



# Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)

JTIM, Vol. 5, No. 1, Juni 2022, Hal. 53-62

ISSN : 2776-849X

## FILM ANIMASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN SD N 57 OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Marissa<sup>1</sup>, Taufik Sobri<sup>2</sup>, Dian Meilantika<sup>3</sup><sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia<sup>2,3</sup>Jl. Jend A. Yani No.267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera SelatanKorespondensi Email : marissafauzi1818@gmail.com<sup>1</sup>, sobritaufik.75@gmail.com<sup>2</sup>, dianmeisalam@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati dan diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak. Teknik produksi animasi di komputer tidak hanya terdiri dari teknik 2 Dimensi dan 3 Dimensi tapi juga ada teknik *motion graphic frame by frame*, yaitu membuat sebuah ilusi pergerakan dari sebuah gambar/objek yang diam (*still image*) *frame demi frame* seolah-olah gambar tersebut hidup dan bergerak yang bisa dijadikan alternatif pilihan dalam membuat animasi.

Metode pembuatan film animasi *motion graphic* memiliki tahap yang sama seperti film animasi lain, tahapan yang perlu dilakukan adalah membuat konsep ide cerita, sinopsis, *storyline*, skenario, *storyboard*, *animatic storyboard*, pengumpulan materi gambar dan suara, pembuatan animasi, komposisi, *editing*, *rendering*, dan *packaging*.

Telah berhasil dibuat sebuah animasi dengan judul "Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SD Negeri 57 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6." Animasi ini dibuat untuk menampilkan dampak yang disebabkan apabila melihat Gadget secara berlebihan.

**Kata Kunci** : Animasi, *Motion Graphic*, *Frame by Frame*, Komposisi, Adobe Flash CS6

### ***ANIMATED FILM ON THE IMPACT OF EXCESSIVE GADGET USE AT 57 OKU STATE ELEMENTARY SCHOOL USING ADOBE FLASH CS6.***

### Abstract

*Animation is an activity to animate, move inanimate objects and be given a boost of strength, enthusiasm and emotion to come alive and move. Animation production techniques on computers do not only consist of 2-dimensional and 3-dimensional techniques but also frame-by-frame motion graphic techniques, which create an illusion of movement from a still image (still image) frame by frame as if the image is alive. and moves that can be used as an alternative choice in making animation.*

*The method of making motion graphic animation films has the same stages as other animated films, the stages that need to be done are to create story ideas concepts, synopsis, storylines, scenarios, storyboards, animatic storyboards, collection of image and sound material, animation making, composition, editing, rendering, and packaging.*

*An animation has been successfully created with the title "Animated Film on the impact of Excessive Gadget Use at SD Negeri 57 OKU using Adobe Flash CS6." This animation was created to show the impact caused when viewing Gadgets excessively.*

**Keywords:** *Animation, Motion Graphic, Frame by Frame, Composition, Adobe Flash CS6*

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi berkembang begitu pesat di era sekarang ini sehingga menghasilkan inovasi-inovasi baru yang diiringi perkembangan pola pikir manusia. Perubahan tersebut juga mencakup teknologi komputer masa kini sudah berkembang cepat, baik dari hardware maupun software-nya. Hal ini disebabkan karena banyaknya kebutuhan manusia dalam mengelola informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi saat

ini, informasi dapat disampaikan dengan tepat dan cepat.

Melalui media komunikasi yang tepat dan canggih kita juga bisa mendapatkan informasi yang cepat dan tepat. Saat ini hampir semua rentan usia mengenal apa itu 'gadget'. *Gadget/gawai* sebagai suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

Gawai/Gadget sebagaimana mestinya merupakan perangkat keras yang berfungsi menyalurkan berbagai

macam informasi baik dalam bentuk gambar, video, animasi, dan lain-lain. Saat ini, hampir semua kalangan dapat saling bertukar informasi melalui gawai/gadget. Gawai/Gadget juga merupakan salah satu sarana hiburan yang bisa dinikmati dimana saja dan kapan saja. Saat ini Gadget atau Gawai merupakan salah satu alat elektronik yang tidak pernah bisa kita pisahkan dari kehidupan sehari-hari. Gawai/gadget merupakan piranti yang sangat berbahaya apabila dipergunakan secara berlebihan. Selain memberikan efek 'kecanduan' gadget juga dapat merusak organ tubuh seperti mata dan otak.

Untuk itu, Penulis dengan ini ingin membuat sebuah video animasi untuk mensosialisasikan dampak dari penggunaan gadget yang berlebih pada tingkat Sekolah Dasar. Hal ini dirasa perlu karena dengan memberikan sosialisasi sejak dini anak-anak diharapkan mengerti dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan.

## 2. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada diatas, dapat ditarik kesimpulan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana membuat sebuah media animasi sosialisasi bahaya gadget menjadi lebih menarik untuk anak Sekolah Dasar.
- Bagaimana membentuk karakter tokoh yang sesuai untuk anak-anak agar mereka tertarik untuk menonton.

## 3. Rumusan Masalah

Agar ini lebih terarah maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas. Pembatasan masalah yang penulis bahas adalah :

- Pembuatan karakter masing-masing tokoh
- Pembuatan konsep animasi berdasarkan alur cerita
- Perancangan alur cerita dengan menggunakan Adobe Photoshop dan Corel Draw
- Pembuatan video animasi hanya di batasi 1-5 menit

## 4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditarik kesimpulan atas beberapa tujuan penelitian yang meliputi :

- Untuk dapat mengedukasi siswa-siswi Sekolah Dasar tentang bahaya penggunaan gadget berlebih.
- Untuk memberikan gambaran karakter yang melekat sebagai tokoh yang terdampak penggunaan gadget berlebih agar siswa-siswi mudah mengingat pesan yang disampaikan dalam video animasi.

## 5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat ditarik dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

### a. Bagi Penulis

Tugas Akhir ini sangat bermanfaat bagi penulis karena dapat membantu menambah informasi mengenai dampak penggunaan gadget yang berlebihan.

### b. Bagi Pembaca

Tugas Akhir ini diharapkan mampu menjadi referensi kepada pembaca tentang mekanisme

pembuatan media informasi berupa animasi. Dan semoga apa yang disampaikan dalam animasi ini menjadi ilmu yang bermanfaat untuk penulisan karya berikutnya.

### c. Bagi SD Negeri 57 OKU

Dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa-siswi SD Negeri 57 OKU sehingga siswa mampu memahami dampak dari penggunaan gadget berlebih.

### d. Bagi Universitas Mahakarya Asia

Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Tugas Akhir mengenai mekanisme pembuatan media informasi berupa animasi. Tugas Akhir ini juga diharapkan mampu meningkatkan nilai jual dari Universitas Mahakarya Asia Baturaja.

### e. Bagi Masyarakat

Tugas Akhir ini diharapkan mampu memberikan informasi yang menarik mengenai dampak penggunaan gadget berlebih di dalam masyarakat.

## KAJIAN TEORI

### 1. Film

Film adalah gambar-hidup yang juga sering disebut movie. Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = grhap (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai intermitten movement, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi mediamedia yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

### 2. Animasi

Animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Adapun pendapat para ahli mengenai animasi sebagai berikut: Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63). Menurut Munir (2013:340) "animasi berasal dari bahasa inggris, animation dari kata to anime yang berarti "menghidupkan".

Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera". Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa "animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup". Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

#### a) Jenis Animasi

Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi menurut Munir (2013:327) :

##### 1) Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama flat animation. 10 Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, dan lain sebagainya.

##### 2) Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney.

##### 3) Stop Motion Animation

Animasi ini dikenali sebagai claymation karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, di foto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm.

##### 4) Animasi Tanah Liat (Clay Animation)

Jenis animasi ini jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru tetapi sudah lama sekali, bahkan bisa disebut nenek moyangnya animasi. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian, kerangka tersebut ditutup dengan plasticin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm.

##### 5) Animasi Jepang (Anime)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi Jepang. Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. Anime menggunakan tokoh-tokoh karakter dan

background yang digambar menggunakan tangan. Animasi GIF Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

#### b) Bentuk Animasi

Secara umum, animasi dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu traditional animation (2D animation), stop motion animation, dan computer graphics animation (3D animation). (Aditya, 2009: 10)

##### 1) Traditional Animation (2D Animation)

Animasi tradisional (traditional animation) adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua. Disebut tradisional karena teknik/model animasi inilah yang digunakan untuk pengembangan awal animasi di media layar kaca (TV) dan layar perak (bioskop). Traditional animation sering disebut dengan cell animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada media kertas celluloid transparan yang secara sekilas terlihat sama dengan kertas transparan untuk OHP. Contoh film-film dalam jenis tradisional animasi diantaranya adalah "Snow White and Seven Dwarf", "Cinderella", "Beauty and The Beast", "Alladin", "Tom and Jerry", dan lain-lain.

##### 2) Stop Motion Animation

Stop motion animation adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera, untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Dalam jenis animasi ini, objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam pose objek tersebut. Animasi ini sering disebut juga dengan claymotion karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini umumnya menggunakan media atau bahan berupa tanah liat (clay) sebagai objek animasinya.

Clay tersebut digunakan untuk membuat objek animasi berupa boneka, patung, dan sebagainya. Clay dipilih karena bahan ini bersifat elastis (mudah dibentuk) dan mudah untuk digerakkan. Namun, animasi jenis ini tidak hanya terbatas pada objek berbahan tanah liat saja, kertas, kayu, dan bahan lain pun dapat digunakan dalam animasi jenis ini. Contoh film yang termasuk dalam jenis stop motion animation ini adalah "Chicken Run", "Celebrity Death Match", "Shaun The Sheep", dan lain-lain.

##### 3) Computer Graphics Animation (3D Animation)

Computer graphics animation adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Namun, dalam perkembangannya, computer graphic animation ini telah berevolusi dengan sangat cepat melalui pendekatan 3D yang sangat revolusioner dan bahkan mampu mendekati bentuk objek aslinya (hyperreality) sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3D (3D animation).

Dengan bantuan komputer, maka seluruh pengerjaan animasi, mulai tahap pemodelan hingga hasil akhir (rendering), tidak lagi dikerjakan dengan sketsa tangan manual (konvensional) sehingga

keseluruhan proses pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan lebih cepat. Computer graphic animatio nsaat ini dikenal juga dengan istilah Computer Generated Imagery (CGI). 3Contoh film-film yang menggunakan jenis animasi ini adalah "Toy Story", "Finding Nemo", "Ice Age", "Madagascar", "Final Fantasy VII: Advent Children", dan lain-lain.

### 3. SD Negeri 57 OKU

SD Negeri 57 OKU merupakan salah satu sekolah negeri yang terbaik yang ada di Kecamatan Baturaja Barat, Kabupaten Ogan Komering Ulu. Berlokasikan di Jalan Raya Muara Enim, Puser, Baturaja Barat, Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan.

Adapun SD Negeri 57 OKU merupakan salah satu sekolah yang berprestasi baik dalam bidang akademik maupun non akademik.

Adapun visi dan misi SD Negeri 57 OKU sebagai berikut :

#### Visi

Mewujudkan Siswa Berkarakter, Cerdas, Berprestasi, Berwawasan Lingkungan Dan Berakhlak Mulia

#### Misi

- 1) Mendidik Siswa yang Beriman, Bertaqwa, Cerdas, Terampil dan Berakhlak Mulia.
- 2) Meningkatkan Proses Pembelajaran dan Bimbingan yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.
- 3) Mengembangkan Pengetahuan IPTEK, Bahasa, Olahraga, Seni dan Budaya dengan Bakat dan Minat Siswa.
- 4) Mewujudkan Pengetahuan yang Bermutu untuk Menghasilkan Siswa yang Cerdas,
- 5) Terampil di Tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi dan Nasional
- 6) Membentuk Sikap dan Perilaku Sesuai dengan Nilai-nilai Karakter dan Budaya Bangsa.
- 7) Menjalinkan Hubungan Kerjasama yang Harmonis antar Warga Sekolah dengan Masyarakat di Sekitar Lingkungan.
- 8) Menciptakan Sekolah yang Ramah Lingkungan dengan Karakter Siswa/I yang Islami

### 4. Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya, Selain itu software ini juga dapat digunakan untuk membuat

animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs website atau blog ,tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi website lainnya.

Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game , presentasi, membangun web , animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Flash merupakan program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah vendor software yang bergerak dibidang animasi web . Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996.

Macromedia Flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia Flash 8. Dan sekarang Flash telah berpindah vendor menjadi Adobe. Universitas Sumatera Utara Adobe adalah vendor software yang membeli Flash dari vendor sebelumnya yaitu Macromedia. Sejak itu, Macromedia Flash berganti nama menjadi Adobe Flash. Versi terbaru dari Adobe Flash saat ini adalah Adobe Flash CS6. Dan pembuatan animasi ini penulis menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai aplikasinya.

## METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pembuatan Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebih SD N 57 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6.

### 2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan dari tanggal 25 Maret 2022 sampai dengan selesai. Penulis melakukan penelitian di SD Negeri 57 OKU yang berada di Jl.Raya Muara Enim, Puser, Batu Raja Barat, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32126, Indonesia.

### 3. Alat Penelitian

Spesifikasi perangkat keras (Hardware) yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Laptop Lenovo Ideapad 330 Core i5 8<sup>th</sup> Gen
- b) Harddisk 1 TB
- c) Memori Ram 4 GB
- d) Mouse Wireless Logitech M170

Sebagai pendukung perangkat keras atau hardware, maka dibutuhkan juga perangkat lunak atau software untuk mendukung pengerjaan video media pembelajaran ini. Berikut adalah software yang digunakan:

- a) Adobe Flash CS6
- b) Adobe Audition CC

Dalam pembuatan video animasi 2D ini tentu membutuhkan sumber daya manusia (Brainware) juga sebagai kebutuhannya untuk mengisi bagian-bagian dalam pengerjaan perancangan maupun pembuatan video. Berikut kebutuhan sumber daya manusia yang ada, antara lain :

- a) Narasumber Materi (Google)
- b) Penulis Naskah & Storyboard
- c) Pembuatan Desain Gambar
- d) Pengisi Suara (Dubber)
- e) Sound Editor
- f) Animator & Editor Video

#### 4. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa animasi Adobe Flash CS6 tentang Penggunaan Gadget Berlebih pada Anak SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa rancangan dan pendekatan penelitian pengembangan (Research & Development). Metode penelitian mencakup rencana dan langkah-langkah penelitian, jenis data yang dikumpulkan, instrumen yang digunakan dalam penelitian, dan analisis data. Analisis data bersifat induktif/kualitatif. Hasil penelitian kualitatif menekankan makna dari pada generalisasi.

Menurut Creswell dalam Sugiyono (2012), metode penelitian kualitatif dibagi menjadi lima macam yaitu *phenomenological research*, *grounded theory*, *ethnography*, *case study* dan *narrative research*.

- a) *Phenomenological research*, merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif, dimana peneliti melakukan pengumpulan data dengan observasi partisipan untuk mengetahui fenomena esensial partisipan dalam pengalaman hidupnya.
- b) *Grounded theory*, adalah salah satu jenis penelitian kualitatif, yang mana peneliti bisa menarik generalisasi apa yang diamati/dianalisa secara induktif, teori abstrak tentang proses, tindakan atau interaksi berdasarkan pandangan partisipan yang diteliti.
- c) *Ethnography*, merupakan jenis penelitian kualitatif dimana peneliti melakukan studi terhadap budaya kelompok dalam kondisi yang alamiah melalui observasi dan wawancara.
- d) *Case studies*, merupakan penelitian kualitatif dimana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas, terhadap satu atau lebih orang. Suatu kasus terikat oleh waktu dan aktivitas dan peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dan dalam waktu yang berkesinambungan.
- e) *Narrative research*, merupakan penelitian kualitatif dimana peneliti melakukan studi terhadap satu orang individu atau lebih untuk mendapatkan data tentang sejarah perjalanan dalam kehidupannya. Data tersebut selanjutnya oleh peneliti disusun menjadi laporan naratif kronologis.

#### 5. Rancangan Penelitian

##### a) Konsep / Ide

Ide dan konsep merupakan langkah awal yang harus di tetapkan terlebih dahulu sebelum membuat video. Karena konsep inilah yang nantinya akan memberi dan menciptakan 4 hal-hal mengenai komposisi yang ada dalam sebuah karya tersebut. Pada pembuatan video animasi 2D mengenai animasi dampak penggunaan gadget berlebih ini memiliki konsep seperti film pendek yang bersifat informatif karena dalam video animasinya ini akan ada penjelasan mengenai materi cara belajar di akhir film.

Dengan konsep seperti itu, diharapkan video mampu meningkatkan minat belajar penontonnya. Materi merupakan hasil diskusi oleh penulis dengan ahli materi. Setelah materi didapatkan penulis merangkum materi yang ada lalu mengolah materi sehingga memiliki alur cerita yang rapi. Setelah materi selesai diolah penulis melakukan diskusi lagi dengan ahli materi tersebut untuk memastikan materi yang akan digunakan tidak menyimpang. Pada proses pembuatan animasi 2D ini, banyak menggunakan tehnik Motion Graphic pada penerapannya dan untuk gambarnya menggunakan konsep flat design.

##### b) Naskah

Setelah tahap merancang konsep, selanjutnya adalah merancang naskah. Naskah animasi merupakan implementasi dari ide-ide kreatif rancangan konsep animasi yang di padukan dengan hasil pengolahan materi yang ada. Dalam naskah video ini mempunyai dua bagian, yaitu bagian intro dan bagian materi. Penggunaan gadget berlebih merupakan salah satu hal yang harus dikendalikan secara psikologis karna mampu mempengaruhi tumbuh kembang anak-anak.

Pembuatan animasi ini berawal dari keprihatinan penulis terhadap kebiasaan anak-anak pada zaman ini yang sangat sulit untuk melepaskan diri dari gedget. Pada animasi ini akan dibuat sebuah narasi cerita seorang anak yang sudah terbiasa bermain handphone dengan jarak yang dekat. Kemudian, karena kebiasaan buruk tersebut anak ini sering kali ditegur oleh orang tuanya. Namun, alih-alih mendengarkan sang anak justru melanjutkan bermain ponselnya.

Setelah beberapa hari sang anak mengalami sakit pada matanya. Ketika masuk sekolah, salah seorang temannya di SD N 57 OKU bertanya “Kenapa matamu?” sang anak pun tidak tahu apa penyebab matanya merah dan berair. Seorang siswa yang menjadi teman sang anak itu lalu memberikan nasihat tentang penggunaan gadget yang tepat dan apa saja dampak yang didapatkan jika menonton / bermain handphone terlalu dekat.

##### c) Tokoh

Tokoh adalah pendukung penting untuk membantu menceritakan suatu kisah dalam film / video. Dalam penjelasan ini menggunakan satu tokoh penguat. Satu tokoh yang penulis pakai adalah tokoh yang berkarakter anak-anak.



Gambar 1. Karakter Sang Anak



Gambar 2. Karakter Anak 2

## d) Storyboard

Storyboard animasi 2D film animasi dampak penggunaan gadget berlebih ini merupakan gambaran kasar bagaimana jalannya video yang akan dibuat nantinya. Dalam gambar-gambar tersebut mempunyai keterangan seperti nomor scene, narasi yang dipakai pada setiap scene, durasi dan lain hal sebagainya tergantung dari format storyboard yang digunakan. Format storyboard bisa bermacam-macam. Pada perancangan pembuatan video animasi 2D ini akan menggunakan format storyboard dengan gambar sederhana.

## e) Tipografi

Untuk membuat tampilan animasi menjadi lebih menarik maka perlu dilakukan juga pemilihan huruf dengan tepat, huruf apa yang dipilih, warna apa yang sesuai dan jenis tulisan seperti apa yang menarik semua harus di konsep dengan baik. Besar kecil nya tulisan juga mempengaruhi tanggapan/respon dari penonton.

## f) Pemilihan Lagu

Setelah semua konsep animasi di rasa cukup, salah satu pelengkap animasi adalah pemilihan musik yang sesuai, karena animasi ini adalah animasi pengenalan sekolah maka lagu yang digunakan juga harus sedikit formal namun tetap terlihat ceria, karena sasaran animasi ini adalah anak-anak usia dini menuju remaja.

Lagu yang penulis pilih adalah sebuah instrument yang berjudul Embrace miliknya Sappheiros. Lagu

tersebut penulis rasa cocok dengan animasi yang penulis buat karena instrumen yang dihasilkan dirasa tidak terlalu mengganggu dubbing yang ditambahkan kedalam animasi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****1. Hasil**

Pada tahap ini akan membahas hasil dalam perancangan yang akan penulis buat.

**a. Pra-Produksi**

Tahapan Pra-Produksi termasuk dalam proses pengembangan karena merupakan tahap pembuatan dalam video animasi. Adapun kegiatan dalam tahapan produksi ini seperti membuat desain gambar, pencarian dan pengolahan musik maupun soundFX, dan juga penganimasian. Pada tahap inilah semua yang sudah dirancang dan dikonsepsikan pada bagian pra-produksi akan mengalami proses pembuatan.

## 1) Pembuatan Desain

Karena judulnya yaitu pembuatan animasi 2D, maka yang dibuat adalah desain 2D. Pada prosesnya, pembuatan menggunakan software Adobe Photoshop CS6. Pembuatan objek desain dua dimensi ini relatif sama pada pembuatan objek 2D lainnya, yaitu menggunakan teknik dasar desain vektor, dan tools yang paling banyak digunakan pada proyek ini yaitu Pen Tool yang ada pada Tool Box software Adobe Photoshop CS6.

## 2) Desain Karakter

Karakter yang penulis gunakan adalah karakter yang sesuai yaitu anak-anak. Karakter ini penulis rasa sangat menarik untuk anak-anak SD yang menggambarkan keceriaan. Tetapi karakter ini nantinya akan dibuat lebih ekspresif yang menggambarkan kesedihan ketika penyalahgunaan geditet berlebih ini terjadi.



Gambar 3. Tokoh/Karakter

## 3) Desain Tempat

Latar tempat yang penulis gunakan ada 2 yaitu rumah dan sekolah. Di rumah untuk menggambarkan situasi dimana anak-anak sering kali dibebaskan untuk

bermain smartphone oleh orang tua nya. Latar tempat sekolah penulis pilih untuk memberikan penjelasan maksud dan tujuan film animasi ini.



Gambar 4. Desain Gedung Sekolah



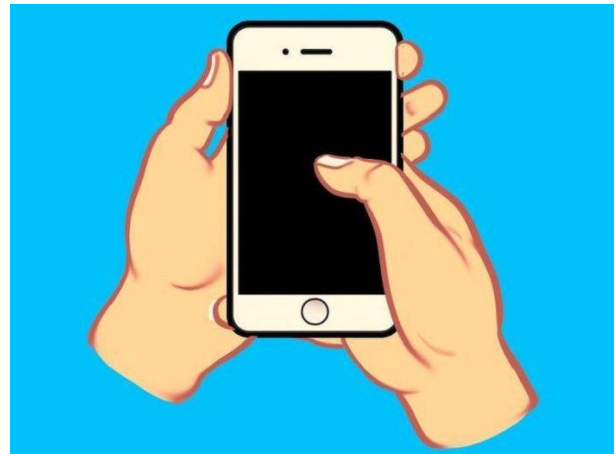
Gambar 5. Desain Ruang Tamu



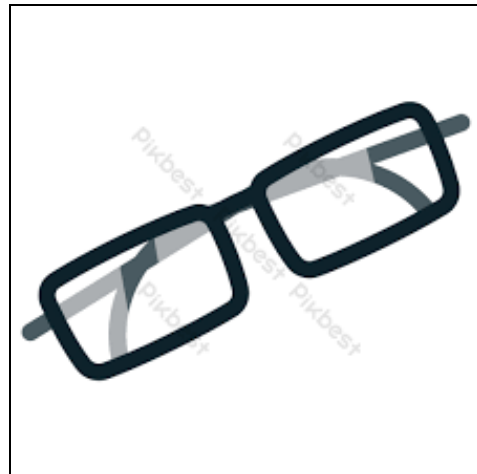
Gambar 6. Desain Rumah

#### 4) Desain Alat Pendukung

Desain ini penulis buat untuk menambah agar animasi semakin menarik. Untuk beberapa desain gambar yang akan digunakan sebagian penulis mendownload dari laman google. Penulis melakukan teknik *tracing* atau membuat ulang gambar tersebut dengan penambahan ornamen-ornamen pendukung.



Gambar 7. Desain Handphone



Gambar 8. Desain Kacamata

#### 5) Musik dan SoundFX

Musik dan SoundFX ini yaitu audio pelengkap video seperti background dan efek suara lainnya contohnya seperti suara mobil, suara pesawat terbang, dan sebagainya. Audio tersebut didapatkan dari mengunduhnya melalui media Internet.

#### 6) Proses Animasi

Proses penganimasian menggunakan software utama Adobe Flash CS6 untuk menggerakkan gambar yang sudah dibuat menggunakan software desain Adobe Photoshop CS6 dan juga membuat efek motion grafik pada video.

#### 7) Compositing

Compositing bertujuan untuk menggabungkan dan menata bagian scene-scene dengan lagu yang akan digunakan. Bagian ini merupakan bagian yang paling menguras waktu karena membutuhkan konsentrasi dan ketenangan.

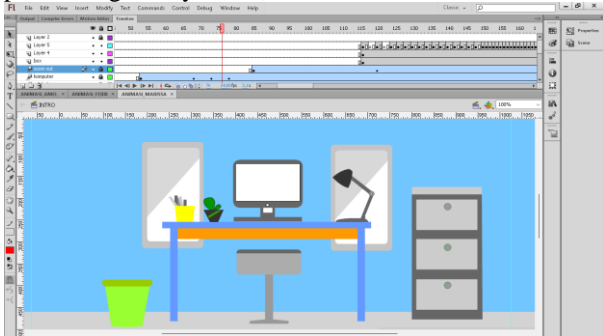
#### b. Produksi

Pada tahap ini penulis akan menjelaskan semua proses pembuatan animasi.

##### 1) Pembuatan Desain

Karena judulnya yaitu pembuatan animasi 2D, maka yang dibuat adalah desain 2D. Pada prosesnya, pembuatan menggunakan software Adobe Photoshop

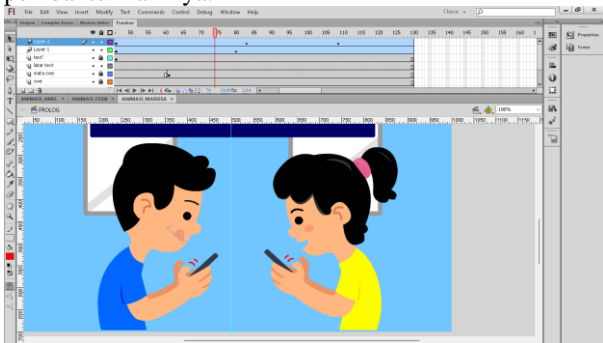
CS6. Pembuatan objek desain dua dimensi ini relatif sama pada pembuatan objek 2D lainnya, yaitu menggunakan teknik dasar desain vektor, dan tools yang paling banyak digunakan pada proyek ini yaitu Pen Tool yang ada pada Tool Box software Adobe Photoshop CS6. Penulis perama –tama membuat berbagai macam ornamen pendukung, seperti objek, pohon, dan objek pendukung lainnya.



Gambar 9. Desain Ornamen

2) Pembuatan Karakter

Karakter yang penulis gunakan adalah karakter yang sesuai yaitu anak remaja. Karakter ini penulis rasa sangat menarik untuk anak-anak SD yang menggambarkan keceriaan dan keingintahuan. Tetapi karakter ini nantinya akan didukung dengan karakter pembantuk lainnya.



Gambar 10. Karakter Pendukung

3) Pembuatan Dialog Antar Karakter

Didalam pembuatan desain karakter menampilkan karakter yang sedang berdialog, karakter yang dibuat adalah karakter ibu dan anak. Karakter ini menampilkan tampilan yang interaktif, pada tahapan ini desain dibuat dengan menggunakan tehnik tracing yang memungkinkan desain dan hasil jadi hampir sama persis.



Gambar 11. Desain Antar Karakter

4) Pembuatan Desain Percakapan Monolog

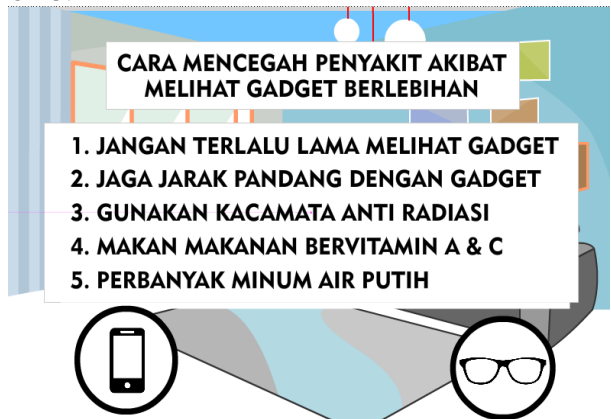
Selain karakter yang melakukan percakapan ada juga karakter yang menjelaskan secara pribadi. Karakter yang dipilih adalah karakter anak SD untuk menyesuaikan dengan judul tugas akhir penulis. Karakter di dalam animasi ini mempertanyakan apakah anak-anak mengetahui dampak dari melihat gadget berlebihan adalah kerusakan pada mata.



Gambar 12. Desain Percakapan Monolog

5) Pembuatan Desain Tampilan Penutup

Pada bagian penutup penulis menjelaskan tentang bagaimana cara mencegah penyakit-penyakit akibat melihat gadget berlebihan. Tampilan pada animasi ini menampilkan desain typografi yang menarik yang memberikan penjelasan mengenai satu per satu apa saja yang harus dilakukan oleh anak-anak SD Negeri 57 OKU.

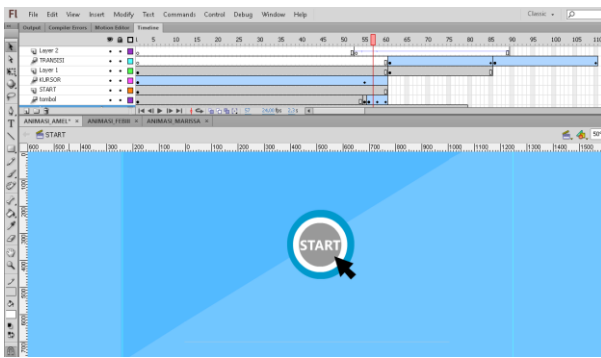


Gambar 13. Desain Tampilan Penutup

2. Pembahasan

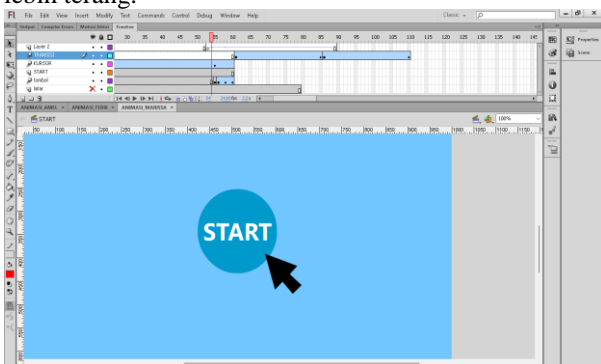
Proses penganimasian menggunakan software utama Adobe Flash CS6 untuk menggerakkan gambar yang sudah dibuat menggunakan software desain Adobe Photoshop CS6 dan juga membuat efek motion grafik pada video. Pada proses pembuatan animasi ini penulis banyak menggunakan efek motion tween dan classic tween. Untuk memperindah pergerakan animasi, penulis juga menambahkan efek transisi pada setiap perpindahan scene. Agar pembuatan efek tersebut menjadi lebih nyata, penulis juga membuat sedikit trik efek bias pada tombol dan teks.





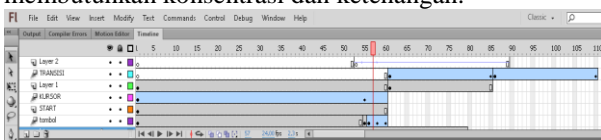
Gambar 14. Membuat efek tombol klik

Agar efek yang dihasilkan semakin nyata, penulis membuat perubahan warna dari gelap ke terang dengan memotong frame menggunakan keyframe dan mengubah warna sebelumnya menjadi lebih gelap atau lebih terang.



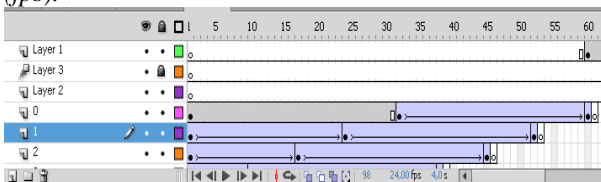
Gambar 15. Efek Perubahan Warna

Menggerakkan animasi bertujuan untuk menggabungkan dan menata bagian scene-scene dengan lagu yang akan digunakan. Bagian ini merupakan bagian yang paling menguras waktu karena membutuhkan konsentrasi dan ketenangan.



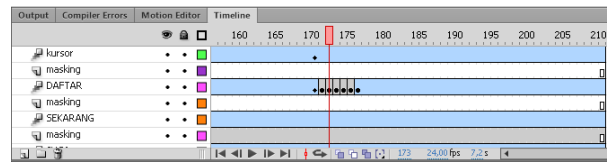
Gambar 16. Memasukkan Efek Suara

Proses ini adalah proses penulis menggerakkan animasi yang telah di buat sebelumnya sesuai rancangan atau sketsa dan digunakan dalam pembuatan film animasi 2D, dalam menggerakkan animasi penulis ada beberapa teknik yang harus digunakan yaitu *frame by frame*, *motion tween*, *shape tween*, *frame per second (fps)*.



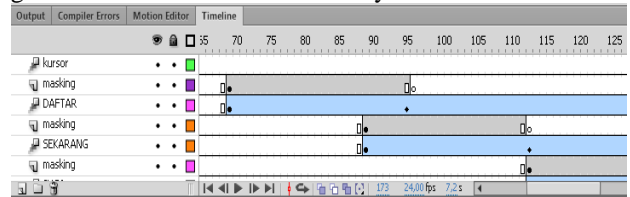
Gambar 17. Efek Classic Tween

Pada proses animasi yang dibuat penulis juga menerapkan tehnik classic tween untuk menggerakkan pohon dan awan pada bagian latar.



Gambar 18. Frame by Frame

Pada proses ini penulis memastikan berapa frame yang ingin dibuat dapat memasukan gambar dan objek lainnya, dapat dilihat objek animasi bergerak ketika gerakan frame satu ke frame lainnya.



Gambar 19. Efek Motion Tween

Pada proses ini penulis juga menerapkan tehnik ini pada animasi. tehnik ini animasi yang dibuat tidak terjadi perubahan bentuk obyek tetapi gerakan yang dihasilkan ukuran, posisi, dan tampilan.

Pembahasan mengenai pembuatan film animasi dua dimensi Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SD N 57 OKU Baturaja ini merupakan hal yang sangat sulit diuraikan dengan kata-kata. Dalam pembuatan film animasi 2D perlu ide dan konsep yang matang karena harus menghidupkan karakter sesuai dengan cerita dan tokoh yang diperankan, dimana tokoh – tokoh yang penulis dibuat berdasarkan informasi secara lisan dari Narasumber. Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat.

Ide bisa datang dari berbagai hal, salah satunya mewawancarai narasumber. Ide harus memiliki keistimewaan, keunggulan, dan keunikan yang khas sehingga menarik untuk diangkat. Yang terpenting adalah selalu kreatif dalam mencari dan mengolah serta mengembangkan ide tersebut. Animasi dua dimensi ini memiliki warna-warna yang klasik dan tegas, karena warna tersebut memiliki ciri tersendiri agar terlihat menarik di kalangan anak-anak SD. Film ini dibuat dan disesuaikan dengan anak-anak usia dini agar mereka mudah memahami dan menangkap informasi ang disampaikan.

**KESIMPULAN**

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan tugas akhir, dapat diambil kesimpulan pokok pada Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SD N 57 OKU Baturaja adalah sebagai berikut :

1. Adobe Flash CS6 adalah suatu program aplikasi untuk membuat animasi yang sangat handal, mudah dimengerti, dan kelengkapan tools yang dimiliki menjadikan program pengolahan animasi ini dipilih.
2. Animasi ini dibuat sebagai informasi dan pengetahuan tentang Dampak Penggunaan Gadget Berlebih.

3. Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SD N 57 OKU Baturaja merupakan salah satu animasi yang dapat dipergunakan dalam persentasi di kelas untuk memberikan informasi dan ilmu baru kepada siswa.

#### SARAN

Saran merupakan hal-hal, ide-ide, ataupun gagasan yang harus diberikan untuk menjadi solusi atas permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini. Adapun saran-saran yang penulis berikan untuk meningkatkan hasil animasi ini kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan agar lebih kreatif dalam memberikan material atau pewarnaan pada objek sehingga tampak lebih menarik dan terlihat nyata.
2. Diharapkan agar lebih mengembangkan lagi perencanaan efek cahaya pada objek agar terlihat lebih realitis.
3. Diharapkan agar lebih imajinatif dalam membuat desain dan menerapkan efek-efek pada objek agar desain tampak nyata sehingga seseorang seakan-akan melihat keadaan sebenarnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditya (2009) "Kategori dan Bentuk Animasi" , <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustak/a/41837/animasi-pendidikan-menggunakan-flash-membuat-presentasi-visualisasi.html> , diakses pada 11 Juni 2022
- Geofanni Nerissa Arviana (2022) "Mengenal Animasi : Pengertian, Jenis, Fungsi Hingga Manfaatnya untuk Bisnis", <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/#.Yhy5FOhBy00> , diakses pada 29 Januari 2022
- Grimley (2018) "Adobe Flash CS6 Profesional untuk Pemula", <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/201631/adobe-flash-professional-cs6-untuk-pemula>, diakses tanggal 23 April 2022
- Gunawan, Bambi Bambang (2017) "Adobe Flash CS6 Profesional untuk Pemula", <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/201631/adobe-flash-professional-cs6-untuk-pemula>, diakses tanggal 25 April 2022
- Hidayatullah, Priyanto. Amarullah Akbar dan Zaky Rahim (2011) "Animasi Pendidikan Menggunakan Flash", <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/2045?mode=full> diakses pada 27 April 2022
- Madcoms (2012) "Adobe Flash CS6 Profesional untuk Pemula", <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/201631/adobe-flash-professional-cs6-untuk-pemula>, diakses tanggal 27 April 2022
- Munir (2013) "Mengenal 7 Kategori Animasi 2D" , <https://id.berita.yahoo.com/7-tujuan-animasi-yang-umum-123002885.html>, diakses pada 27 April 2022

- Nofri Satriawan (2022) "Pengertian Metode Penelitian dan Jenis-Jenis Metode Penelitian", <https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian/> , diakses pada 29 Januari 2022
- Richard William (2012) "Animator Survival Kit's" <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/201631/adobe-flash-professional-cs6-untuk-pemula>, diakses tanggal 23 April 2022
- Steve Robert (2018) "Character Animation Fundamental" <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/201631/adobe-flash-professional-cs6-untuk-pemula>, diakses tanggal 25 April 2022
- Vaughan, Binanto (2010) "Multimedia Digital Dasar Teor dan Pengembangannya", <http://lib.unnes.ac.id/31060/1/1102412086.pdf> diakses pada 11 Juni 2022