

PERANCANGAN ANIMASI EDUKATIF “MARI MENGENAL PERJUANGAN PARA PAHLAWAN DI KOTA TANGERANG SELATAN MELALUI CAGAR BUDAYA” UNTUK REMAJA USIA 16-18 TAHUN

Fahreza Luhi Abtar¹, Arief Ruslan²

Email: khidalz7@gmail.com, arief.ruslan@budiluhur.ac.id

Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

History is a part of human life, there are many sources that have elements of history, one of them through the cultural heritage. However the community especially the teens much less know and less interested in learning about the cultural heritage that exists in each area, one of them in the city of South Tangerang. Need for the media to communicate the cultural heritage to society. one of his fairly popular media is an educational animation. The current animation is one of the effective information media to deliver the message. Especially for teens. Nowadays, so by using media shaped educational animation then it can be very helpful in conveying an information about the heritage and history of the struggles the heroes contained therein. The purpose of design is to provide an educational animated series that is educational-based entertainment that can help give education about cultural heritage animated has shaped the history of the struggle of the heroes who are particularly in the city of South Tangerang. Through the medium of animation educational which has simple movements accompanied by music and narratives that can bring the teens to the situation of the struggle of the hero and the expected communities and the youth to study the history of the struggle of the interested Heroes in the city of South Tangerang.

Keywords: Design, animation, animation Education

¹ Mahasiswa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual, Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta.

² Dosen Pembimbing.

PENDAHULUAN

Kota Tangerang Selatan terletak di bagian timur Provinsi Banten. secara administratif terdiri dari 7 (tujuh) kecamatan, 49 (empat puluh sembilan) kelurahan dan 5 (lima) desa dengan luas wilayah 147,19 Km² atau 14.719 Ha. Kota Tangerang selatan sendiri mempunyai memiliki cagar budaya yang menyimpan sejarah tentang perjuangan para pahlawan di masa perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia, namun beberapa diantara cagar budaya sedikit orang yang menjaganya, menjadikan cagar budaya tersebut kurang terawat misalnya tugu perjuangan rakyat serpong, tugu tersebut di himpit oleh warung. di tanggal 16 September 2016 yang lalu Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tangerang Selatan membangun ulang cagar budaya tersebut. Setelah itu Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tangerang Selatan juga telah membuat media untuk sosialisasi dengan membuat buku "SITUS DAN CAGAR BUDAYA DI KOTA TANGERANG SELATAN" dan juga buku "MENGENAL CAGAR BUDAYA KOTA TANGERANG SELATAN" yang berisi tentang cagar budaya, namun kurang diminati oleh masyarakat terutama para remaja.

Kemudian, Dinas pendidikan dan Kebudayaan Kota Tangerang selatan juga membutuhkan media *audio visual* untuk mensosialisasikan dan mengedukasi masyarakat terutama para remaja agar mengetahui sejarah perjuangan para pahlawan melalui cagar budaya.

Oleh karena itu, jika dilihat dari masalah yang terjadi yang ada dari cagar budaya yang ada di Kota Tangerang Selatan yaitu kebutuhan Dinas Pendidikan Kota Tangerang Selatan untuk mensosialisasikan cagar budaya kepada masyarakat terutama remaja SMA/SMK. Maka pencipta mempunyai ide untuk membawa sejarah

dari cagar budaya di Kota Tangerang Selatan kepada masyarakat melalui media Animasi edukatif.

LANDASAN TEORI

Pencipta menggunakan beberapa teori yang digunakan dalam penciptaan karya ini, dengan tujuan sebagai penunjang dari karya yang dibuat. Berikut ini adalah teori-teori inti yang pencipta gunakan.

Komunikasi

Menurut Teori *Harold D Laswell*, Komunikasi adalah diturunkan menjadi lima unsur yang saling berhubungan satu sama lain, yaitu : pertama, sumber(*source*), sering juga disebut sebagai pengirim (*sender*), sumber adalah pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Yang kedua adalah pesan, yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Ketiga saluran atau media, yakni alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima, keempat penerima (*receiver*), sering juga disebut sasaran atau tujuan, yakni orang yang menerima pesan dari sumber. Yang kelima yaitu umpan balik (*feedback*), gangguan atau kendala dan konteks atau situasi komunikasi³

Model Komunikasi

mempunyai model-model, menurut *Laswell* mempunyai empat unsur, yaitu :

- *Who*, yaitu siapa yang menyampaikan pesan
- *Say what*, yaitu apa yang dikatakan
- *In Which Channel*, yaitu melalui media apa
- *To Whom*, kepada siapa atau sasaran komunikasi dari seorang komunikator

³ Dedi Mulyana, Ilmu Komunikasi suatu pengantar. (Bandung : Rosda Karya, 2012.), hlm. 69

- *With What Effect*, akibat atau efek ditimbulkan dari komunikasi yang menerima pesan dari komunikator⁴

Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi menurut *Laswell* adalah penjagaan atau pengawasan, sebagai penghubung bagian bagian yang terpisah dari masyarakat, serta menurunkan warisan sosial masyarakat.⁵

Komunikasi Visual

Penjelasan mengenai komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti makna atau pesan.⁶

Narasi

Narasi merupakan uraian yang menceritakan sesuatu atau serangkaian kejadian, tindakan, keadaan secara berurutan dari permulaan sampai akhir sehingga terlihat rangkaian hubungan yang terjadi antara satu sama lain.⁷

Storyboard

Storyboard adalah visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan⁸

Animasi

Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar)

yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi⁹

Prinsip Prinsip Animasi

animasi memiliki 12 prinsip animasi, diantaranya adalah :

1. *Squash and Stretch*

Prinsip ini akan memberikan kesan gambar yang fleksibel/lentur tapi sekaligus mempunyai berat object dan volume.

2. *Anticipation*

Prinsip ini akan mengantarkan pada gerak utama yang siap diterima penonton yaitu gerak ancang-ancang sebelum action terjadi.

3. *Staging*

Prinsip ini paling lazim dipakai dalam perfilman dan show pertunjukan di panggung, yang tujuannya menarik perhatian pemirsa sekaligus menjelaskan tentang adegan apa yang tengah terjadi

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Straight ahead action artinya gambar frame awal sampai dengan gambar *frame* akhir menunjukkan satu rangkaian gerakan yang sangat jelas maksud dan tujuannya. Sedangkan *pose to pose* adalah rangkaian animasi yang sudah direncanakan secara matang dengan beberapa *key drawing* sehingga perubahan volume ukuran dan proporsi akan lebih terencana dengan baik.

5 *Follow Through and Overlapping Action*

Prinsip ini akan membuat gerakan animasi lebih terasa alamiah. *Follow*

⁴ Dedi Mulyana, Ibid, Hlm.147

⁵ Dr. Hadiono Afdjani, MM, M.si. 2013. Ilmu Komunikasi proses & strategi. Tangerang : empat pena publishing.

⁶ Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, (Yogyakarta : Andi,2007) hal 10

⁷<http://www.pendidikanku.org/2015/04/pengertian-narasi-dan-jenis-narasi-terlengkap.html>

⁸<http://www.davidprasetyo.com/2015/11/pengertian-storyboard.html>

⁹ <http://www.idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/>

through dilakukan dengan cara sebaigan dari tubuh masih bergerak pada saat karakter berhenti.

Overlapping action terjadi pada saat animasi bagian tubuh seperti terseret ketika tubuh bergerak kearah yang lain.

6 *Slow In and Slow Out*

Prinsip *slow in* dan *slow out* ini akan membuat gerakan animasi lebih terasa natural dan realistik, terutama pada bagian awal dan akhir dari sebuah gerakan.

7 *Arcs*

prinsip *arcs* menimbulkan kesan animasi yang sangat natural. Seperti gerakan pendulum, dengan adanya poros, peberat pada pendulum akan berayun berbentuk *arcs*.

8 *Secondary Action*

Prinsip animasi *Secondary action* menambah dan memperkaya gerakan utama, yaitu tambahan gerak yang berfungsi memperkuat dan mempertegas, sehingga menambahkan kesan dimensi, menambah kesan hidup pada saat menganimasi karakter.

9 *Timing*

Timing atau perhitungan waktu ini tergantung dari banyaknya jumlah lembaran *frame* gambar animasi.

10 *Exaggeration*

Dalam film animasi gerakan animasi yang dibuat berlebihan bertujuan untuk menunjukkan kondisi seperti sebenarnya tetapi dalam bentuk yang lebih ekstrim. Misalnya sebuah karakter yang dilempar kue taart akan menjadikan beberapa gerak animasi yang lebih karikatural, apalagi ada ungkapan yang meyakini bahwa; film animasi yang tidak lebay (belebihan) itu artinya film biasa dan bukan film animasi, namun pada penggunaan prinsip berlebihan ini perlu diperhatikan juga keselarasan dengan

keseluruhan gaya dalam satu film animasi

11 *Solid Drawing*

Prinsip *Solid drawing* ini menekankan kepada pembuatan sebuah objek yang mempunyai bentuk 3 dimensi (ada bentuk, volume/berat tubuh dan solidity).

12 *Appeal*

Appeal berarti mempunyai jiwa atau personaliti yang terpancar hanya dengan melihat gambar karakter desainnya. Setiap karakter baik tokoh jahat maupun tokoh baik seharusnya memiliki *appeal*. Untuk tokoh baik, pemirsa harus merasakan simpatik pada si karakter, terlihat personaliti yang tenang, baik dan penyayang.¹⁰

Jenis Animasi

Animasi mempunyai beberapa Jenis, dan Jenis animasi diantaranya :

1 *2D animation*

Adalah jenis animasi yang memiliki sifat *flat* secara visual. Atau dengan kata lain animasi 2 dimensi mempunyai lebar dan tinggi saja,

2 *3D animation*

Merupakan Jenis animasi yang mempunyai panjang lebar dan tinggi, disebut tiga dimensi karena jenis ini memiliki sifat kedalaman / ruang pada objeknya.

3 *Stop Motion animation*

Adalah jenis animasi yang menggabungkan teknologi fotografi dengan animasi. media yang digunakan bermacam-macam. misalnya boneka,

¹⁰ Bambi Bambang Gunawan, Nganimasi Bersama Mas Be!, (Jakarta: Elex media komputindo, 2013), hlm.79

kertas, gambar dikertas, gambar di papan tulis, lilin / malam, dll.¹¹

Komponen animasi

Ada tiga komponen yang terdapat dalam animasi, antara lain :

1 Timing And Spacing

Timing, yaitu aksi-aksi, ritme, dan kejadian yang di lakukan oleh subjek yang bergerak tersebut. Sedangkan *spacing* adalah gambar kerapatan dan kecepatan dari pergerakan subjek.

2 Key

Key adalah kunci-kunci subjek yang bergerak

3 Contact

Contact (kontak) secara umum di gambarkan sebagai interaksi karakter dan posisi *key* (sebagai kunci) yang akan di gambarkan pada bagian-bagian pergerakan.¹²

Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari bentuk dan karakteristik huruf. Baik itu dilihat dari jenis huruf maupun *style* dari huruf tersebut.

Prinsip tipografi dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. *Legibility*, merupakan kualitas pada suatu huruf dengan tingkat kemudahannya untuk dapat dibaca.

2. *Readability*, merupakan penggunaan suatu huruf dengan memperlihatkan hubungannya dengan huruf lain sehingga dapat terbaca dengan jelas.¹³

¹¹<http://www.dodyanimation.com/2013/08/29/jenis-jenis-animasi/>

¹² Arief, Ruslan. *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm 29.

¹³http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_tipografi.html

Warna

Warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan atau mata kita. suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*) dari utilitas karya tersebut.¹⁴

Ilustrasi

Ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik.¹⁵

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan pencipta dalam penciptaan karya ini adalah metode penelitian kualitatif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan melalui studi literatur (kepuustakaan). Berikut penjabaran dan penjelasannya :

1. Studi Literatur

Macam sumber data yang dibutuhkan melalui kepuustakaan, seperti buku "SITUS DAN CAGAR BUDAYA DI KOTA TANGERANG SELATAN", lalu buku "MENGENAL CAGAR BUDAYA KOTA TANGERANG SELATAN" yang dipinjamkan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tangerang Selatan Kemudian juga melalui media *website* "<https://www.tangerangselatankota.go.id/>" dan lewat video animasi "*wonderfull indonesia*", animasi "Change" yang di tonton dari situs youtube untuk memperdalam ilmu mengenai animasi edukatif.

2. Wawancara

¹⁴ Artini Kusmiati, *Teori Dasar Desain komunikasi Visual*, (Jakarta: Fakultas Seni rupa dan Desain,1997), hlm 45

Pencipta melakukan kegiatan wawancara dengan Kepala bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tangerang selatan, mewawancarai sejarawan sekaligus budayawan Kota Tagerang Selatan, dan juga kepada beberapa remaja yang ada di Kota dan Kabupaten Tangerang selatan

3. Observasi

pencipta juga akan melakukan pengamatan langsung pada cagar budaya yang ada di Kota Tangerang selatan.

1. Konsep Kreatif

- Ide Penciptaan

Ide yang muncul dari perancangan karya animasi edukatif ini, karena untuk mengenalkan dan menginformasikan tentang sejarah perjuangan para pahlawan di Kota Tangerang selatan yang terkunjung di dalam cagar budaya dan kebutuhan dari Pemerintah Kota Tangerang Selatan untuk mensosialisasikan cagar budaya kepada masyarakat terutama para remaja.

- Statement

Untuk *statement* dari penciptaan karya ini nantinya akan dibuat dengan durasi + 7.00 menit. Perancangan animasi ini berjenis 3 dimensi dengan konsep yang edukatif dan persuasive yang bertujuan untuk mensosialisasikan cagar budaya

- Treatment

Setelah narasi cerita dibuat, kemudian membuat model objek cagar budaya serta objek pahlawan di Kota Tangerang Selatan dari animasi edukatif yang dibuat, menceritakan tentang profil serta sejarah perjuangan para pahlawan yang terkandung didalam cagar budaya

2. Konsep Teknis

- Tahap Pertama

Tahap pertama yaitu membuat pemodelan untuk cagar budaya, dan juga tempat dan jalannya. Di tahap ini pencipta menggunakan *Software Autodesk 3ds Max dan blender*.

- Tahap Kedua

Tahap kedua ini yaitu tahap dimana pencipta menggerakkan objek yang telah di buat dengan menggunakan *Software Blender*

- Tahap Ketiga

Di tahap ketiga ini, file yang telah di animasi kemudian di render lalu dikomposisikan dengan memberi efek terlebih dahulu menggunakan *software Adobe After effect*

- Tahap Keempat

Tahap ke empat yaitu tahap terakhir dimana ke semua video yang telah di edit dan komposisi kan di *After Effect* tadi lalu digabungkan dan juga di beri musik dan *voice over* dengan *software Adobe Primere*

- Tahap kelima

Di tahap terkahir ini video yang sudah selesai di gabungan lalu di *burning* kedalam DVD menggunakan *Software Nero 8*.

PEMBAHASAN



Animasi Edukatif tersebut menceritakan tentang cagar budaya dan perjuangan para pahlawan yang terkandung didalamnya, untuk remaja sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan sederajat di Kota

Tangerang Selatan, dengan penyampaian materi yang membawa *audience* atau penonton suasana zaman peperangan, hal ini terlihat dari cover cd yang terlihat para pejuang yang ada dibalik cagar budaya dengan pose yang siap menembak, mempunyai konsep buku karena hasil dari riset pencipta menyatakan bahwa para remaja mengetahui sejarah melalui buku. Dan dibuat *pop up* agar lebih terlihat bentuk dari cagar budaya tersebut.

Lalu untuk pemilihan jenis font menggunakan *font BellMT* merupakan jenis *font serif* atau *font* yang mempunyai kaki, karena *font* jenis itu mempunyai kesan yang kokoh dan juga hasil kesepakatan pencipta dengan budayawan dan juga siswa SMA.

Format pada penciptaan karya ini menggunakan media elektronik yang berbentuk *video*. Alasan pencipta memilih media elektronik karena *output file* nya adalah video dan kebutuhan dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tangerang selatan untuk mengumpulkan para remaja di sekolah dan menonton animasi edukatif ini bersama sama.

Target audience dari karya ini adalah remaja yang memiliki status pelajar SMA mulai dari usia 16-18 tahun. Alasan pencipta memilih segmentasi tersebut, kebutuhan dari Dinas dan Budayawan agar generasi muda terutama remaja mengetahui cagar budaya dan sejarah perjuangan para pahlawan di Kota Tangerang Selatan, maka itu pencipta ingin membantu Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tangerang Selaan untuk mesosialisaikan cagar budaya kepada masyarakat terutama pada remaja dalam bentuk animasi edukatif. Karena melalui animasi edukatif bisa mengumpulkan para remaja dalam satu titik, dan juga memberikan sebuah informasi tentang cagar budaya.

Pada proses produksi, pencipta melakukan berbagai macam tahapan yang digunakan sebagai perancangan animasi edukaif yang dibuat, serta beberapa karya pendukung yang digunakan. Yaitu sebagai berikut.

1. Konsep Animasi

Pencipta melakukan penentuan ide dan konsep yang akan digunakan sebelum merancang sebuah animasi edukatif.

2. Sketsa dan permodelan

Di tahap ini pencipta mulai membuat model objek cagar budaya dan asset objek yang berkaitan dengan cerita animasi edukatif. Pencipta membuat sketsanya gambar pejuang Kota Tangerang Selatan menggunakan pensil 2B lalu kemudian dibuat menjadi objek 3 dimensi menggunakan *Adobe illustrator, 3ds max, dan blender*. dan membuat model objek buku dan cagar budaya terlebih dahulu menggunakan *sotware Autodesk 3ds max*.

3. Animasi

Pada tahap ini, objek yang telah dibuat menjadi 3 dimensi, kemudian dibuat tulang/*bone*, kemudian di animasi kan melalui *software blender*, lalu kemudian pencipta *render* animasi tersebut kemudian hasil tersebut melalui tahap *edit* atau sunting *4. Editing, dan burning*

Tahap terakhir ini adalah proses *editing*, dimana hasil dari animasi tadi kemudian di edit menggunakan *Software Adobe Premiere*, lalu diberi *voice over* narasi dan diberi *background*, setelah itu pencipta kemudian *render video* tersebut dan memasukan atau *burning video* kedalam kaset Dvd.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang bisa diambil dari penciptaan karya animasi edukatif ini sebagai media sosialisasi tidaklah mudah dibuat. Karena pencipta harus memperoleh data serta materi yang jelas untuk membuat masyarakat terutama remaja mengerti tentang isi dari animasi edukatif yang pencipta buat. Selain itu pencipta juga harus banyak belajar untuk membuat kerangka tulang atau *rigs* dan juga teknik animasi, agar animasi yang pencipta buat lebih halus lagi.

Pencipta berharap bahwa dengan adanya animasi edukatif ini masyarakat terutama para remaja dapat mengetahui cagar budaya dan sejarah perjuangan para pahlawan yang terkandung didalamnya.

Setelah karya selesai dibuat, pastilah terdapat kekurangan yang dilakukan pencipta. Maka dari itu pencipta memberi masukan atau saran bagi calon penciptaan karya berikutnya. Agar tidak terjadi kesalahan. Berikut saran dari pencipta :

1. Mencari tahu dan kenali masalahnya lebih dalam, sebelum melakukan perancangan karya.
2. Pikirkanlah baik-baik untuk keunggulan karya yang diciptakan, sehingga dapat menarik minat orang lain untuk memilikinya.
3. Carilah referensi yang sesuai dengan karya yang akan dibuat, bisa diperoleh dari berbagai sumber.
4. Tentukanlah konsep dengan matang dan sesuai sebelum melakukan pembuatan karya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Afdjani, Hadiono. 2013. Ilmu Komunikasi proses & strategi. Tangerang : empat pena publishing.

Bambang Gunawan, Bambi. 2013 Nganimasi Bersama Mas Bel!. Jakarta : Elex Media Komputindo

Hendratman,Hendi.2014. Computer Graphic Design. Bandung : Informatika

Iskak,Ahmad.2008. BAHASA INDONESIA. Jakarta : Yustinah

Kusmiati, Artini. 1997. Teori Dasar Desain komunikasi Visual. Jakarta: Fakultas Seni rupa dan Desain.

Kusrianto,Adi.2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual .Yogyakarta : Andi

Mulyana,Dedi.2012. Ilmu Komunikasi suatu pengantar. Bandung : Rosda Karya

Ruslan, Arief. 2016. Animasi Perkembangan Dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sihombing,Danton.2015. Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta : Gramedia

Supriyono,Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta : Andi

Vera,Nawiroh.2010. Pengantar Komunikasi Massa. Jakarta : Ghalia Indonesia

W.Syam,Nina.2013.Model-Model Komunikasi. Jakarta : Simbiosis Rekatama Media

Website:

<http://www.davidprasetyo.com/2015/11/pe-ngertian-storyboard.html>

<http://www.dodyanimation.com/2013/08/29/jenis-jenis-animasi/>

<http://www.idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/>

http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_tipografi.htm

<http://www.pendidikanku.org/2015/04/pengertian-narasi-dan-jenis-narasi-terlengkap.html>