
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PADA PELAJAR SMPN 16 JAKARTA

Farhan Putra
e-mail : Farhanputra78@gmail.com
Arief Ruslan
e-mail : Arief.ruslan@budiluhur.ac.id
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

The education community is one of the most important and growing technologies in the world. A computer can be reproduced, for example, as a supplementary tool can be used in the process of functioning as a personal tutor. Based on the great function and importance of computers or technology in the educational world, computers can mainly be used as a very interesting learning medium for children. There are already courses in subjects in the education community at present, especially 16 Junior High School in Jakarta with multiple eyes. Biology is the science of learning about life. Modern biology is now very broad and is used to read many areas of biology. Food is a biological science, and it's important to know the function of every food we eat. It needs information about its role and functionality in humans, and can later be taken as an alternative to learning from the media. In the future, Graptive's animation is expected to be one of the media tools that greatly benefit children from being more easily included in the learning process and easier learning to teach teachers. The goal is to make it easier for students to learn, especially about the ability to provide food for humans. According to the above problems, the authors are particularly interested in making animation in the Ip field, learning biology with the introduction of food roles and discussions about how it plays a human role.

Keywords: *Media, Lessons, Science, Animation, Motion Graphic*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan salah satu dari pengguna teknologi yang semakin berkembang. Seperti halnya komputer yang dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik itu dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga di bangku perkuliahan yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial misalnya. Berdasarkan besarnya fungsi dan peranan komputer ataupun teknologi dalam dunia pendidikan, komputer dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang begitu menarik bagi pelajar khususnya anak-anak. Jika anak hanya membaca buku saja, tentunya akan menjadi cepat bosan berbeda jika suatu pembelajaran diaplikasikan dalam sarana multimedia yang kreatif dan menarik.

SMPN 16 merupakan bagian dari instansi dunia pendidikan. Di dalam pendidikan sendiri sudah adanya sebuah kurikulum mata

pelajaran, di SMPN sendiri khususnya SMPN 16 Jakarta terdapat beberapa mata pelajaran seperti, Matematika, Bahasa Indonesia serta Ilmu pengetahuan alam dan yang lainnya.

Biologi merupakan ilmu alam yang mempelajari tentang kehidupan, serta organisme hidup. Ilmu biologi yang modern saat ini sangat luas dan terdiri atas maca-macam cabang ilmu biologi, serta subdisiplin. Namun, meskipun ruang lingkungannya luas, terdapat konsep umum yang mengatur semua penelitian tersebut, sehingga dapat menyatukannya ke dalam 1 bidang. Pembelajaran biologi yang diterapkan di kehidupan saat ini adalah hasil dari penelitian dari para ilmuan.

Makanan merupakan bagian di dalam Ilmu Biologi, yang di mana pentingnya untuk mengetahui fungsi dari setiap makanan yang kita makan. Makanan Menyediakan bahan untuk pertumbuhan tubuh dan perbaikan jaringan tubuh, Fungsi utama makanan yang

paling utama ialah menyediakan energi untuk melakukan semua bentuk kerja.¹

Media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Acapkali media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah bantu atau media komunikasi seperti di kemukakan oleh Hamalik dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.²

Dengan kata lain bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks.

Menurut Schram (Dalam Model-model Komunikasi. 2013 : 80) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. media menurut Schram merupakan teknologi yang dapat membawa pesan sehingga dapat mempercepat dan mempermudah aktivitas pembelajaran.³

Gerlach dan Ely dalam Hamdani mengatakan bahwa "media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap".⁴

Motion Graphic nantinya, diharapkan dapat menjadi salah satu media informasi dan sebagai sarana media belajar yang memberikan manfaat yang besar sehingga memudahkan anak untuk lebih mudah dalam proses belajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi dalam proses mengajar.

Penggunaan *Motion Graphic* membantu untuk menyederhanakan pesan dari isi yang dibawa oleh data utama.

Memecah seluruh data ke dalam beberapa bagian benar-benar membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tapi pada akhirnya itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi.

Perancangan *Motion Graphic* pada pelajar Smp Negeri 16 Jakarta tujuannya adalah sebagai sarana media informasi yang membuat para siswa tertarik untuk melihat sekaligus menangkap isi pesan yang ada dalam video tersebut untuk belajar dan memahami mata pelajaran biologi khususnya tentang fungsi makanan bagi manusia serta sebagai salah satu media yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh siswa dan juga oleh guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah media informasi dengan menggunakan video *Motion Graphic* di bidang Ipa Khususnya mata pembelajaran Biologi. Oleh karena itu maka penulis membuat tugas akhir dengan judul "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PADA PELAJAR SMPN 16 JAKARTA "

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah yang di uraikan penulisan dalam tugas akhir ini adalah, Bagaimana pembuatan media pembelajaran *Motion Graphic* pada pelajar Smpn 16 Jakarta Bagaimana media *Motion Graphic* dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat menjadi media informasi yang berguna nantinya ?

Tujuan Penciptaan

Membuat sebuah media video pembelajaran tentang perancangan *Motion Graphic* pada pelajar Smpn 16 Jakarta dan mempermudah penyampaian materi dari guru ke murid sehingga lebih bisa di pahami siswa sebagai sarana informasi.

Komunikasi

¹ Retno widjajanti, Hindri Perdhana sari. *IPA ilmu pengetahuan alam SMP Jilid 2A*. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama 2007, Hal 44

² Hamalik. Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994, hal. 14

³ Nina W, Syam. *Model-Model Komunikasi*. Jakarta : Simbiosis Rekatama Media 2013 Hal. 80

⁴ Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, hal. 72

Dalam ilmu komunikasi pada dasarnya di adaptasi dari bahasa Inggris yaitu "communication" yang juga di ambil dari bahasa Latin "communicare" yang berarti "berbagi". Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengertian komunikasi yaitu pengiriman serta penerimaan pesan atau berita dari dua orang atau lebih supaya pesan yang dimaksud bisa di pahami.

Dalam ilmu komunikasi, Afdjani menjelaskan bahwa komunikasi adalah kegiatan menyampaikan informasi melalui pertukaran pikiran, pesan, atau informasi, dengan berbagai cara seperti berbicara, visual sinyal, tulisan, atau perilaku. Komunikasi adalah proses yang melibatkan pengiriman pesan atau tukar pikiran antara komunikator dan penerima⁵

Menurut Shannon & Weaver (dalam ilmu komunikasi suatu pengantar. 2011:46) Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi.

Tanpa komunikasi tidak akan ada kebersamaan, karena komunikasi berbicara tentang makna, pengalaman, dan emosi antar individu satu dengan yang lainnya.⁶

Model Komunikasi

Menurut Schram (dalam model-model komunikasi. 2013:100) Model komunikasi membutuhkan setidaknya tiga unsur, yaitu Sumber, Pesan dan sasaran⁷

Schram melihat model komunikasi sebagai model usaha yang bertujuan untuk menciptakan *commonness* antara komunikator dengan komunikan.⁸ Hal ini karena komunikasi berasal dari bahasa Latin *communis* yang artinya sama. Schram

mengenalkan konsep *field of experience*, yang menurut Schram sangat berperan dalam menentukan apakah komunikasi di terima sebagaimana yang di inginkan oleh komunikan.

Pada model ini, Schram percaya bahwa ketika komunikan memberikan umpan balik maka ia akan berada pada posisi komunikator (*source*).⁹

Dalam penciptaan karya ini pencipta menyimpulkan dengan komunikasi visual model Schram melalui proses karya Animasi 2D, dengan judul perancangan Animasi Edukatif "Perancangan motion graphic pada pelajar"

Penerapan pencipta adalah sebagai berikut :

1. Sumber : Dari buku pelajaran yang sudah di berikan dengan kurikulum baru dari guru ipa sekolah tersebut.
2. Pesan : yang di sampaikan menggunakan bentuk *visual* bergerak dalam bentuk Animasi berlangsung .
3. Sasaran : Siswa-siswi kelas 2 smpn 16 Palmerah Jakarta Barat.

Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target (audience) sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses desain, pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya data di dapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.¹⁰

Sehingga apa yang disampaikan secara visual akan diterima pula secara visual oleh penerima. Harapan dari penyampaian pesan ini adalah pokok pikiran akan diterima oleh penerima pesan sama dengan pokok pikiran penyampai pesan.

Dalam psikologi, persepsi visual dimengerti sebagai kemampuan untuk

⁵ Hadiono afdjani, *ilmu komunikasi*, (Tangerang: Empat Pena Publishing, 2013) hal 4.

⁶ Deddy Mulyana. *ilmu komunikasi suatu pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011. Hal : 46

⁷ Nina W, Syam. *Model-Model Komunikasi*. Jakarta : Simbiosis Rekatama Media 2013. Hal. 100.

⁸ Ibid. Hal 90.

⁹ Nina W, Syam. *Model-Model Komunikasi*. Jakarta : Simbiosis Rekatama Media 2013. Hal. 117.

¹⁰ Lia Anggraini S dan Kirana Nathalia. *Desain komunikasi visual Dasar-Dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia, 2004. Hlm. 13-15.

menterjemahkan apa yang dilihat oleh mata, yaitu jatuhnya cahaya masuk ke retina mata. Hasil dari persepsi tersebut dikenal dengan istilah: penglihatan (*eyesight/sight/vision*). Beragam komponen psikologis yang melibatkan penglihatan itulah yang secara keseluruhan disebut sebagai sistem visual.¹¹

Alur Cerita

Menurut Ruslan (dalam Animasi Perkembangan dan konsepnya. 2016:92) "Alur cerita adalah rangkaian cerita yang di bentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang di hadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Siswanto, Wahyudi, 2008 dalam pengantar Teori Sastra)"

Alur adalah urutan peristiwa dalam sebuah cerita yang sambung dan menyambung berdasarkan sebuah sebab dan akibat. Pemahaman alur akan memudahkan kita memahami peristiwa dalam sebuah cerita, misalnya novel dan komik.

Unsur penting dalam sebuah alur adalah peristiwa, konflik, dan klimaks. Unsur tersebut akan membuat alur menjadi lebih hidup. Alur tidak hanya berkaitan dengan apa yang terjadi, tetapi juga mengungkapkan mengapa dan bagaimana suatu peristiwa dan konflik dalam sebuah cerita dapat terjadi. Alur dalam cerita di bagi menjadi

- Alur Maju
Tahapan peristiwa dalam alur ini diawali dengan pengenalan cerita, awal perselisihan, menuju konflik, konflik memuncak dan diakhiri dengan penyelesaian konflik.
- Alur Mundur
Tahapan peristiwa di mulai dari konflik dan di akhir cerita di ungkapkan latar belakang konflik. bergerak mundur, alias *flashback*.

Narasi

Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Oleh karena itu, unsur

yang paling penting dalam sebuah narasi adalah unsur perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam suatu rangkaian waktu.

Karangan narasi adalah suatu bentuk karangan yang mengisahkan tentang suatu kejadian atau peristiwa yang disusun secara *kronologis* sehingga pembaca seolah-olah mengalami sendiri peristiwa tersebut. Narasi dapat dibedakan menjadi narasi sugestif dan narasi ekspositoris.

Storyboard

Storyboard merupakan penerjemahan gambaran terhadap cerita sebagai dasar visual yang akan menjadi basis animasi. Hampir keseluruhannya, storyboard ini di buat setelah melalui proses-proses seperti sketsa dan alur cerita yang sudah di dapat. Secara garis besar, proses ini menampilkan gambaran cerita dari sebuah teks menjadi visual dengan tampilan-tampilan pandangan seperti pengambilan sudut pandang tampilan.¹²

Storyboard visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan *outline* dari sebuah proyek, ditampilkan *shot by shot* yang biasa disebut dengan istilah *scene*.

Menurut Ruslan dalam (Animasi Perkembangan dan konsepnya, 2016: 100) "Dengan adanya storyboard ini, animator dapat membaca dan memahami seperti apa tampilan animasi yang akan di buat, baik waktu serta tatanan kamera yang akan di tampilkan".

Bidang-bidang yang memakai *Storyboard* Adapun beberapa bidang yang memakai *storyboard* sebagai landasan awal adalah: Iklan Televisi, Video Musik, *Teater*, Program Televisi, Produksi Film, Animasi dan produksi *multimedia*.

Latar

Secara umum, latar di artikan sebagai tempat-tempat yang di tampilkan dalam cerita. Aminudin menerjemahkan *setting*

¹¹ Widyatmoko, F.X. & Sutrisno. *Irama Visual*. Yogyakarta: Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta, 2007. Hal 50-30.

¹² Arief Ruslan. *Animasi Perkembangan dan konsepnya*. Bogor, Ghalia Indonesia, 2016 hlm 100.

sebagai latar cerita dan memberi batasan *setting* sebagai latar peristiwa dalam karya fiksi, baik berupa tempat, waktu maupun peristiwa, serta memiliki fisik dan fungsi psikologis.¹³

Animasi

Animasi merupakan karya paling kreatif dari 20 abad yang lalu sebagai salah satu seni dengan pendekatan estetika, aplikasi dan informasi dari berbagai aspek budaya.¹⁴

Dalam Kamus Bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata ; “ *To animate*”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar se akan-akan hidup.¹⁵

Penggunaan animasi dari abad ke 20 sampai sekarang masih bisa di gunakan, bahkan untuk penyampaian informasi sendiri yang cukup cepat dan mudah untuk di pahami adalah dengan menggunakan Animasi. Oleh karena itu Animasi merupakan pilihan yang tepat untuk menyampaikan sebuah informasi yang di dalamnya terdapat pesan, komunikasi dan komunikator.

Prinsip-prinsip dasar animasi.

Prinsip animasi adalah prinsip yang harus dipenuhi untuk membuat sebuah animasi yang “hidup” dan terlihat alami dan tidak hanya asal jadi atau hanya bergerak saja, prinsip itu meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, peng-kaya-an visual sekaligus teknik pembuatan sebuah animasi.

Perumus dari 12 prinsip animasi adalah Frank Thomas dan Ollie Johnston, 12 prinsip animasi muncul karena Frank Thomas dan Ollie Johnston mempunyai semangat untuk meneliti dan mengembangkan karya seni baru saat mereka masih muda, prinsip dasar itu merupakan hasil eksperimen dan latihan mereka serta atas keinginan dari Walt Disney untuk memikirkan suatu cara

bagaimana membuat animasi semirip mungkin dengan gerakan nyata sebuah objek baik itu benda, hewan maupun manusia.

Selain itu juga untuk menunjukkan bagaimana ekspresi dan kepribadian sebuah karakter. 12 prinsip animasi tersebut adalah :

1. *Squash & Stretch*

Squash and stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga -seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup.

2. *Anticipation*

Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancang-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan memukul, sebelum tangan ‘maju’ harus ada gerakan ‘mundur’ dulu. Dan sejenisnya.

3. *Staging*

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

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Dari sisi resource dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan 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.

Yang kedua adalah *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan

¹³ Aminudin, *Pengantar Apresiasi Sastra*, (Bandung, Sinar Baru, 194) hlm 62.

¹⁴ Arief Ruslan. *Animasi Perkembangan dan konsepnya*. Bogor, Ghalia Indonesia, 2016 hlm 25.

¹⁵ Arief Ruslan. *Animasi Perkembangan dan konsepnya*. Bogor, Ghalia Indonesia, 2016 hlm 4.

cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau *interval* antar *keyframe* digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari.

Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

6. *Slow In and Slow Out*

Sama seperti *spacing* yang berbicara tentang akselerasi dan deselerasi. *Slow In* dan *Slow Out* menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Arcs

Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut Arcs. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara '*smooth*' dan lebih realistik, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola).

7. *Secondary Action*

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah

animasi tampak lebih realistik.
Timing & Spacing

8. *Exaggeration*

Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan *ekstrimitas ekspresi* tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedik.

9. *Solid Drawing*

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan -baik proses maupun hasil- sebuah animasi, terutama animasi klasik

10. *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.

Jenis-jenis Animasi

Dalam Pengertian umum, animasi merupakan gambar-gambar yang berbeda di tampilkan secara bergantian, sehingga seakan-akan menimbulkan pergerakan dan perubahan. Sehingga dapat di simpulkan bahwa animasi harus mempunyai minimal dua gambar yang berbeda, agar memberikan sebuah pergerakan gambar, artinya satu gambar atau lebih dari satu gambar yang sama tidak dapat di artikan animasi.¹⁶

Dilihat dari tehnik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1. Animasi *Stop-motion (Stop Motion Animation)*

Stop-motion animation sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan.

¹⁶ Arief Ruslan. *Animasi Perkembangan dan konsepnya*. Bogor, Ghalia Indonesia, 2016 hlm 56

2. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)

Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan.

Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer¹⁷. Teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi.¹⁸

3. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan "pemain" dan kamera, pemberian suara, serta *special* efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer.¹⁹

Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami.²⁰

Komponen Animasi

Menurut Ruslan (dalam animasi perkembangan dan konsepnya. 2016:29) animasi mempunyai komponen yang pokok dan dapat dikatakan sebagai subjek yang mulai, sedang, atau telah bergerak. Komponen-komponen ini secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut.²¹

1. *Timing And Spacing*, yaitu aksi-aksi, ritme, dan kejadian yang dilakukan atau terjadi oleh subjek yang bergerak tersebut. Sedangkan spacing adalah gambar kerapatan dan kecepatan dari pergerakan subjek.
2. *Key*, adalah kunc-kunci subjek yang bergerak seperti di mana, bagaimana, seperti apa, dan siapa yang bergerak, yaitu awal memulai proses dan akhirnya.
3. *Contact*, *Contact* (kontak) secara umum di gambarkan sebagai interaksi karakter dan posisi *key* (sebagai kunci) yang akan di gambarkan pada bagian-bagian pergerakan.

Dalam penciptaan karya ini pencipta membuat animasi 2D, maka ketiga komponen tersebut wajib masuk ke dalam karya yang pencipta buat dan ciptakan.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk melengkapi keperluan data perancangan, maka penulis karya ini memerlukan data pendukung yang nantinya akan memperkuat karya tersebut. Pengumpulan data yang di lakukan penulis dengan cara :

3.2.1 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui observas studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah.

3.2.2 Internet

Internet merupakan salah satu sumber pilihan penulis unuk mencari informasi demi melengkapi data yang telah dimiliki dan sebagai data pendukung yang penulis butuhkan.

3.2.3 Client brief / Wawancara

Wawancara di lakukan oleh pencipta untuk memperoleh keterangan untuk menguji

¹⁷ <https://waniperih.weebly.com/animasi-tradisional.html>

¹⁸

<http://fikriandriana22.blogspot.com/2016/10/perbedaan-antara-animasi-tradisional.html?m=1>

¹⁹

<https://idseducation.com/articles/perkembangan-animasi-di-indonesia-sekarang/>

²⁰ 20

<https://animasiku.wordpress.com/topik/animasi>

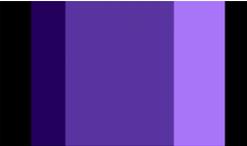
²¹ Arief Ruslan. *Animasi Perkembangan dan konsepnya*. Bogor, Ghalia Indonesia, 2016 hlm 29.

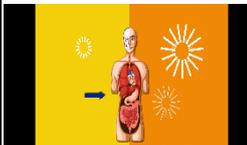
kebenaran, dan menjawab permasalahan yang akan di angkat dalam karya ini.

Pembahasan karya

No	Karya	Pembahasan
1		<p>Prinsip Animasi: pada <i>Scene</i> pertama ini prinsip yang digunakan adalah <i>Squash & Stretch</i> dan <i>Slow In & Slow Out</i>, <i>Timing & Spacing</i>.</p> <p>Action: Pada animasi <i>edukatif</i> ini di mulai dengan <i>scene</i> satu yaitu Garis yang muncul dan seakan-akan memanjang dengan kecepatan yang cepat dan perlahan-lahan melambat dan berhenti.</p>
2		<p>Prinsip Animasi: pada <i>Scene</i> kedua ini prinsip yang digunakan adalah <i>Squash & Stretch</i>, <i>Slow In & Slow Out</i> dan juga <i>Arcs</i>, <i>Timing & Spacing</i>.</p> <p>Action: Pada animasi <i>edukatif</i> ini di mulai dengan <i>scene</i> dua yaitu Tokoh utama yang menggerakkan tangannya mengarah tulisan yang akan dia terangkan.</p>

3		<p>Prinsip Animasi : pada <i>Scene</i> ketiga ini yang digunakan adalah <i>Squash & Stretch</i>, <i>Slow In & Slow Out</i> dan juga <i>Arcs</i>, <i>Timing & Spacing</i></p> <p>Action: Pada animasi <i>edukatif</i> ini di mulai dengan <i>scene</i> tiga yaitu Tokoh utama yang menggerakkan tangannya mengarah tulisan yang akan dia terangkan yaitu tulisannya "Apakah Kalian Tahu"</p>
4		<p>Prinsip Animasi : pada <i>Scene</i> keempat ini yang digunakan adalah <i>Squash & Stretch</i>, <i>Slow In & Slow Out</i> dan juga <i>Arcs</i>, <i>Secondary Action</i>, <i>Timing & Spacing</i>.</p> <p>Action: Pada animasi <i>edukatif</i> ini di mulai dengan <i>scene</i> empat yaitu munculah beberapa karakter di mulai dari balita hingga lansia yang sedang menyapa dengan menggerakkan tanganya.</p>

5		<p>Prinsip Animasi : pada Scene kelima ini yang digunakan adalah <i>Squash & Stretch, Slow In & Slow Out</i> dan juga <i>Arcs, Secondary Action, Timing & Spacing</i></p> <p>Action: Pada animasi <i>edukatif</i> ini di mulai dengan scene lima yaitu munculah beberapa <i>icon</i> dari olahraga, tidur dan membaca yang se akan-akan memiliki <i>effect bounce</i></p>
6		<p>Prinsip Animasi : pada Scene keenam ini yang digunakan adalah <i>Squash & Stretch, Slow In & Slow Out, Timing & Spacing</i>.</p> <p>Action: Pada animasi <i>edukatif</i> ini di mulai dengan scene enam yaitu garis transisi dengan warna gradasi dari ungu tua ke ungu muda.</p>
7		<p>Prinsip Animasi : pada Scene ketujuh ini yang digunakan adalah <i>Squash & Stretch, Slow In & Slow Out, Secondary Action, Timing &</i></p>

		<p><i>Spacing, Timing & Spacing</i>.</p> <p>Action: Pada animasi <i>edukatif</i> ini di mulai dengan scene tujuh yaitu munculah icon tanda tanya yang berlangsung dengan garis yang mengitarinya.</p>
8		<p>Prinsip Animasi : pada Scene kelapan ini yang digunakan adalah <i>Squash & Stretch, Slow In & Slow Out</i> dan juga <i>Arcs, Secondary Action, Timing & Spacing</i>.</p> <p>Action: Pada animasi <i>edukatif</i> ini di mulai dengan scene lapan yaitu munculah beberapa <i>icon</i> dari Karbohidrat, Protein, Lemak, Air, vitamin dan Mineral yang se akan-akan memiliki <i>effect bounce</i>.</p>
9		<p>Prinsip Animasi : pada Scene kesembilan ini yang digunakan adalah <i>Squash & Stretch, Slow In & Slow Out</i> dan juga <i>Arcs, Secondary Action, Timing & Spacing</i>.</p> <p>Action: Pada animasi <i>edukatif</i> ini di mulai</p>

		dengan <i>scene</i> sembilan yaitu munculah anatomi tubuh manusia yang di perlihatkan dan adanya <i>effect</i> kembang api yang muncul di <i>background</i> .
--	--	---

Kesimpulan

Pembuatan animasi edukatif ini bertujuan untuk menyediakan sarana baru bagi media pembelajaran tentang "makanan dan fungsinya bagi manusia" yang di nantinya menjadi salah satu media yang dapat di pakai untuk pembelajaran di sekolah, Khususnya di Smpn 16 Jakarta. Penciptaan karya ini terbilang cukup sulit, di karenakan pencipta diharuskan survei secara langsung ke sekolah tersebut, guna mendapatkan informasi yang tepat agar nantinya animasi yang di buat memang ideal dan tidak melenceng dari segmentasi yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdani, Hadiono. 2013. *ilmu komunkasi*. Tangerang: Empat Pena Publishing, 2013.
- Aminudin. 1994. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung, Sinar Baru.
- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. 2004. *Desain komunikasi visual Dasar-Dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- G, Keraf. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Mulyana, Deddy Mulyana. 2011. *Ilmu komunikasi suatu pengantar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Oemar, Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.

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

Widjajanti, Retno, Hindri Perdhana sari. 2007. *IPA ilmu pengetahuan alam SMP Jilid 2A*. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama.

Widyatmoko, F.X. & Sutrisno. 2007. *Irama Visual*. Yogyakarta: Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta.

Sumber Online:

- <https://waniperih.weebly.com/animasi-tradisional>, di akses 11 mei 2019 Pukul 1:30.
- <http://fikriandriana22.blogspot.com/2016/10/perbedaan-antara-animasi-tradisional>, diakses pada 25 mei 2019 pukul 20.25.
- <https://idseducation.com/articles/perkembangan-animasi-di-indonesia-sekarang>, diakses 25 mei 2019 pukul 19.40 wib.
- <https://animasiku.wordpress.com/topik/animasi>, diakses pada 26 mei 2019 pukul 20.00 wib.