

PERANCANGAN ANIMASI EPISODE SABAR SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN DAN NILAI KEBUDILUHRAN

Dio Pratama Dewanto, Arief Ruslan

pratamadio2244@gmail.com arief.ruslan@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta

ABSTRACT

This paper explains how animation can be used as a media of Education and noble. From this animation has an interesting story and contains the value of dignity. The right supporting media for children's education is 2-Dimensional Animation (2D animation) with the main characters Budi and Lulu cheerful, so that children are easier to understand learning. This category of 2D Animation design (2D Animation) theme raised is to introduce nobility that focuses on the value of patience. This animation is made using Adobe Flash Cs6 application and other supporting software and uses bone tween technique. This animation was created to make a new educational media for parents who have children to make it easier to learn noble.

Keywords : 2D Animation, Education, Nobility, Child, Media

PENDAHULUAN

Sabar terdapat pada nilai – nilai kebudiluhuran, sabar secara etimologi berarti menahan dan mengekang. Secara terminologis sabar berarti menahan diri dari segala sesuatu yang tidak disukai. Sabar adalah tidak pernah marah kecuali kemarahannya dapat menguntungkan yang dimarahi maupun yang marah (Djaetun, 2016). Sifat sabar adalah sifat yang berguna mengendalikan emosi dari perilaku tercela. Sabar merupakan benteng yang tanggung dalam menghadapi cobaan yang diberikan kepada seseorang. Dengan kata lain manusia yang sabar tidak akan merintih dan berkeluh kesah atas cobaan yang diterima, betapa pun berat dan pahitnya. Tetapi sabar bukan berarti menyerah begitu saja pada keadaan yang ada. Tetapi terus berusaha keras mengatasi segala hal yang merintang apa yang kita harapkan (Syam, 2009).

Nilai – nilai kebudiluhuran menjadi solusi dalam hidup bersosial karena nilai – nilai tersebut menjadikan manusia berbudi luhur. Nilai Budi Luhur memiliki 9 nilai yaitu sabar mensyukuri, cinta kasih, rendah hati, suka menolong, kerja sama, jujur, tanggung jawab, toleransi dan sopan santun. Dengan 9 nilai kebudiluhuran ini, manusia menjadi memiliki etika yang berbudi luhur sehingga masalah yang berkaitan etika dapat terselesaikan. Budi adalah sikap mental. Sikap mental manusia dapat dilihat dari ucapan, tingkah laku, dan perbuatannya. Luhur itu sesuatu ukuran sikap menta yang berarti tinggisekali yang tidak ada yang melebihi tingginya. Jadi budi luhur adalah sikap mental seseorang yang sangat tinggi (bagus sekali), sehingga tidak ada yang melebihinya (Djaetun, 2016).

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting bagi semua orang terutama anak-anak karena pendidikan merupakan akar dari segala segala peradaban sebuah bangsa. Pendidikan sekarang telah menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting harus dimiliki setiap orang. Banyak cara untuk memperoleh pendidikan, Universitas Budi Luhur diantaranya melalui pendidikan formal dan non-formal. Selain itu pendidikan juga dapat diperoleh melalui jalur non-formal salah satunya melalui media pembelajaran.

Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berpikir serta anak pun memiliki keseangan tersendiri. Permainan yang membuat anak-anak senang dengan alat tau pun keterampilan dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam berhitung, menghafal, maupun menjawab pertanyaan dan mudah di peragakan. Masuknya media pendidikan dapat menlahirkan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar anak. Gambar dan suara muncul membuat anak tidak merasa bosan (Yuningshi et al., 2014)

Media Pendidikan menggunakan animasi di Indonesia sendiri masih jarang karena mahalnya biaya untuk mendapatkannya, maka dari itu bagaimana kita menghidupkan metode pembelajaran agar mudah di dapat dengan harga terjangkau dan dapat bisa menarik anak-anak dalam belajar. Maka dalam membuat media pembelajaran menggunakan animasi menarik untuk anak-anak yaitu dari segi gambar, suara, animasi, permainan, serta bentuk pembelajarannya. (Wijayanto, 2014).

Anak merupakan generasi penerus bangsa. Oleh karena itu, mereka haruslah mendapat perhatian dan Pendidikan yang serius, sebab pada masa inilah belajar dan bermain itu dimulai. Baik tidak nya sifat anak berawal dari sini, apa bila Pendidikan akhlak atau moral itu diberikan sejak kecil maka anak akan terbiasa bersikap baik, begitu pula sebaliknya. Seperti yang kita ketahui bahwa masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu, karena pada fase inilah Universitas Budi Luhur terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang (Hodijah, 2018).

Film animasi menjadi medium belajar anak usia dini. Tayangan film animasi adalah salah satu tayangan yang diminati oleh anak-anak karena menghibur dan menyenangkan. Setelah menonton tayangan animasi, biasanya anak mencontoh perilaku yang dilihatnya. Melalui tayangan film animasi, merupakan upaya orang tua mengembangkan perilaku yang baik pada diri anak. Orang tua harus mampu memilihkan film-film animasi yang mendidik untuk anak. (Asmawati, 2020)

Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Dengan semakin banyaknya karya animasi di seluruh dunia dengan berbagai jenis, juga animasi Indonesia yang mulai banyak, maka di situlah kesempatan bagus bagi animator dan pelaku kreatif untuk menyampaikan kepeduliannya terhadap lingkungan. Animasi dianggap efektif menyampaikan pesan ajakan peduli lingkungan karena selain untuk tujuan tersebut, animasi memiliki sifat bawaan atau kesan penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni, meskipun sekarang sudah tidak lagi semua animasi itu harus lucu. (Syamsul et.al., 2017).

Rumah Animasi membangun konsep cerita animasi berdasarkan nilai-nilai kebudiluhuran, beberapa konsep bisa dilihat pada buku yang dihadirkan oleh Bpk. Djaetun H.S tentang kebudiluhuran. Sebagai landasan kebudiluhuran konten Rumah Animasi dihadirkan melalui media animasi Budi dan Lulu dengan gampang dan mudah dimengerti, adaptasi, dan diidentifikasi oleh anak-anak, sehingga nilai komunikasi menjadi berarti.

Dalam wawancara dengan Bapak Arief Ruslan, beliau menyatakan bahwa Rumah Animasi Budi Luhur membutuhkan animasi tentang nilai-nilai kebudiluhuran yang dihadirkan melalui media yang menyenangkan seperti lagu, cerita yang dilengkapi dengan elemen-elemen grafis. Jadi melalui konten animasi ini bukan sekedar memberikan hiburan untuk anak-anak , tetapi menjadi nilai edukasi alternatif untuk pengenalan nilai-nilai kebudiluhuran sebagai anak-anak indonesia yang dikenal berbudaya santun, menghormati, dan diharapkan dapat menjaga budaya ini sedari kecil. Dalam perancangan ini penulis meneruskan karya magang saat ada di Rumah Animasi Budi Luhur dan penulis bekerja sama dengan Tim Rumah Animasi Budi Luhur untuk membuat karya selanjutnya yaitu "Budi dan Lulu Episode Sabar".

KERANGKA TEORI

A. Komunikasi Visual

Komunikasi Visual, Komunikasi Manusia terdiri atas pertukaran simbol untuk memahami konteks-konteks sosial dengan cara penyampaian pesan yang bisa saja secara auditif, seperti bahasa, sinyal suara, atau sinyal visual seperti gambar, gerak, atau auditif dan visual secara bersamaan. Cara penyampaian pesan visual menjadi sangat penting pada saat ini sebagaimana pesan yang diberikan sebagai komunikasi terhadap visual, khususnya dalam animasi yang bukan hanya berbicara tentang pergerakan saja, tetapi juga terhadap seluruh simbol-simbol, baik secara tekstual, suara, serta gambar-gambar yang diberikan. (Ruslan, 2016)

B. Desain Komunikasi Visual

Istilah desain sendiri secara etimologi berasal dari beberapa serapan bahasa yang diambil dari bahasa Itali yaitu "*Designo*" yang secara gramatika berarti gambar. Kata desain tersebut dapat digunakan pada berbagai kalimat, baik sebagai kata Universitas Budi Luhur benda maupun kata kerja. Dalam kata kerja desain diartikan sebagai proses dalam membuat atau menciptakan sebuah obyek baru. Sedangkan dalam kata benda, "desain" dapat digunakan sebagai hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk karya nyata. (Anggraini & Nathalia, 2018)

C. Elemen Komunikasi Visual

Titik, Menurut Admadjaja dan Dewi, ciri umum dari sebuah titik yaitu tidak memiliki panjang dan lebar, tidak mengambil daerah atau ruang, berukuran kecil, dan memiliki raut yang sederhana. Bentuk umum dari titik adalah bulatan yang tidak bersudut dan tanpa arah). Garis, Garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda. Garis tidak memiliki suatu kedalaman (depth), hanya memiliki ketebalan dan panjang. Oleh karena itu, garis disebut elemen satu dimensi. Wujud garis sangat bervariasi. Garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal. Garis lengkung memberi kesan lembut dan luwes. Garis *zig-zag* terkesan keras dan dinamis. Garis tak beraturan punya kesan fleksibel dan tidak formal. Arah garis juga dapat diatur dengan citra atau *mood* yang diinginkan. Garis-garis horizontal memiliki kesan pasif, tenang, dan damai, sedangkan garis vertikal memiliki kesan stabil, gagah dan elegan, sementara garis-garis diagonal memiliki kesan aktif, dinamis, bergerak dan perhatian. Garis bisa dibuat putus-putus, gradasi, tebal-tipis, dan variasi lainnya sesuai dengan gambar yang diinginkan. Bidang, segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya) dan bentuk-bentuk yang tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan formal. Sebaliknya, bidang-bidang non-geometris atau bidang beraturan memiliki kesan tidak formal, santai, dan dinamis. (Wibowo, 2013).

Bentuk dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Bentuk dibagi menjadi 2 bentuk dimensi (dwimantra) dan bentuk 3 dimensi (trimantra). Masing-masing bentuk memiliki arti tersendiri, juga tergantung kepada budaya yang membentuknya. (Wibowo, 2013). Warna, salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca. Jika dapat digunakan dengan tepat, warna dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks berbicara. (Supriyono, 2010). Gelap Terang / Kontras, Kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Apabila tidak berwarna, dapat pula berupa perbedaan antara gelap dan terang. Gelap terang atau kontras ini dapat digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambah kesan dramatis. Dengan mengatur komposisi gelap terang suatu desain, akan membantu nilai

keterbacaan, fokus, dan titik berat suatu desain (Anggraini & Nathalia, 2018). Tekstur adalah nilai raba atau haluskasarnya suatu permukaan benda. Tekstur dalam konteks komunikasi visual lebih cenderung pada tekstur semu, yaitu kesan visual dari suatu bidang. Sebagai contoh, bidang cetak yang kosong, tidak ada gambar maupun tulisan, dapat memberikan kesan halus. Sebaliknya, bidang yang memuat susunan huruf teks (*body-text*) dengan ukuran memiliki kesan tekstur cukup kasar. (Supriyono, 2010). Ukuran ,Besar kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan dengan cermat agar memiliki nilai kemudahahn baca (*legibility*) yang tinggi. Besar-kecilnya ukuran huruf untuk judul, subjudul, dan teks sebaiknya diperhitungkan sehingga dapat mempermudah pembaca dalam memilih informasi mana yang perlu dibaca pertama, kedua, dan seterusnya. (Supriyono, 2010)

D. Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual

Keseimbangan (*Balance*), Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain dikatakan seimbang apabila objek pada bagian kiri atau kanan, bagian atas atau bawah terkesan sama berat. Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Keseimbangan ini tidak dapat diukur secara pasti, tetapi dapat dirasakan. Ketika suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah desain tidak ada yang saling membebani. Irama (*Rythm*), Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elem yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten. Sedangkan secara variasi, irama adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi. (Anggraini & Nathalia, 2018)

Penekanan (*Emphasis*), Penekanan atau emphasis adalah penonjolan secara mencolok informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan kepada khalayak. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menonjolkan elemen visual dalam karya desain, yaitu dengan kontras, isolasi objek, dan penempatan objek. Dalam desain komunikasi visual, penonjolan salah satu elemen visual disebut dengan vocal point. Kesatuan (*Unity*), kesatuan merupakan prinsip dasar desain yang paling penting. Sebuah desain dapat dianggap menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna, dan unsur-unsur desain lainnya. (Supriyono, 2010) Prinsip kesatuan adalah prinsip hubungan. Jika salah satu beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah) maka kesatuan telah tercapai. (Anggraini & Nathalia, 2018)

E. Ilustrasi

Ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut. 1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami. 2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca. 3. Ide baru, orisinil, bukan merupakan plagiat atau tiruan. 4. Punya pukau (*eye-catcher*) yang kuat. 5. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan. Ilustrasi dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan, serta menambah daya tarik desain, bukan sebaliknya. Penggunaan ilustrasi yang berlebihan justru dapat membingungkan dan mengurangi nilai keterbacaan. (Supriyono, 2010)

F. Alur Cerita

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Siswanto, Wahyudi, 2008 dalam Pengantar Teori Sastra). Pengertian lain dikemukakan oleh Sudjiman dalam bukunya Kamus Istilah Sastra (1984) bahwa plot adalah jalinan peristiwa di dalam karya sastra (termasuk

naskah drama atau lakon) untuk mencapai efek-efek tertentu. Panutannya dapat diwujudkan oleh hubungan temporal (waktu) dan oleh hubungan kasual (sebab-akibat). (Ruslan, 2016)

G. Animasi

Dalam kamus bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar; “to animate”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan suatu menggerakkan benda mati, dengan memberi dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup. (Ruslan, 2016)

H. Kebudiluhuran

Berbudi luhur menuntut sikap untuk tidak mengolok-olok atau menjelek-jelekan orang dan kelompok lain, sebab yang mengolok-olokkan bisa saja lebih mulia dan terhormat dari mereka yang mengolok-olokkan. Nilai Budi Luhur memiliki 9 nilai yaitu sabar mensyukuri, cinta kasih, rendah hati, suka menolong, kerja sama, jujur, tanggung jawab, toleransi dan sopan santun. 3 Dengan 9 nilai kebudiluhuran ini, manusia menjadi memiliki etika yang berbudi luhur sehingga masalah yang berkaitan etika dapat terselesaikan. (Djaetun, 2016)

I. Etika

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa etika diartikan sebagai ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak). Etika bagi seseorang terwujud dalam kesadaran moral yang memuat keyakinan ‘benar dan tidak sesuatu’. Perasaan yang muncul bahwa ia akan salah melakukan sesuatu yang diyakininya tidak benar berangkat dari norma-norma moral dan *self-respect* (menghargai diri) bila ia meninggalkannya. Tindakan yang diambil olehnya harus ia pertanggungjawabkan pada diri sendiri. Begitu juga dengan sikapnya terhadap orang lain bila pekerjaan tersebut mengganggu atau sebaliknya mendapatkan pujian. (Badroen, 2006)

METODE PENELITIAN

Pada proses perancangan karya animasi 2D ini, pencipta memerlukan data pendukung yang nantinya akan diperkuat pada konsep karya tersebut.

Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui observasi studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah. Metode kepustakaan merupakan Teknik observasi secara tidak langsung dan internet menjadi salah satu sumber pilihan pencipta gunakan.

Wawancara yang dilakukan oleh penulis untuk memperoleh keterangan, menguji kebenaran, dan menjawab permasalahan yang diangkat dalam karya ini. Pencipta mewawancarai Kepala Lab. Rumah Animasi Budi Luhur. Dari wawancara yang pencipta lakukan, pencipta mendapatkan data berupa tema dan gaya karakter yang akan pencipta buat.

Studi Literatur sebagai landasan teori untuk diterapkan pada karya yang akan dibuat, agar memperkuat penciptaan karya. Penciptaan membutuhkan data-data valid melalui buku-buku, artikel, jurnal, dan internet.

Media penunjang yang tepat untuk edukasi anak – anak adalah animasi 2 Dimensi (animasi 2D) dengan karakter utama Budi dan Lulu yang ceria, agar anak – anak lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Animasi 2 dimensi (animasi 2D) ini akan memberikan pembelajaran singkat tentang maksud video tersebut dalam pembelajaran nilai – nilai kebudiluhuran. Animasi akan menggunakan bahasa sopan dan mudah dipahami, menunjukkan objek-objek disekitarnya, ilustrasi yang lucu dan ceria, *background* musik yang menyenangkan dan memiliki pesan didalamnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kategori perancangan adalah Animasi 2 Dimensi (Animasi 2D). tema yang diangkat adalah mengenalkan nilai-nilai kebudiluhuran yang berfokus pada nilai sabar, animasi ini dibuat semenarik mungkin, dari ceritanya, *background*, dan karakter yang akan digunakan. Animasi 2D ini berisikan cerita bagaimana memasukkan nilai-nilai kebudiluhuran khususnya nilai sabar, mengajak anak-anak untuk bersikap sabar dalam keadaan, posisi tertentu.

A. ALUR CERITA

Setiap cerita, baik lisan maupun tulisan atau cerita bergerak maupun tidak bergerak memiliki alur cerita. *Storyline* atau alur cerita adalah bagaimana jalannya suatu cerita, mulai dari awal, tengah, hingga akhir cerita. Awal cerita Pada suatu hari Budi, Lulu, Kevin dan kibo sedang asik *handy-talkie* ditaman bermain yang tidak jauh dari rumahnya. setelah itu terdengar suara ibu budi dan lulu agar segera pulang kerumah untuk mengakhiri permainannya. Tengah cerita Lalu si Kibo meminjam mainan *handy-talkie* tersebut ke pada Kevin agar ia bisa memainkannya dirumah. Tidak lama kemudian di perjalanan pulang, Kibo berlari terburuburu karna ada seekor anjing yang mengikutinya. Lalu Kibo pun terjatuh dijalan dan *handy-talkie* nya rusak. Setelahnya kibo memulangkan mainan tersebut ke kevin mendengar semua cerita si kevin pun marah ke kibo. Akhir cerita Setelah semua yang terjadi Lulu mengingatkan ke kevin agar selalu tetap sabar atas semua yang sudah terjadi. Namun mainan tersebut sudah diperbaiki oleh kibo sebelum di pulangkan nya ke kevin kembali.

B. TOKOH KARAKTER

Animasi 2D yang pencipta rancang akan menampilkan karakter bernama Budi dan Lulu. Mereka akan menyampaikan pesan bagaimana menjadi manusia berbudi luhur khususnya dalam sifat sabar dan metode yang digunakan adalah belajar sambil bermain. Karakter yang digunakan adalah karakter ciptaan Bapak Arief Ruslan, S.Kom., M.Sn., selaku Kepala Laboratorium Rumah Animas Budi Luhur dan karakter yang diperbaharui oleh Ajeng Astriani Djansen, S.Kom,. Pencipta telah mendapat izin untuk mempergunakan karakter dengan sebagaimana mestinya. Adapun penjelasan sebagai berikut:



Gambar 1. (a) Sketsa Awal Tokoh Karakter Budi (kiri) dan (b) Sketsa Akhir Budi (kanan)



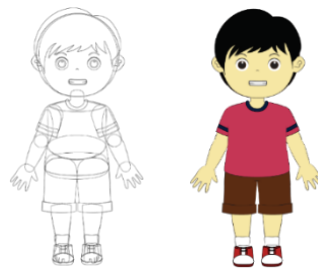
Gambar 2 Karakter Budi Yang Sudah Diberi Warna

Gambar1 (a) adalah sketsa awal karakter Budi dari Bapak Arief Ruslan selaku pencipta karakter Budi dan Lulu. Budi merupakan kakak kadung dari Lulu yang berumur 7 tahun. Budi memiliki karakter yang aktif, ceria, sedikit jahil, dan ia sayang pada adiknya.



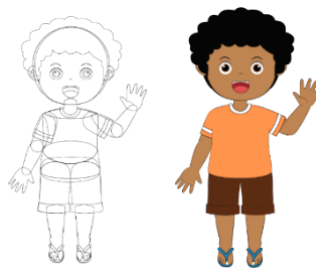
Gambar 3 (a) Sketsa Awal Tokoh Karakter Lulu (kiri) dan (b) Sketa Akhir Karakter Lulu

Gambar 3 adalah sketsa awal karakter Lulu yang juga dibuat oleh Bapak Arief. Lulu merupakan adik kandung perempuan dari Budi yang berumur 6 tahun. Memiliki karakter yang sedikit pasif, ceria, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sayang pada kakak nya dan menjadi sosok yang sering mengingatkan Budi apabila melakukan kesalahan. Sama dengan karakter Budi, pencipta melakukan beberapa perubahan terhadap karakter Lulu dengan persetujuan Bapak Arief. Gambar 3 adalah sketsa karakter Lulu yang akan digunakan pada animasi “Budi dan Lulu Episode Sabar”



Gambar 4. Sketsa Karakter Kevin

Salah satu karakter baru yang berperan sebagai teman Budi. Karakter ini berpakaian bernuansa merah karena memiliki sifat mudah marah atau emosional.



Gambar 5 Sketsa Karakter Kibo

Karakter Kibo yang hadir sebagai salah satu sahabat Budi, bewarna kulit sawo matang dan ciri khas dengan rambut keribonya. Karakter ini berpakaian berwarna orange terlihat percaya diri dan senang bermain.

C. TIPOGRAFI

Dalam animasi 2 dimensi yang pencipta telah diselesaikan, pencipta menggunakan font jenis Bubble Bobble untuk tulisan bumper "Episode Sabar" dan menggunakan font buatan dari pencipta sebelumnya untuk *logotype* "Budi dan Lulu".



Gambar 6 Font Bubbble Boble

Font *Bubble Bobble* memiliki bentuk yang terkesan seperti balon sehingga terlihat menggelembung dan bulat serta mudah dilihat dan disukai oleh anak-anak karena bentuknya yang terlihat lebih simple namun menarik.



Gambar 7 Logotype Budi dan Lulu

Sedangkan untuk tulisan Budi dan Lulu, pencipta sebelumnya menggunakan *logotype* yang telah digunakan dalam animasi Budi dan Lulu sebagai ciri khas. Pencipta tersebut memilih membuat font sendiri agar dengan mudah memperhatikan tulisan kepada penonton, khususnya anak-anak.

D. ANIMASI

Teknik yang digunakan pencipta dalam membuat animasi 2 dimensi "Perancangan Animasi Episode Sabar Sebagai Media Pendidikan Dan Nilai Kebudiluhuran" adalah dengan menggunakan teknik *pose to pose*, *bone tween*. Untuk penggerakan Budi dan Lulu pencipta menggunakan *software Adobe Flash CS6* dengan teknik *bone tween*. Untuk membuat asset, seperti *Handy-talkie*, kayu dan benda-benda lainnya serta anggota tubuh karakter yang akan digerakan dan pakaian karakter, pencipta menggunakan *software Adobe Illustrator* yang dibuat dengan *vector* agar ketika gambar diperbesar tidak mudah blur atau pecah. Animasi dibuat simple dan meriah agar anak-anak mudah memahami isi pesan dari animasi tersebut.

E. ILUSTRASI

Ilustrasi digunakan untuk mengartikan cerita secara visual, pada pembuatan animasi ini pencipta menggunakan *software Adobe Illustrator* dalam membuat asset-asset nya. Ilustrasi yang dibuat yaitu 2 dimensi, dimana terbagi menjadi 2 yaitu ilustrasi gambar dan ilustrasi suara. Ilustrasi gambar merupakan salah satu utama dalam pembuatan animasi ini. Pencipta membuat gambar 2 dimensi dengan jenis *flat design*, dalam pembuatan baju karakter pencipta mengikuti sesuai dengan temanya yang sederhana. Ilustrasi suara digunakan untuk mendukung animasi ini dalam setiap scene nya, *backsound* yang digunakan juga terkesan sangat ceria agar membangun kemistri anak-anak yang mendengarnya dan menjadi terbawa suasana. Dalam ilustrasi suara ini pencipta menggunakan 2 jenis, yaitu *Voice Over* dan *Backsound*. *Voice Over* ini dibuat untuk memberikan suara pada *opening* judul. Sedangkan untuk *backsound* pencipta menggunakan musik yang sederhana.

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Pembuatan animasi ini bertujuan untuk menjadikan media pendidikan baru bagi para orang tua yang memiliki anak agar lebih memudahkan kegiatan dalam belajar nilai kebudiluhuran. Pencipta karya tugas akhir animasi yang berjudul "Perancangan Animasi Episode Sabar Sebagai Media Pendidikan Dan Nilai Kebudiluhuran" Diharapkan dengan adanya animasi ini menjadi sarana tempat media Pendidikan kebudiluhuran yang mudah dan baru bagi orang tua yang memiliki anak di usia 2-6 tahun khususnya menjadi konten baru Rumah Animasi Budi Luhur.

Dampak langsung dan dampak tidak langsung dari penciptaan karya animasi ini adalah dampak langsung yang diarahkan oleh orang tua dan anak-anak yang menonton animasi ini adalah dapat memberikan media Pendidikan baru bagi anak tentang nilai kebudiluhuran yang tidak kalah penting dari pendidikan formal. Serta anak-anak menjadi senang dan paham bahwa sabar adalah sebuah kunci dari sebuah sikap budi luhur dan dampak tidak langsung dari perancangan karya ini diharapkan menjadi media alternatif dari pendidikan budi luhur yang baru dalam meningkatkan sikap ke pada anak.

B. SARAN

Penciptaan ini berfokus pada berbagai media dalam penyampaian informasi yang ada, animasi menjadi salah satu media potensial karena dapat dimanfaatkan peneliti untuk mengemas konten melalui visual, media yang diperlukan untuk membantu meningkatkan motivasi belajar pada anak. Salah satu media Pendidikan dasar efektif yang dapat diterapkan pada anak-anak yaitu video animasi.

Animasi menggunakan bahasa sopan dan mudah dipahami, menunjukkan objek-objek disekitarnya, ilustrasi yang lucu dan ceria, *backsound* musik yang menyenangkan dan memiliki pesan didalamnya. Dalam hal ini perancangan tersebut masih memiliki kekurangan seperti alur cerita yang masih bisa dikembangkan, pesan yang masih bisa dapat digali lebih dalam lagi. Dengan demikian dalam penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan penelitian bertema animasi yang dapat mengembangkan cerita dan informasi lebih baik sehingga hal tersebut mudah tersampaikan, berguna bagi perkembangan dunia animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. S., Sulistiyono, A., & Suminto, M. (2017). Penciptaan Serial "AKURA-POPO" Episode "SAMPAH" Dengan Teknik Animasi Komputer 2D. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(1), 57-82. DOI: <https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1717>
- Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2014). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Menginstalasi PC. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 2(2). DOI : <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v2i2.4069>
- Syam, Y. H. (2009). Sabar dan syukur bikin hidup lebih bahagia. MediaPressindo.
- Djaetun, HS. (2016). Memahami hakikat Budi Luhur. Jakarta: Yayasan Budi Luhur Cakti
- Ruslan, A. (2016). Animasi Perkembangan dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Asmawati, L. (2020, November). PERAN ORANGTUA DALAM PENGGUNAAN FILM ANIMASI ISLAMI UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 216-223).
- Wibowo, I. T. (2013). Belajar Desain Grafis. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Supriyono, R. (2010). Desain komunikasi visual teori dan aplikasi. Yogyakarta: Andi.
- Wijayanto, R. (2014). PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA . *Evolusi Vol. II No. 1*. DOI: <https://doi.org/10.31294/evolusi.v2i1.654>
- Hodijah, S. (2018). UPAYA GURU DALAM MENANAMKAN SIFAT SABAR PADA ANAK USIA DINI: Penelitian Studi Kasus Tentang Penanaman Sifat Sabar di RA Persis I Kota Bandung Tahun Ajaran 2017-2018 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Faisal Badroen, Etika Bisnis dalam Islam, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2006)