakukan pencarian data, pengumpulan data dan *research* data. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi, mengumpulkan data referensi dari Pondok Pesantren Kauman Padang Panjang, serta melakukan

wawancara kepada tenaga pendidik di Ponpes Kauman Padang Panjang dan masyarakat.

a. Metode Pengumpulan data

1) Observasi

Observasi merupakan kunjungan kelokasi objek penelitian dalam hal ini, perancang melakukan kunjungan langsung ke Pondok Pesantren Kauman Padang Panjang, yang mana Ponpes tersebut didirikan oleh Ayahanda Buya Hamka dan dikepalai oleh Buya Hamka sendiri. Setelah melakukan observasi dilapangan ditemukan sejumlah permasalahan yang ada seperti, kurangnya wadah pembelajaran tentang Pendidikan karakter bagi anak-anak. Dengan ini, dibutuhkan media informasi tentang perilaku teladan Buya Hamka sebagai wadah pembelajaran karakter bagi anak-anak dan rancangan ini bisa mempermudah masyarakat untuk memberikan tontonan yang bermanfaat bagi anaknya.

2) Wawancara

Melakukan wawancara dengan bertanya langsung ke tenaga pendidik Ponpes Kauman Padang Panjang dan masyarakat. Data yang diperoleh berkaitan dengan seputaran sosok dari Buya Hamka dan tanggapan masyarakat mengenai perilaku anak-anak zaman sekarang.



Gambar 9

Wawancara dengan tenaga pendidik di Ponpes Kauman
(Dokumentasi : Fratiwi Ramadhani)



Gambar 10

Wawancara dengan masyarakat di kenagarian Tebing Tinggi
(Dokumentasi : Fratiwi Ramadhani)

3) Kepustakaan

Teknik kepustakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam- macam material yang terdapat di ruang kepustakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen, dan sebagainya yang relevan. (Koentjaraningrat, 1983 : 420). Dalam pengantar karya ini, penulis menggunakan pustaka dari

beberapa sumber buku tentang perancangan media Informasi, Animasi, Buya Hamka, teori warna, teori tipografi, dan bahan acuan yang diperoleh dari penelitian.

b. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan karya ini hanya pada penciptaan animasi Perilaku Telada Buya Hamka dan media pendukungnya. Dengan cerita yang ringan, mudah dicerna, namun berisi hal-hal yang bermanfaat dan disukai oleh anak-anak. Bertujuan untuk mengenalkan kepada anak-anak mengenai keteladanan yang dimiliki sosok Buya Hamka. Target yang di tuju di tinjau dari:

1) Geografis

Secara geografis target utama animasi ini adalah Indonesia.

2) Demografis

Target audiens utama adalah anak-anak usia dini yakni 8-10 tahun. Target kedua adalah orang tua yang memiliki anak berusia dini.

3) Psikografis

Target utama anak-anak yang memiliki sifat yang kurang sopan dan mengacu ke negatif dan anak-anak yang suka menonton animasi. Target kedua orang tua yang peduli akan

Pendidikan karakter bagi anaknya, dan belum mengetahui bagaimana cara untuk menyampaikannya.

2. Perancangan

a. Analisis SWOT

Metode yang dilakukan akan dianalisis menggunakan analisis SWOT:

1) *Strength* (kekuatan)

Cerita dari keteladanan Buya Hamka ini tentu lebih menarik untuk di uraikan agar anak-anak bisa menambah pengetahuan akan pendidikan karakter yang baik. Menjadi perpanjangan tangan orang tua untuk memberikan Pendidikan karakter kepada anaknya.

2) *Weaknes* (kelemahan)

Dengan banyaknya ulama lain yang patut di teladani khususnya di Indonesia, cerita dari keteladanan Buya Hamka ini tidak cukup ruang bersaing dengan cerita hiburan lainnya, untuk terexpose ke khalayak umum.

3) *Opportunity* (peluang)

Dengan kurangnya cerita tentang keteladanan tokoh-tokoh ulama di indonesia membuat peluang untuk bisa bersaing dengan cerita liannya.

4) *Treat* (ancaman)

Tema keteladanan dari seorang ulama di Minangkabau bahkan di Indonesia mungkin menurut anak- kurang lucu dan keren. Karena cerita Buya Hamka ini tidak dibuat selucu dan sekeren cerita-cerita yang ada di zaman sekarang.

b. Strategi kreatif

1) Strategi Visual

Film animasi yang berjudul “keteladanan Buya Hamka” dirancang karena kurangnya kesadaran anak-anak untuk menerapkan pentingnya nilai-nilai etika yang baik dalam kehidupan sehari-hari, hal ini yang menyebabkan banyak sekali kasus kurangnya etika pada anak-anak.

Dengan tidak diterapkannya nilai-nilai kejujuran maka muncullah sebuah Tindakan-tindakan yang merugikan diri sendiri dan orang lain seperti tidak adanya kesopanan dan ketidakjujuran. Maka dari itu dengan dirancangnya film animasi ini diharapkan anak-anak yang akan menjadi generasi penerus bangsa ini bisa untuk menanamkan etika yang baik. Dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya animasi ini akan ditayangkan di kanal Youtube, Tiktok, dan sosial media lainnya. Maka dari itu segala aspek harus dipertimbangkan mulai dari *story line*, karakter,

warna, gaya desain, dan tipografi supaya hasil perancangan yang dihasilkan sesuai dengan target yaitu anak-anak umur 8-10 tahun. Untuk melakukan penyesuaian aspek-aspek desain yang digunakan maka pencarian data dilakukan dengan cara yaitu mulai dari melakukan observasi, wawancara dan studi Pustaka.

2) Strategi verbal

Film animasi yang berjudul “keteladanan Buya Hamka” merupakan sebuah animasi pendek dengan durasi 10-15 menit yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan tentang etika baik dalam kehidupan sehari-hari kepada anak-anak, pemilihan judul animasi menggunakan Bahasa persuasif yang bertujuan untuk membuat anak-anak penasaran dan tertarik untuk menonton film animasi tersebut. Film animasi ini juga menggunakan gambar berbentuk 2D dan memiliki gaya gambar *flat design* yang bertujuan agar disukai dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu penggunaan warna lembut juga digunakan pada animasi ini yang bertujuan agar film animasi ini lebih nyaman saat dilihat. *Font* yang digunakan pada animasi ini adalah jenis *font* Sans Serif karena font dengan jenis Sans Serif memiliki kelebihan yaitu sederhana sehingga lebih nyaman untuk dibaca.

3. Perwujudan

a. Media Utama

Media yang digunakan untuk pembuatan animasi ini adalah film animasi pendek yang berdurasi 10-15 menit. Animasi pendek diambil karena jika durasinya terlalu Panjang anak-anak akan kehilangan fokusnya saat menonton dan akhirnya tujuan animasi ini untuk mengedukasi tidak akan tercapai. Media penayangan animasi ini adalah website pembagi video seperti Youtube, Tiktok, dan lain sebagainya. Media tersebut dipilih karena media-media tersebut dekat dengan anak usia sekolah dasar saat ini yang sudah mengerti dengan gadget.

Untuk menjangkau anak yang kurang mampu, atau yang diberi akses menggunakan getget terbatas oleh orang tuanya. Penayangan video di sekolah-sekolah melalui projector akan membantu penyebaran pengetahuan dari animasi ini.

b. Media pendukung

Media pendukung saat penayangan animasi ini adalah poster, x banner, poster, gelas yang memungkinkan masyarakat yang datang untuk melihatnya dan tertarik. Membuat marchendise seperti gantungan kunci dan pin karakter anima

[illegible]

Tabel 1
Jadwal pelaksanaan perancangan

BAB II

KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan

Pada tahapan awal proses perancangan ilustrasi ini, yaitu mencari data atau edukasi-edukasi tentang pendidikan yang harus diberikan kepada anak usia 5-13 tahun, pencarian data dilakukan dengan mencari sumber informasi dari pesantren Kauman Kota Padang Panjang dan masyarakat. Setelah melakukan pencarian data selanjutnya membuat sketsa-sketsa, setelah pembentukan sketsa terpilih dilakukannya proses kreatif berupa pewarnaan, layout, dan tipografi. Selanjutnya bentuk digital yang terpilih dalam perancangan media edukasi tentang perilaku teladan Buya Hamka sebagai upaya motivasi bagi anak-anak ini adalah Animasi 2D.

Pemilihan Animasi 2D ini tentunya disesuaikan dengan target audience yang membutuhkan film anak-anak yang dapat mengedukasi penontonnya. Animasi 2D dirancang menggunakan konsep yang nyaman, friendly, menarik dan edukatif serta mudah dipahami oleh target audiens. Media ini dirancang melalui beberapa tahap, diantaranya yaitu:

1. Konsep Verbal

Konsep verbal dari perancangan media edukasi tentang keteladanan Buya Hamka sebagai upaya motivasi bagi anak-anak ini terfokus pada anak usia 5-13 tahun, edukasi yang diberikan penjelasan singkat dan jelas mengenai keteladanan Buya Hamka yang di ceritakan

menggunakan sudut pandang orang pertama (aku) seolah-olah kisah anak kecil yang menginspirasi dan mirip akan teladan dari sikap Buya Hamka.

Pesan disampaikan dengan penyampaian yang lebih ringan, nyaman dan mudah dipahami yaitu melalui beberapa sikap teladan Buya Hamka yang telah di rangkum dan dijadikan synopsis yaitu menceritakan Anak kecil yang berusia 9 tahun Bernama Afif yang selalu di buli oleh teman-temannya di sekolah karena kondisi keuangan keluarga yang tidak mencukupi, sampai-sampai seragam sekolah afif hanya bekas dari anak tetangganya. Tetapi Afif sangat sabar menghadapi teman-teman yang selalu merundungnya di sekolah dan tidak pernah membalas perlakuan teman-teman nya terhadapnya. Karena Afif teringat akan ajaran dan didikan yang selalu diberikan oleh kakeknya.

2. Konsep Visual

Konsep visual yang ditampilkan pada Animasi 2D edukasi perilaku teladan Buya Hamka ini adalah berupa ilustrasi digital Painting yang mendukung konsep verbal, dimana dapat membuat tampilan menjadi mudah dipahami dan dapat menarik perhatian target audiens.

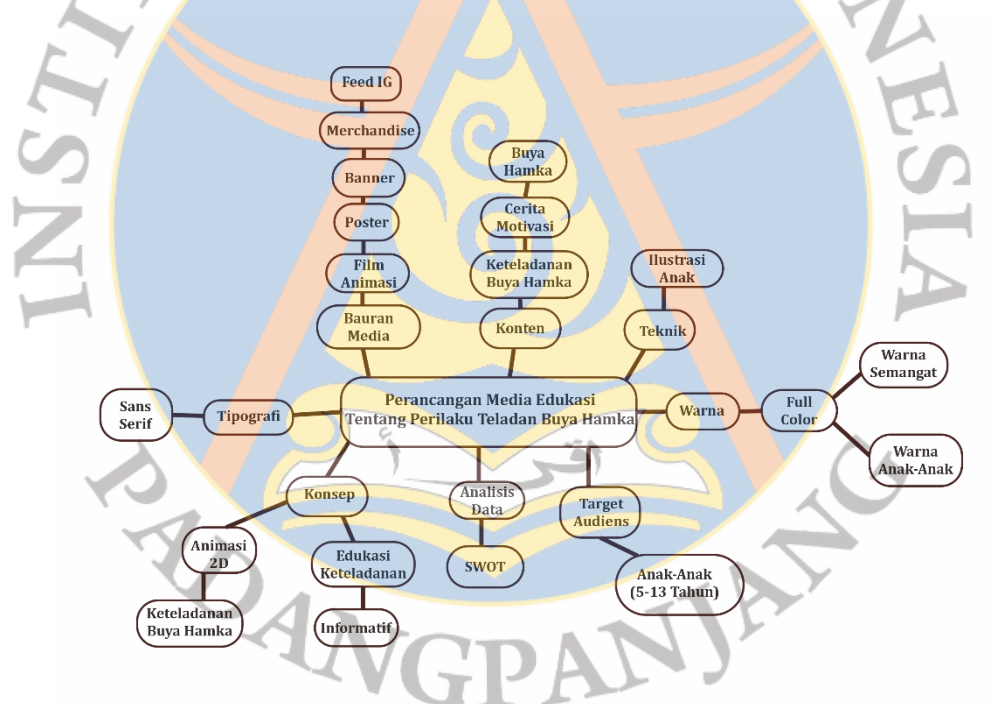
Perancangan sketsa-sketsa yang dibuat adanya unsur alam serta imajinasi agar anak-anak lebih berfikir dan memainkan imajinasi melalui ilustrasi yang dihadirkan. Penggunaan warna sangat diperhatikan dalam perancangan ini, agar menghasilkan ilustrasi yang

menyenangkan dan disukai oleh target *audience*. Warna-warna yang digunakan adalah full color, disesuaikan berdasarkan psikologi warna.

B. Proses Penciptaan

1. Brainstorming

Brainstorming dilakukan untuk mencari solusi dan menemukan konsep serta strategi perancangan, dan pesan apa yang akan disampaikan kepada target audiens.



Gambar 11
Brainstorming
(Sumber : Miranda, 2023)

Pada *Brainstorming* ini menjelaskan konsep perancangan yang edukatif mudah dipahami oleh target audiens. Selanjutnya yaitu

penggunaan warna, tipografi, tehnik, media utama dan media pendukung sangat diperhatikan dalam perancangan yang dirancang.

Warna yang digunakan adalah *full color*; disesuaikan berdasarkan psikologi warna. Warna yang dihadirkan berupa warna-warna yang kontras dan lebih terkesan cerah agar anak-anak lebih menyukainya. Tipografi yang digunakan pada perancangan ini menggunakan jenis sans serif.

Pemilihan Animasi 2D dirancang sebagai media utama, sedangkan untuk media pendukung adalah x-banner, *merchandise*, dan sosial media agar edukasi yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens.

2. Sketsa

a. Alternatif Karakter Utama

1) Afif

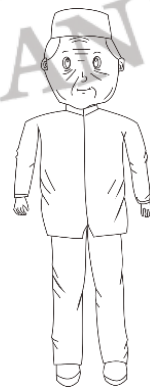
Karakter ini bernama Afif. Afif adalah siswa Sekolah Dasar yang sedang menduduki bangku kelas 4. Afif berjenis kelamin laki-laki berumur 10 tahun. Karakter Afif ini menggambarkan sosok dari keteladanan Buya Hamka yaitu berdamai dengan diri sendiri dan pemaaf. Walaupun teman-temannya di sekolah membuli Afif, tapi Afif tidak pernah membalasnya dengan kejahatan, bahkan Afif memaafkan semua kejahatan yang telah dilakukan teman-temannya.



Gambar 12
Sketsa karakter Afif
(Sumber : Miranda, 2023)

2) Kakek

Karakter ini adalah kakek, yang mana kakek ini kakek kandung dan keluarga satu-satunya dari Afif. Kakek ini berusia 60 tahun. Kakek adalah karakter yang penyabar, dia menerima dengan lapang dada setiap keluhan kesah yang dilontarkan oleh cucunya Afif setiap pulang sekolah. Kakek juga memberi saran yang baik untuk cucunya supaya tidak membalas teman-temannya dengan kejahatan juga.



Gambar 13
Sketsa Karakter Kakek
(Sumber : Miranda, 2023)

3) Adit

Karakter ini bernama Adit. Adit adalah siswa Sekolah Dasar yang sedang menduduki bangku kelas 4. Afif berjenis kelamin laki-laki berumur 10 tahun. Adit adalah karakter yang nakal, sebenarnya Adit bukan anak yang nakal, dia hanya terpengaruh oleh temannya yang juga nakal. Adit adalah satu-satunya sahabat Deo, karena tidak ada yang mau berteman dengan Deo sebab dia selalu berlaku kasar terhadap orang yang rendah ekonominya dari dia.



Gambar 14
Sketsa Karakter Adit
(Sumber : Miranda, 2023)

4) Deo

Karakter ini bernama Deo. Deo adalah siswa Sekolah Dasar yang sedang menduduki bangku kelas 4. Deo berjenis kelamin laki-laki berumur 10 tahun. Deo adalah karakter yang sangat nakal. Deo nakal dikarenakan orang tuanya sangat memanjakannya, apapun yang diminta Deo pasti diberikan oleh orangtuanya. Bahkan gadget pun di minta Deo di turuti oleh orangtuanya. Orangtua Deo tidak memperhatikan apa yang dibuka dan ditonton Deo dari gedgetnya itu, dari tontonan Deo

di gadgetnya yang membuat dia nakal dan sering meniru adegan-adegan seperti di sinetron-sinetron yang berbau bulian.



Gambar 15
Sketsa Karakter Deo
(Sumber : Miranda, 2023)

3. Studi Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan pada Animasi 2D Perancangan media edukasi tentang perilaku teladan Buya Hamka ini memiliki nilai keterbacaan, kenyamanan dan keindahan dalam membaca. Selain itu dapat memberikan informasi dengan baik dan persuasive. Pemilihan tipografi dalam perancangan terdiri dari headline (judul) dan bodytext (teks).

NO	Typografi	Pengaplikasian
1	Just Bubble	Judul “ AFIF “
2	Berlin Sans Fb	Body text
3	Keep on Truckin	Closing

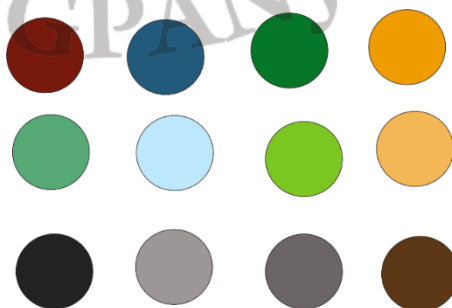
Tabel 2
Typografi
(Sumber : Miranda, 2023)

Dari beberapa alternatif tipografi diatas, dipilih adalah *just bubble* sebagai judulnya. *Just bubble* digunakan karena keterbacaan dan keselarasan dengan konsep ilustrasi yang disampaikan. *Berlin sans Fb* dipilih sebagai body text karena keterbacaan dan modern font ini juga memiliki keselarasan dengan ilustrasi yang disampaikan, sehingga dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Font *Keep on Truckin* dipilih sebagai closing dari Animasi 2D ini.

4. Studi Warna

Palette warna yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan ilustrasi, warna yang diaplikasikan merupakan warna yang kontras dan lembut dengan Teknik crayon dan digital painting. Warna yang digunakan pada media utama adalah full color. Warna yang dihadirkan berupa warna-warna yang nyaman dan lembut.

Warna-warna yang digunakan adalah merah, biru, hijau, orange, coklat, biru muda, hijau muda, orange muda, abu-abu tua, abu-abu muda dan hitam.



Gambar 16

Warna yang digunakan pada ilustrasi Animasi 2D perilaku teladan Buya Hamka
(Sumber : Miranda, 2023)

5. Premis

Premis cerita adalah intisari cerita yang menjadi dasar keseluruhan cerita. Premis digunakan untuk merumuskan jalan cerita secara keseluruhan dari inti permasalahan sehingga cerita tidak keluar dari jalurnya. Premis pada buku cetak tentang edukasi perilaku teladan Buya Hamka ini adalah seorang anak yang persis dengan perilaku teladan Buya Hamka yang memiliki sifat pemaaf dan bisa damai pada dirinya sendiri. Walaupun dia selalu dijahili dan dihina teman-temannya tetapi dia tidak pernah membalas dengan kejahatan pula, malah sebaliknya dia memaafkan teman-temannya yang selalu jahil dan selalu menghina dia.

6. Logline

Di sebuah ruang kelas terdapat berbagai kursi dan meja kelas yang diisi dengan murid sekolah dasar. Ruang kelas tampak riuh karena guru yang mengajar telah keluar dari kelas. Di sudut kelas, terlihat seorang siswa laki-laki bernama Afif yang dirundung oleh teman sebayanya yaitu Deo dan Adit. Sedangkan siswa yang lain hanya melihat dan bahkan juga ikut merundungnya karena bagi mereka itu terlihat menyenangkan. Afif mendapat hinaan dari Deo dan Adit karena Afif anak yang kurang mampu dari mereka.

Afif baru saja sampai dirumahnya dan diruang makan Afif bertemu dengan kakek. Kakek yang menyadari Afif terlihat lesu setiap pulang sekolah akhirnya mendekati Afif untuk mempertanyakan apa yang

terjadi pada Afif. Setelah kakek mendengar cerita dan keluh kesah dari cucu satu-satunya, kakek memberi nasehat agar Afif jangan membalas juga dengan kejahatan. Tapi Afif takut kesabarannya hilang dan takutnya Deo dan Adit menjahilinya melampaui batas.

Keesokan harinya Afif Kembali kesekolah dengan semangat. Seperti biasanya setiap hari Afif mendapat perlakuan jahat dari Deo dan Adit. Sepulangnya sekolah murid-murid pada berlarian menuju gerbang, didepan gerbang ada selokan yang berlumpur. Saking girangnya Adit dan Deo berlarian menuju gerbang, tanpa disadari badan Adit kehilangan keseimbangan lalu Adit pun terjatuh keselokan. Badannya penuh lumpur bahkan lutut dan sikunya terluka. Semua murid yang melihat pada tertawa, tidak ada satupun yang membantu Adit.

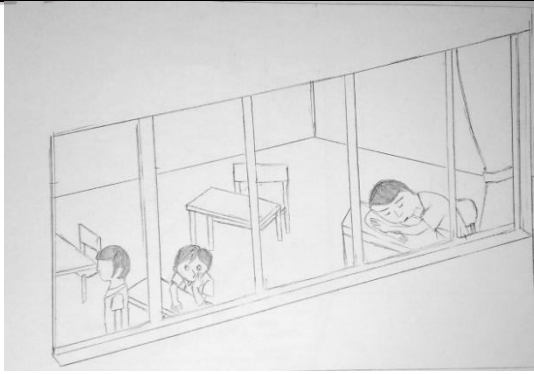
Adit meminta bantuan kepada Deo, tapi Deo hanya terdian dan enggan menolong karena jijik dengan Adit yang penuh lumpur. Afif mencoba membantu dengan mengulurkan tangannya kepada Adit, tapi Adit gak sudi ditolong oleh Afif. Adit mencoba sekali lagi meminta bantuan kepada Deo, tapi Deo malah pamit pulang duluan dan meninggalkan Adit. Yang tersisa disana cuman Afif, jadi mau tidak mau Adit harus mau ditolong oleh Afif. Adit menangkap uluran tangan dari Afif dengan rasa terpaksa. Afif membawa Adit kerumahnya karena rumah Afif dekat dari sekolah dibandingkan rumah Adit.

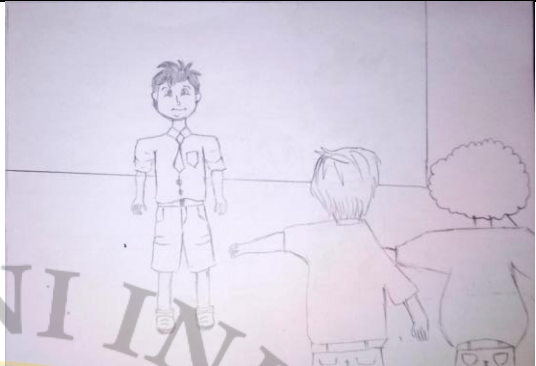
Sesampainya dirumah Afif, Afif langsung memanggil kakeknya untuk meminta bantuan. Kakek kaget dengan keadaan teman Afif yang

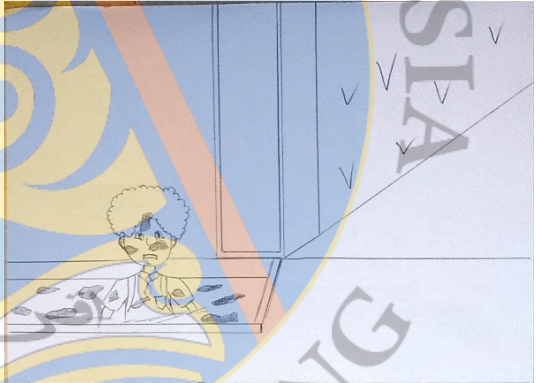
penyuh lumpur. Kakek membantu Adit masuk kedalam dan langsung membawa Adit ke kamar mandi untuk membersihkan badan yang penyuh lumpur. Setelah Adit selesai membersihkan badan, Afif menanyakan apakah gak papa dia memakai baju Afif yang selalu di bilang lusuh sama Adit. Bagi Adit gak terlalu masalah dan Adit meminta maaf pada Afif atas perlakuan dan hinaan selama ini yang dilontarkan pada Afif. Afif selalu memaafkan perlakuan teman-temannya terhadapnya karena dendam itu juga tidak baik di pendam terus.

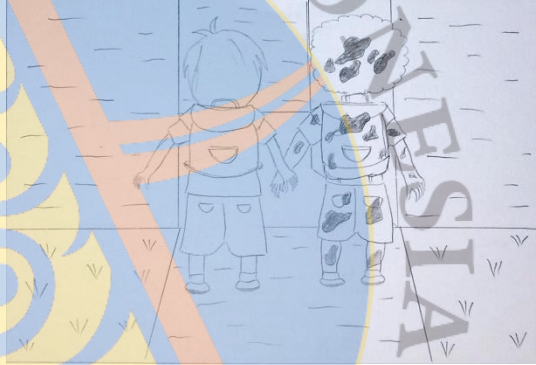
7. Story line & Story Board

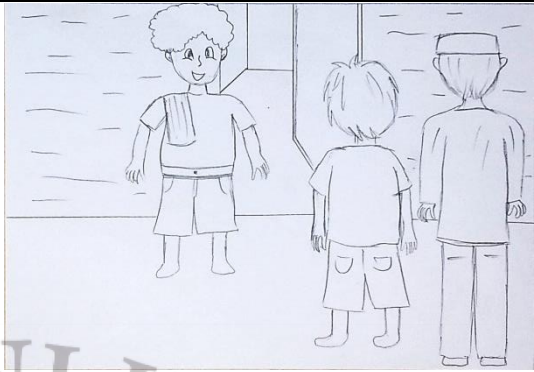
Penggunaan *storyline* dan *storyboard* diajukan untuk mempermudah menentukan alur cerita dan memahami bentuk serta rancangan secara visual. Berikut *storyline* dan *storyboard* untuk halaman ilustrasi Animasi 2D perilaku teladan Buya Hamka sebagai upaya motivasi bagi anak-anak. *Storyboard* ditentukan berdasarkan visual ilustrasi yang ditampilkan dari *storyline* yang telah ditentukan.

NO	STORY LINE	STORY BOARD
1	Pada adegan pertama memperlihatkan suasana ruang kelas terdapat berbagai kursi dan meja kelas yang di isi dengan murid sekolah dasar. Kelas yang tampak Sebagian muridnya tampak bosan dikarenakan gak ada kegiatan yang di lakukan, dan Sebagian lagi tampak riuh	

	karena guru yang mengajar sedang mengadakan rapat.	
2	Di sisi lain terlihat seorang anak laki-laki di sudut kelas yang dirundung oleh teman sebayanya. Anak yang dirundung bernama Afif sedangkan yang merundung bernama Adit dan Deo. Adit dan Deo menghina Afif habis-habisan karena pakaian Afif yang lusuh dan jelek dibandingkan pakaian mereka berdua.	
3	Afif yang baru saja sampai dirumahnya dan langsung menuju ruang makan dengan ekspresi sedih dan lesu, di meja makan Afif mendapati kakeknya yang sudah menunggunya untuk makan siang.	
4	Di meja makan Kakek bertanya kenapa Afif terlihat sedih dan lesu sepulang sekolahnya? Biasanya Afif terlihat ceria sekali kalau pulang sekolah. Afif tidak bisa menyembunyikan lagi dari kakek kalau hari ini dia dirundung oleh temannya di sekolah dan menghina pakaiannya yang lusuh dan jelek. Kakek menjelaskan kepada Afif bahwa Afif tidak perlu memikirkan ucapan mereka, biarkan mereka mengomentari apapun yang ada pada diri Afif asal Afif bisa bersabar dan tidak menyimpan dendam pada teman-teman yang merundungnya. Menyimpan	

	dendam pada orang tidak ada gunanya juga, kakek menyuruh Afif untuk berdamai pada diri sendiri saja. Afif mencoba mencerna dan memahami apa nasihat yang kakeknya berikan hari ini.	
5	Keesokan harinya Afif Kembali kesekolah dengan semangat. Seperti biasanya setiap pagi, apalagi di jam istirahat Afif selalu dijahili bahkan di hina oleh Adit dan Deo masalah pakaiannya lagi. Afif menjawab dengan nada agak tinggi karena dia sudah mulai kesal dengan hinaan yang dilontarkan Adit dan Deo.	
6	Sepulangnya dari sekolah murid-murid pada berlarian menuju gerbang, didepan gerbang ada selokan yang berlumpur. Saking girangnya Adit dan Deo atas kepulangannya dari sekolah, tanpa disadari badan Adit kehilangan keseimbangan lalu Aditpun jatuh keselokan. Badannya penuh lumpur bahkan lutut dan sikunya terluka. Semua murid yang melihat pada tertawa, tidak ada satupun yang mau membantu Adit. Bahkan Deo teman dekatnya enggan untuk menolong Adit, Deo memilih untuk pulang duluan dan meninggalkan Adit dari pada menolongnya.	

7	Yang tersisa disana cuman Afif, awalnya Adit tidak mau ditolong oleh Afif, jadi mau tidak mau Adit harus mau ditolong oleh Afif dari pada dia tinggal sendirian akibat keegoisannya dan kebenciannya kepada Afif. Afif membawa Adit kerumahnya yang berada dekat dengan sekolahan karena rumah Adit terlalu jauh, jadi rasanya kaki Adit yang terluka gak kuat untuk berjalan menuju rumah Adit.	
8	Sesampainya dirumah Afif, Afif langsung memanggil kakeknya untuk minta bantuan, kakek pun datang dan kaget melihat Afif yang membawa temannya Adit yang penuh dengan lumpur. Kakek mempersilahkan Adit untuk masuk dan menyuruh untuk membersihkan badan terlebih dahulu.	
9	Kakek mempersilahkan Adit untuk masuk dan menyuruh Adit untuk membersihkan badan terlebih dahulu.	

10	Setelah Adit selesai membersihkan badan, Afif menanyakan apakah gak papa dia memakai baju Afif yang selalu di bilang lusuh sama Adit. Bagi Adit gak terlalu masalah dan Adit meminta maaf pada Afif atas perlakuan dan hinaan selama ini yang dilontarkan pada Afif. Afif selalu memaafkan perlakuan teman-temannya terhadapnya karena dendam itu juga tidak baik di pendam terus. Itulah ajaran yang selalu diberikan kakeknya kepada Afif. Pada akhirnya Adit gak benci lagi pada Afif, Ketika dia kesusahan disanalah dia melihat siapa teman yang sesungguhnya.	
----	--	--

Tabel 2
Story line dan story board
(Sumber : Miranda, 2023)

8. Sketsa Judul



Gambar 17
Sketsa Judul
(Sumber : Miranda, 2023)

Pada perancangan judul ini, di dalam sketsa tersebut terlihat Afif, Adit, Deo dan kakek berdiri. Di depan diletakkan karater Afif karena

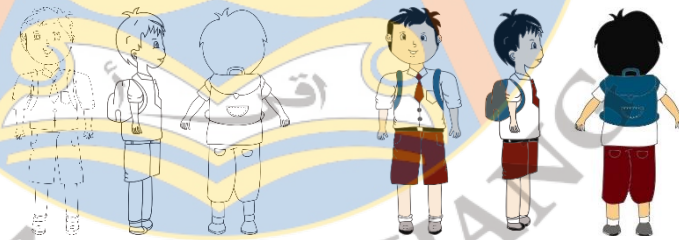
Afif adalah karakter utamanya. Pada begroundnya menggambarkan langit cerah berawan karena itu sesuai dengan karakter anak-anak.

C. Produksi

1. Komputerisasi

a. Karakter Utama Afif

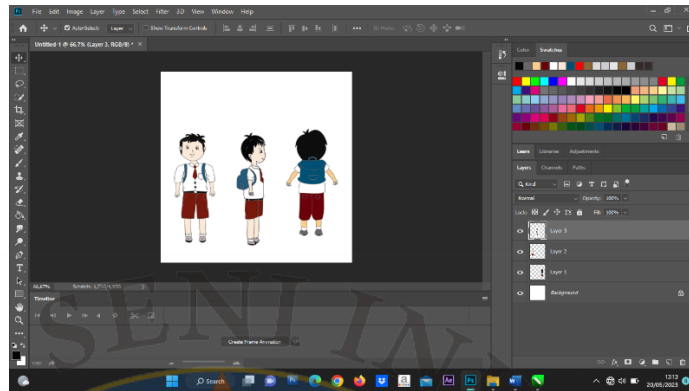
Pada proses ini sketsa yang telah dirancang akan diberi warna sesuai dengan konsep perancangan yaitu menggunakan tehnik digital painting dengan tekstur pen. Proses pewarnaan menggunakan aplikasi *Photoshop*, dimana menjadikan sketsa menjadi *digital painting* dan menggunakan warna sesuai dengan karakter masing-masing.



Gambar 18

Bentuk sketsa hingga pewarnaan Afif
(Sumber : Miranda, 2023)

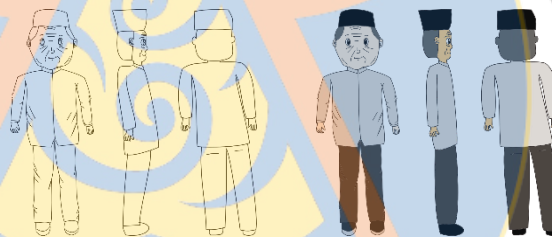
Sketsa yang telah dirancang kemudian di *import* ke dalam *Photoshop*, proses warna dilakukan menggunakan *paint bucket tool* dan beberapa *tool* lainnya dengan menyesuaikan warna pada masing-masing objek.



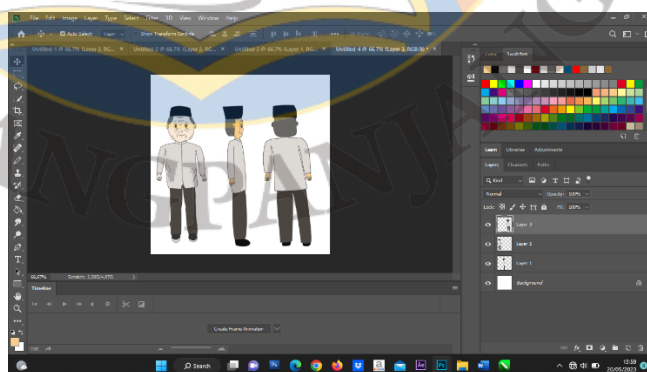
Gambar 19
Proses pewarnaan Karakter
(Sumber : Miranda, 2023)

b. Karakter Pendukung

1). Kakek

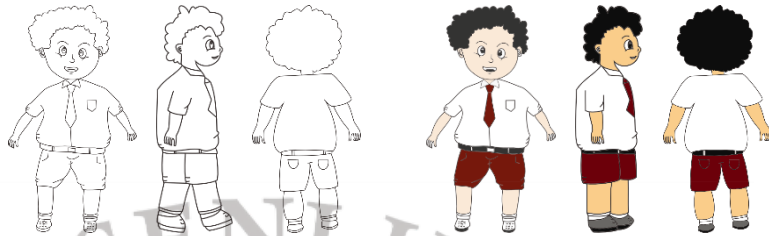


Gambar 20
Bentuk Sketsa hingga pewarnaan kakek
(Sumber : Miranda, 2023)

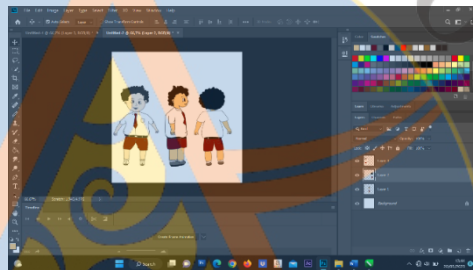


Gambar 21
Proses Pewarnaan Karakter
(Sumber : Miranda, 2023)

2). Adit

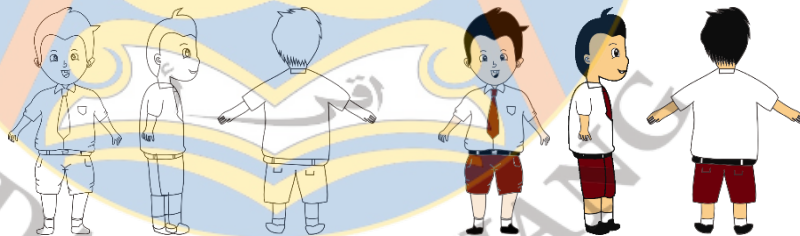


Gambar 22
Bentuk sketsa hingga pewarnaan Adit
(Sumber : Miranda, 2023)

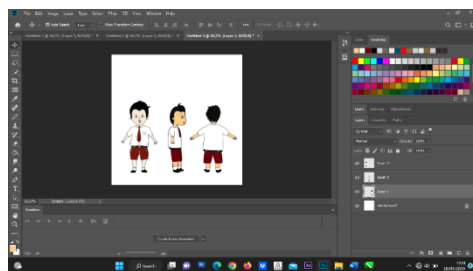


Gambar 23
Proses Pewarnaan Karakter
(Sumber : Miranda, 2023)

3). Deo



Gambar 24
Bentuk Sketsa hingga pewarnaan Deo
(Sumber : Miranda, 2023)



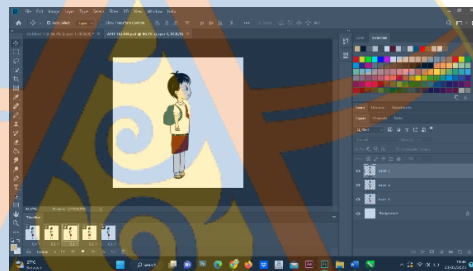
Gambar 25
Proses pewarnaan Karakter
(Sumber : Miranda, 2023)

2. cover



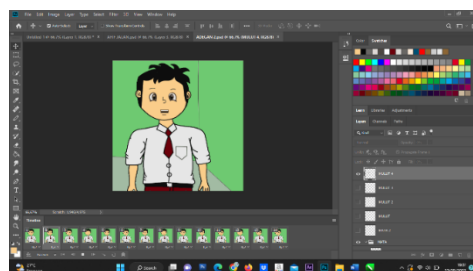
Gambar 26
Proses pewarnaan objek detail keseluruhan
(Sumber : Miranda, 2023)

3. Editing



Gambar 27
Proses pergerakan karakter
(Sumber : Miranda, 2023)

Secara keseluruhan proses pewarnaan dilakukan melalui tahapan yang sama yaitu : sketsa – digitalisasi – pewarnaan – pergerakan. Proses pewarnaan dilakukan pada aplikasi *Photoshop* setelah selesai melakukan pewarnaan kemudian masuk ke proses pergerakan karakternya pada aplikasi *Photoshop*.

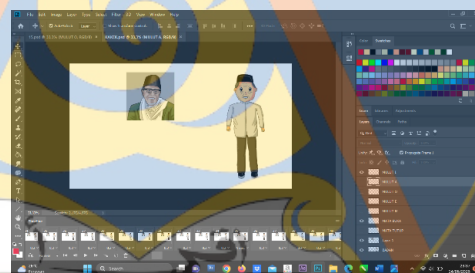


Gambar 28
Proses Pergerakan Karakter
(Sumber : Miranda, 2023)

Kemudian setelah selesai pergerakan pada aplikasi *Photoshopp* masuk ke penggabungan semua pergerakan pada Animasi ini serta memasukkan *Soun* dan *Dubbin* hingga *closing* pada animasi *Adobe Premierr*.



Gambar 29
Proses penggabungan video
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 30
Proses Closing video
(Sumber : Miranda, 2023)

4. Penyajian karya

Penyajian karya ini akan dilaksanakan dalam sajian pameran sebagai bentuk publikasi kepada khalayak ramai. Dalam pameran ini akan menampilkan beberapa media antara lain seperti penayangan animasi, x banner, poster, gelas yang bergambar karakter animasi, serta gantungan kunci dan pin.

BAB III

HASIL DAN ANALISIS KARYA

A. Hasil Karya

Karya pada “Perancangan Media Edukasi Tentang Perilaku Teladan Buya Hamka” ini akan dihadirkan melalui media Animasi 2D serta melalui media cetak seperti X-banner, poster, stiker, berbagai macam mercendise seperti kaos, mug, totebag, pin dan gantungan kunci sebagai kebutuhan dalam mempromosikan Animasi 2D ini.

Karya ini merupakan salah satu dari media yang digunakan pada “Perancangan Media Edukasi Tentang Perilaku Teladan Buya Hamka” Animasi 2D yang akan di upload untuk memenuhi kebutuhan promosi pada sosial media seperti Youtube, Tiktok dan lain sebagainya. Animasi ini berdurasi sepanjang 00.09.30 (Sembilan menit tiga puluh detik).

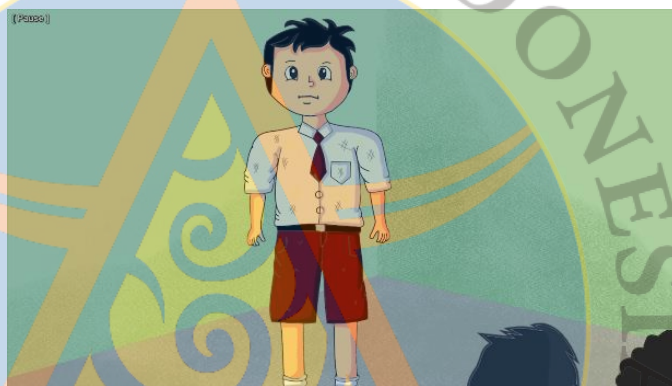
1. Hasil Jadi Animasi 2D



Gambar 31
Hasil akhir cover
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 32
 Hasil akhir adegan 1
 (Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 33
 Hasil akhir adegan 1 bagian 2
 (Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 34
 Hasil akhir adegan 1 bagian Adit
 (Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 35

Hasil akhir adegan 1 bagian Afif
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 36

Hasil akhir adegan 1 bagian Deo
(Sumber : Miranda, 2023)

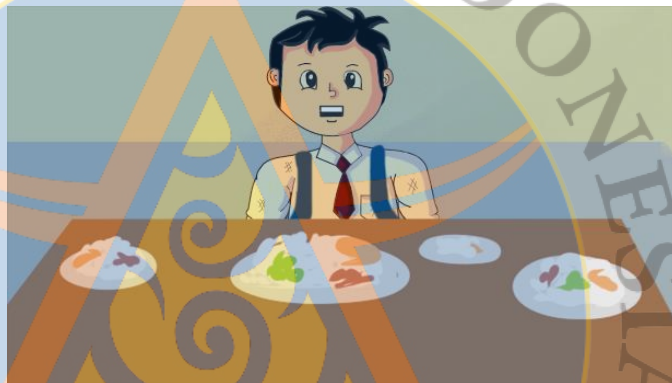


Gambar 37

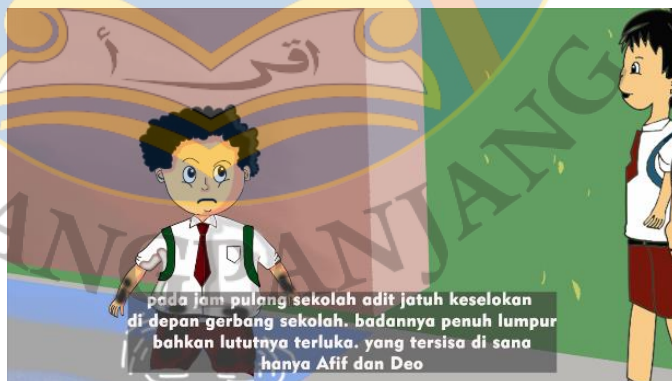
Hasil akhir adegan 2
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 38
 Hasil akhir adegan 2 bagian kakek
 (Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 39
 Hasil akhir adegan 2 bagian Afif
 (Sumber : Miranda, 2023)



pada jam pulang sekolah adit jatuh keselokan
 di depan gerbang sekolah. badannya penuh lumpur
 bahkan lututnya terluka. yang tersisa di sana
 hanya Afif dan Deo

Gambar 40
 Hasil akhir adegan 3
 (Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 41
Hasil akhir adegan 3 bagian Adit
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 42
Hasil akhir adegan 3 bagian Deo
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 43
Hasil akhir adegan 3 bagian Afif
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 44
 Hasil akhir adegan 4
 (Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 45
 Hasil akhir adegan 4 bagian kakek
 (Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 46
 Hasil akhir adegan 5
 (Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 47

Hasil akhir adegan 5 bagian Adit
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 48

Hasil akhir adegan 5 bagian Afif
(Sumber : Miranda, 2023)

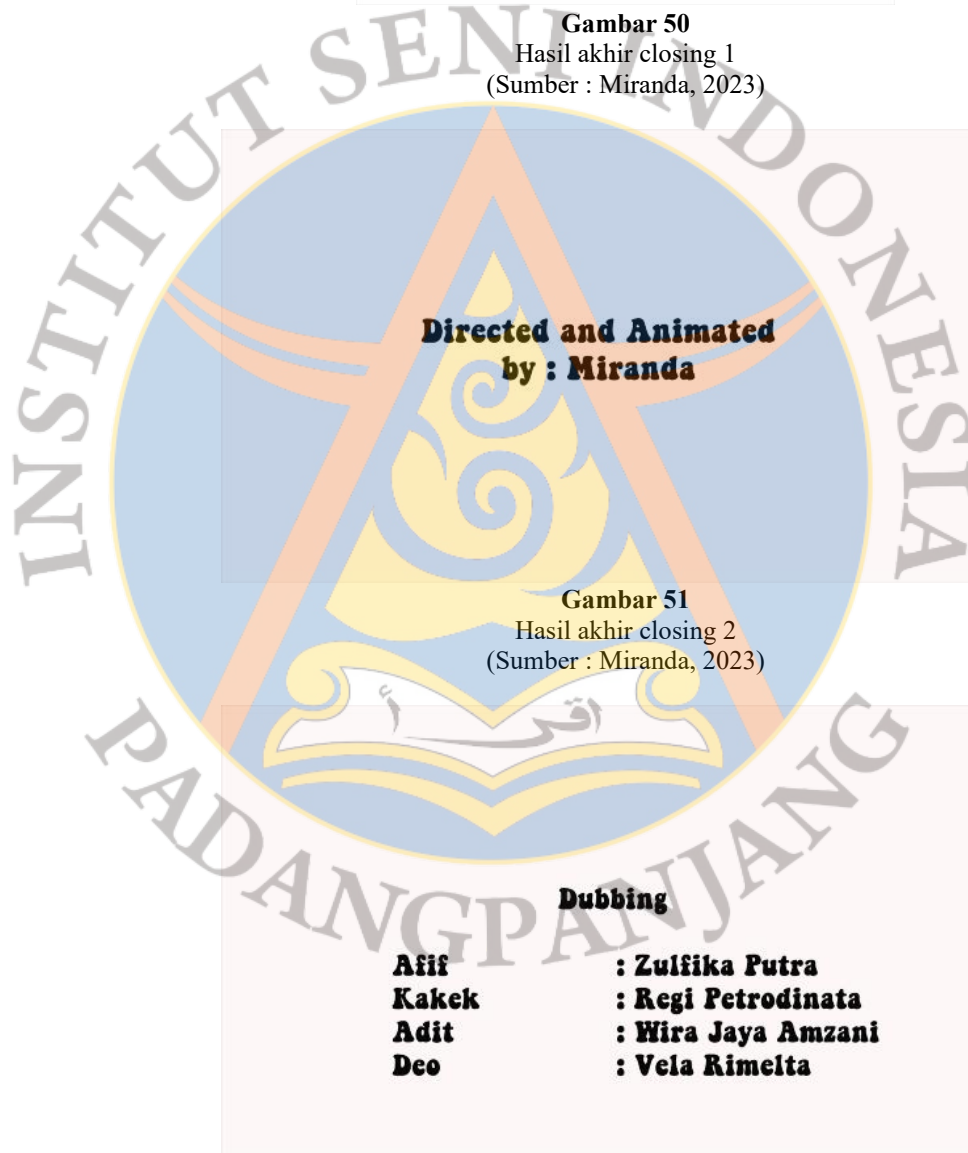


Gambar 49

Hasil akhir adegan 5 bagian kakek
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 50
Hasil akhir closing 1
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 52
Hasil akhir closing 3
(Sumber : Miranda, 2023)

2. Poster

Karya ini adalah media cetak sebagai media Promosi Animasi 2D tentang keteladanan Buya Hamka yang nantinya akan di pajang saat mengikuti pameran atau acara lainnya.



Gambar 53
Final poster 1
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 54
Final poster 2
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 55
Final poster 3
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 56
Final poster 4
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 57
Final poster 5
(Sumber : Miranda, 2023)

Poster dirancang berfungsi sebagai media Informasi kepada orang tua dan anak-anak dalam promosi media edukasi. Poster akan disediakan dalam bentuk cetak dan digital dengan ukuran A2. Penyebaran poster dilakukan di berbagai sosial media dan lingkungan anak-anak untuk memberikan informasi tambahan kepada anak-anak dan orang tua.

Pada poster pertama , berisi ilustrasi tokoh utama dari Animasi ini yaitu Afif dan judul Animasi AFIF serta keterangan keteladanan yang ada pada film Animasi ini. Disajikan dalam ilustrasi yang ramah anak-anak dan informatif. Pada poster kedua, berisi ilustrasi dari keseluruhan tokoh serta judul animasi AFIF. Warna yang terdapat dalam kedua poster memakai warna *full color*.

3. X-banner

Banner berisi informasi tentang Animasi AFIF yang disajikan dengan kata-kata menarik dan dilengkapi dengan gambar. Biasanya memberikan informasi tambahan mengenai film Animasi AFIF (Suri tauladan Buya Hamka).



Gambar 58
X-banner
(Sumber : Miranda, 2023)

4. Merchandise

Merchandise digunakan sebagai media pendukung untuk bahan informasi dan pada setiap merchandise ditambah dengan ilustrasi covernya.



Gambar 59
Merchandise Tote bag
(Sumber : Miranda, 2023)



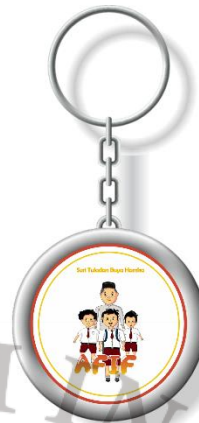
Gambar 60
Merchandise Pin
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 61
Merchandise Mug
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 62
Merchandise Kaos
(Sumber : Miranda, 2023)



Gambar 63
Merchandise Gantungan Kunci
(Sumber : Miranda, 2023)

B. Analisis Karya

Animasi 2D ini menggunakan Teknik digital painting dengan pewarnaan *full color* di setiap adegannya. Animasi ini berisi gambar sebagai dominan dan tulisan sebagai pendukung, dikarenakan kebanyakan film animasi edukasi anak menyajikan gambar dengan detail yang membangun ciri khas serta mimic wajah dari karakter yang dihadirkan. Maka dari itu, anak memilih untuk berimajinasi dari karakter yang diciptakan. Masing-masing dari karakter diciptakan dengan pendekatan visual anak-anak.

Animasi 2D keteladanan Buya Hamka menggunakan beberapa prinsip desain untuk menghasilkan Audio visual yang baik. Seperti kesatuan, dapat ditemukan pada pemilihan warna sehingga visualnya tidak menghasilkan warna yang bertabrakan dan nantinya tidak mengganggu penglihatan anak-anak. Proporsi karakter dibuat lebih menonjol dibandingkan dengan suasana karena anak-anak akan otomatis menangkap karakter sebagai target awal bacaan mereka. Keseimbangan antara visual

dan tulisan harus selaras agar pesan pada animasi yang disampaikan komunikatif dan edukatif untuk anak-anak.

Pemilihan jenis huruf dimaksudkan agar audio visual yang disampaikan sesuai dengan pendekatan target *audience*. Karakter huruf yang dipilih memiliki kesan yang ceria dan modern sehingga membuat anak tidak merasa terganggu dengan kehadiran huruf di dalam Animasi ini. Warna pada huruf dibuat kontras dengan audio visual agar mudah terbaca.

Setiap poster informasi animasi ini terdapat kode QR yang dapat di *scan* dan menghadirkan film Animasi sederhana yang dapat disaksikan di *smartphone*. Film Animasi ini dapat disaksikan di akun Youtube dan akun Tiktok yang tersedia di setiap poster informasinya.

