

Film Animasi 2 Dimensi Dengan Judul Andi Tema:Sikap Dan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini

Teguh Setyawan¹, M. Nur Juniadi², Afnan Rosyidi³
AMIK Cipta Darma Surakarta
Jl. Veteran – Notosuman Singopuran Kartasura

Abstract

Learning method in the world of education has been developed and more advanced, for that various educational institutions seeks to create quality human resources by applying various learning methods, such as animated film-based learning methods. This method is considered beneficial for early childhood, because the animated cartoon media is generally favored by children because of the animated drawing character that is interesting. For that educational institutions and parents deemed necessary to participate in applying the method of learning-based animation, and for that the author makes the final task of designing 2-dimensional animated films to help educational institutions and insiders achieve their goals of developing a commendable personality and self potential in children. This animated film is one of the teaching media that can be used to assist in improving the child's understanding about an event or event, the value and the message conveyed, also to train the discipline and awareness of the child against his behavior and actions.

Keywords: 2D Movies Animation, Child Discipline

Abstrak

Metode pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah berkembang dan semakin maju, untuk itu berbagai institusi pendidikan berupaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dengan menerapkan metode pembelajaran yang beragam, diantaranya metode pembelajaran berbasis film animasi. Metode ini dirasa bermanfaat bagi anak usia dini, karena media film kartun animasi pada umumnya disenangi oleh anak-anak karena karakter gambar animasi yang menarik. Untuk itu lembaga pendidikan dan orang tua dirasa perlu untuk ikut menerapkan metode pembelajaran berbasis animasi, dan untuk itulah penulis membuat tugasakhir perancangan Film animasi 2 dimensi untuk membantu lembaga pendidikan dan orang dalam mencapai tujuannya mengembangkan kepribadian terpuji dan potensi diri pada anak. Film animasi ini merupakan salah satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan pemahaman anak tentang suatu peristiwa atau kejadian, nilai dan pesan yang disampaikan, juga untuk melatih kedisiplinan dan kesadaran anak terhadap perilaku dan tindakannya.

Kata Kunci: Film Animasi 2 dimensi, Disiplin Anak

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3 - 6 tahun (Dwi Yulianti, 2010). beberapa orang menyebut fase "*golden age*" karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan. salah satu faktor yang mempengaruhi nantinya adalah pendidikan sikap dan perilaku disiplin yang diterapkan pada jalur formal yaitu seperti taman kanak-kanak dan informal yaitu berbentuk pendidikan keluarga.

Selama ini metode yang digunakan di lembaga pendidikan maupun keluarga di rumah yaitu dengan metode bercerita yang sangat umum digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menyampaikan pesan-pesan dan nilai-nilai yang hendak diberikan kepada anak, adapun kelebihan metode ini adalah dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar, karena anak sangat senang dengan cerita-cerita, sedangkan untuk kelemahannya sendiri yaitu orang tua atau lembaga pendidikan dituntut untuk benar-benar menguasai teknik bercerita yang baik, sehingga anak tertarik dengan cerita yang dibawakan sekaligus pesan yang ingin disampaikan akan diterima anak dengan baik.

Terkadang lembaga pendidikan dan orang tua harus mencari media lain yang dapat digunakan dalam kolaborasi pemberian pendidikan sikap dan perilaku disiplin terhadap si anak agar anak tidak bosan dengan mendengar kata-kata yang diucapkan berulang-ulang, dari sekian banyak media yang dapat digunakan di rumah atau di lembaga Pendidikan, Film animasi merupakan salah satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan pemahaman anak tentang suatu peristiwa atau kejadian, nilai dan pesan yang disampaikan. Film animasi juga merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, Film memberikan kesan yang impresif bagi penontonnya. Media Film ini pada umumnya disenangi oleh anak-anak karena karakter gambar animasi yang menarik.

Dan dalam penelitian ini penulis mengambil judul Animasi 2 dimensi dengan judul "ANDI". Yang diambil dari nama tokoh utama film animasi ini seorang bocah bernama Andi yang memiliki sikap dan sifat yang baik bertemakan Pendidikan Sikap disiplin dan perilaku anak usia dini. Menggunakan Software Macromedia Flash CS3 sebagai Media Pembuatnya.

Harapan dengan dibuatnya Film Animasi ini yaitu dapat membantu anak dalam memperbaiki sikap dan perilakunya sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah Bagaimana pembelajaran berbasis Film Animasi dapat membantu orang tua dan lembaga pendidikan dalam memberi pembelajaran sikap dan perilaku disiplin agar anak tidak cepat bosan dengan metode bercerita ?

B. Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Animasi ini penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Film Animasi dengan judul "ANDI" pembuatannya menggunakan Macromedia Flash CS3 dengan durasi 4 menit.
2. Animasi ini di khususkan untuk anak usia 3 – 6 tahun.
3. Terdiri dari 4 tokoh utama yaitu Andi, Romi, Ibu Andi, Ibu Romi, dan Bu guru.

C. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu orang tua dan lembaga pendidikan dalam memberikan kolaborasi metode pembelajaran yang berbeda agar anak tidak cenderung bosan dengan bercerita atau menggunakan kata-kata yang diucapkan berulang-ulang, dengan membuat animasi yang memiliki nilai pendidikan sikap dan perilaku disiplin dan menarik yang umumnya juga disenangi oleh anak-anak agar dapat membantu anak usia dini dalam belajar pendidikan sikap disiplin.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat dari penulisan penelitian ini antara lain :

1. Bagi Objek sebagai motivasi anak dalam bersikap dan berperilaku.
2. Bagi Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan tentang pembuatan Film Animasi.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini ada beberapa metode penelitian yang digunakan dalam pengambilan data. Beberapa metode tersebut antara lain observasi, wawancara, dan studi pustaka.

A. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan tentang keadaan yang ada di lapangan. Dengan melakukan observasi, penulis menjadi lebih memahami tentang subyek dan obyek yang sedang diteliti.

Observasi ini dilakukan penulis untuk mengetahui metode apa saja yang di gunakan oleh orang tua dan lembaga pendidikan dalam memberikan pendidikan sikap dan perilaku disiplin terhadap anak usia dini dan juga untuk mengetahui bagaimana suasana dalam pemberian pendidikan sikap dan perilaku terhadap anak usia dini sehingga diperoleh data tambahan yang dapat mendukung penelitian pembuatan tugas akhir ini. " Dengan observasi di lapangan peneliti akan lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, jadi akan dapat diperoleh pandangan yang holistik atau menyeluruh."(Sugiyono,2005:67).

B. Wawancara

Wawancara di lakukan terhadap informan yang terdiri dari 3 orang tua, 3 guru TK(lembaga pendidikan) dan 3 anak usia dini umur 3-6 tahun.Pemilihan informan tersebut memang sudah direncanakan oleh penulis sejak awal karena ingin membandingkan pendapat antara informan orang tua dengan lembaga pendidikan dan anak usia dini,sehingga jumlah informan harus seimbang. Wawancara ditujukan untuk memperoleh data mengenai metode yang di gunakan dalam memberikan pendidikan sikap dan perilaku disiplin terhadap anak usia dini serta untuk mengetahui pendapat

terutama orang tua dan lembaga pendidikan tentang media animasi sebagai salah satu media untuk membantu anak usia dini dalam belajar bagaimana bersikap dan berperilaku disiplin.

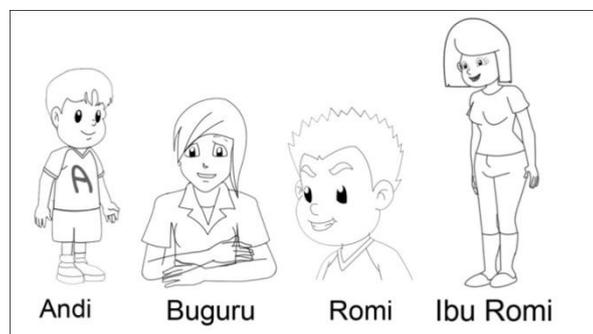
C. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data yang diarahkan kepadapencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis,foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik dan melalui internet yang dapat mendukung dalamproses penulisan.”Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukungfoto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.”(Sugiyono,2005:83).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Merancang Konsep

Tahap pertama merancang konsep yang dikembangkan untuk menjadi sebuah cerita animasi. Cerita animasi yang dibuat akan disusun dan menjadi sebuah film yang utuh dan mempunyai sebuah makna. Dalam hal ini penulis mengambil sebuah konsep animasi frame by frame yang menggunakan 4 karakter utama yang disajikan dalam durasi 4 menit dengan menceritakan sebuah cerita tentang pendidikan sikap dan perilaku disiplin anak usia dini. Dan adanya referensi video dari film animasi “Upin dan Ipin” juga dari pengamatan penulis tentang anak usia dini sehingga menciptakan beberapa karakter dalam film animasi ini yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Karakter

Konsep warna pada animasi ini *colorfull* (penuh warna) supaya anak-anak tidak bosan dan menarik minat mereka untuk melihat. Ceritanya pun dibuat ringan agar tidak terkesan terlalu kaku. Walaupun hanya berdurasi 4 menit tetapi dalam cerita ini terdapat sebuah makna yang dapat diambil pelajarannya.

B. Menulis Naskah

Naskah yang sudah jadi pun tidak lepas dari proses editor yang dilakukan penulis. Agar penulis bisa memahami dan menjadikan pekerjaan menjadi lebih mudah misal dalam penggambaran waktu serta gerakan model (*animation*). Dengan begitu informasi yang terdapat dalam film dapat dimengerti.

Naskah film animasi ANDI

1. Scene 1

Ext. Jalan – Pulang Sekolah

Saat Andi dalam perjalanan pulang sekolah temannya Romi memanggil Andi mengajak untuk pulang bersama dan mengajak Andi bermain game di rumahnya, tetapi Andi tidak mau karena masih mempunyai PR dari Bu guru yang akan di kerjakan setelah selesai berbicara mereka langsung pulang ke rumah masing-masing.

2. Scene 2

Int.RumahAndi.

Ibu Andi meminta Andi untuk tidur siang, tetapi Andi menjawab ingin mengerjakan PR terlebih dahulu, setelah selesai mengerjakan PR, Andi pergi ke tempat tidur untuk tidur siang seperti yang diminta ibunya.

3. Scene 3.

Int.RumahRomi.

Berbeda dengan tokoh Andi, setelah pulang sekolah Romi malah asik main game, Ibu Romi menyuruh untuk tidur siang dan bertanya apakah mempunyai PR, Tokoh Romi berbohong dengan menjawab tidak ada PR dan terus main game. Setelah makan malam selesai ibu Romi menyuruh Romi untuk mengerjakan PR dan akhirnya Tokoh Romi menjawab jujur mempunyai PR, karena tidak bisa mengerjakan Romi pun menyesal tidak minta untuk diajari Andi, akhirnya Romi tertidur lelap sampai pagi dan bangun kesiangan sehingga terlambat sampai sekolah dan PR nya pun tidak dikerjakan.

4. Scene 4.

Int.Sekolah.

Ibu Guru menanyakan PR yang kemarin yang diberikan, sesuai yang diperintahkan oleh bu guru Andi dan teman-temannya dengan semangat menjawab tugas sudah selesai di kerjakan, sedangkan Romi gelisah karena tidak mengerjakan PR nya dengan alasan bukunya ketinggalan di rumah, lalu Ibu guru menasehati karena tidak mengerjakan PR, dan Romi pun meminta maaf pada gurunya karena tidak mengerjakan PR.

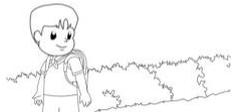
C. Membuat Storyboard

Storyboard adalah bentuk visual / gambar dari skenario yang telah dibuat, berupa kotak-kotak gambar yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat dalam film. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan utama dari proses produksi animasi.

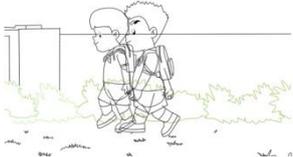
STORYBOARD

1. SCENE 1

Tabel 1. Storyboard Scene 1

GAMBAR	DURASI	KETERANGAN
1. 	00:00:00 – 00:00:06	Opening
2. 	00:00:07 – 00:00:18	Tokoh Andi dalam perjalanan pulang setelah usai sekolah menengok kebelakang karena temannya memanggilnya

Tabel 1 (lanjutan). Storyboard Scene 1

3. 	00:00:19 – 00:00:35	Tokoh Romi mengajak Andi untuk pulang bareng.
4. 	00:00:36 – 00:00:45	Dan mengajak Andi untuk bermain game dirumahnya.
5. 	00:00:46 – 00:00:57	Andi menolak ajakan Romi karena mereka masih mempunyai PR yang harus dikerjakan dari Bu guru
6. 	00:00:58 – 00:01:06	Karena Andi tidak mau akhirnya mereka pulang ke rumah masing-masing.

2. SCENE 2

Tabel 2. Storyboard Scene 2

GAMBAR	DURASI	KETERANGAN
1. 	00:001:06 – 00:01:17	Setelah sampai dirumah Ibu Andi menyuruh untuk tidur siang.
2. 	00:001:17 – 00:01:25	Sebelum tidur siang Andi dengan semangat mengerjakan PR yang diberi oleh Bu guru.
3. 	00:001:25 – 00:01:32	PR nya pun akhirnya selesai.
4. 	00:001:32 – 00:01:37	Setelah mengerjakan PR Andi tidur siang sesuai dengan yang diperintahkan Ibunya.

3. SCENE 3

Tabel 3. Storyboard Scene 3

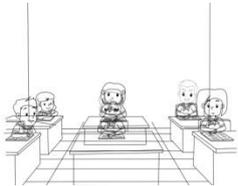
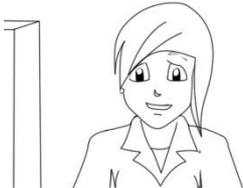
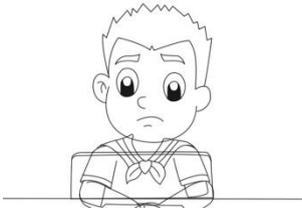
GAMBAR	DURASI	KETERANGAN
<p>1.</p> 	<p>00:01:38 – 00:01:50</p>	<p>Tokoh Romi setelah sampai dirumah malah asyik main game.</p>
<p>2.</p> 	<p>00:01:50 – 00:02:00</p>	<p>Kemudian Ibu Romi bertanya apakah ada PR atau tidak, tetapi Romi berbohong dan masih asyik main game</p>
<p>3.</p> 	<p>00:02:01 – 00:02:14</p>	<p>Setelah makan malam selesai ibu Romi menyuruh Romi untuk mengerjakan PR.</p>
<p>4.</p> 	<p>00:02:15 – 00:02:22</p>	<p>Romi akhirnya jujur bahwa sebenarnya ia mempunyai PR.</p>

Tabel 3 (Lanjutan). Storyboard Scene 3

<p>5.</p> 	<p>00:02:23 – 00:02:35</p>	<p>Romi mencoba untuk mengerjakan PR tetapi dia tidak bisa.</p>
<p>6.</p> 	<p>00:02:35 – 00:02:42</p>	<p>Tokoh Romi ketiduran dan tidak mengerjakan PR nya.</p>
<p>7.</p> 	<p>00:02:43 – 00:02:52</p>	<p>Tokoh Romi bangun Kesiangan untuk pergi ke Sekolah.</p>

4. SCENE 4

Tabel 4. *Stroyboard Scene 4*

GAMBAR	DURASI	KETERANGAN
1. 	00:03:03 – 00:03:12	Ibu guru datang dan menyapa Siswanya
2. 	00:03:13 – 00:03:20	Siswa menjawab salam dari bu guru
3. 	00:03:21 – 00:03:30	Tokoh Romi gelisah karena tidak mengerjakan PR
4. 	00:03:31 – 00:03:45	Bu guru bertanya “ada apa romi ?”
5. 	00:03:46 – 00:03:54	Romi menjawab ia lupa untuk mengerjakan PR serta meminta maaf kepada gurunya

C. Hasil Film

Untuk Keterangan Film Animasi yang sudah jadi Penulis mengambil Satu Contoh Per Scene yaitu sebagai berikut :

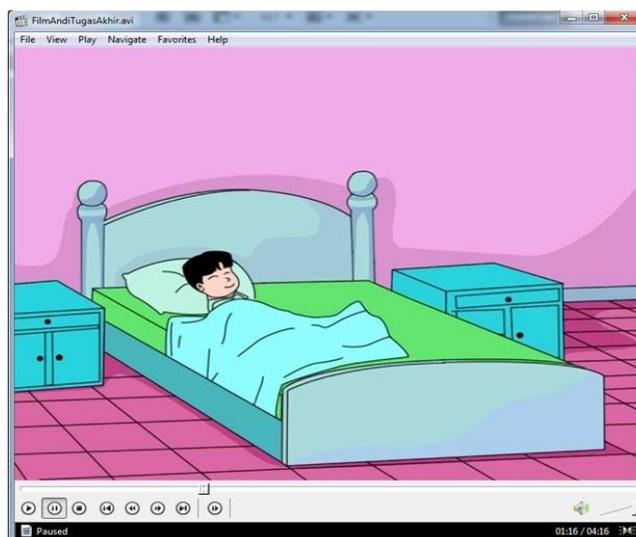
1.



Gambar 2. Contoh Scene 1 Jadi.

Dalam Detik ke 00:35 tokoh Andi menjelaskan bahwa ia tidak mau mengikuti tokoh Romi yang mengajak bermain game setelah pulang sekolah, tetapi Andi tetap dengan pendiriannya karena ia masih mempunyai PR yang harus dikerjakan.

2.



Gambar 3. Contoh Scene 2 Jadi

Pada Menit 01:16 tokoh Andi tidur siang setelah mengerjakan PR sesuai dengan perintah ibunya .

3.



Gambar 4. Contoh Scene 3 Jadi.

Pada Menit 01:30 tokoh Romi malah asyik main game sendiri dan berbohong kepada ibunya jika ia tidak mempunyai PR dari Bu guru.

4.



Gambar 5. Contoh Scene 4 Jadi

Pada Menit 02:56 Bu guru mengucapkan salam kepada Siswanya dan menanyakan apakah PR yang disampaikan kemarin sudah selesai dikerjakan atau belum.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan diatas dan untuk mengakhiri pembahasan “Pembuatan Film Animasi 2 dimensi dengan Judul ANDI”, maka diambil kesimpulan yaitu Animasi 2 Dimensi berjudul ANDI menggunakan Adobe Flash CS3 dapat digunakan sebagai salah satu media belajar untuk Anak Usia Dini.

B. Saran

Untuk dapat lebih memanfaatkan Film Animasi 2 Dimensi ini penulis memberikan saran dengan harapan bisa dipertimbangkan, yaitu lebih diperdetail tokoh karakter Animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- ANDI.2008.*Adobe Premiere Pro CS3*.Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
Herliyani, Elly.2014.*Animasi Dua Dimensi*.Yogyakarta: GRAHA ILMU.
Jogiyanto.2005.*Analisis dan Desain Sistem Informasi*.Yogyakarta:PenerbitAndi
Jubilee Enterprise.2007.*Seri Penuntun Visual Flash CS3*.Jakarta: PT. Elex Media
Komputindo.
Madcoms.2010.*Seri panduan lengkap Microsoft Windows 7*. Yogyakarta: Andi Offsets.
Purwacandra, Pandan P.2007.*Cepat dan Mudah Home Recording dengan Adobe
Audition 1.5*.Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
Sugianto, Mikael.2011.*Photoshop CS5 for Business*.Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
Sugiyono.2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*.Bandung:ALFABET.
Suyanto, M.2003.*MULTIMEDIA Alat untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*.Yogyakarta:
ANDI.
Usman, Nurdin.2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: PT.Raja
Grafindo Persada